

수업계획서

2016년도 동계학기

교과명	국문 : VR·AR 3D콘셉트디자인(SOOC)		
	영문 : VR·AR 3D Concept Design(SOOC)		
		담당교수	이정선
		소속	VR전공

1. 수업개요 및 특성

i) 과정에서는 VR·AR의 콘셉트기획을 시각화하는 단계인 컨셉 디자인을 15주에 걸쳐 함께 공부하게 된다. 그럼 초보자도 함께 따라할 수 있는 쉬운 드로잉과 간단한 포토샵 페인팅으로 시각언어에 대해 조명해볼 것이다.

2. 수업목표

현장에서 바로 사용할 수 있는 현장지식 중심의 맞춤형 교안으로 학습자의 역량강화 교육에 도움이 된다.

학습자가 학습목표를 달성을 할 수 있도록 전문가가 직접 교안자료를 개발하여 재구성하는 과정으로써 효과적인 내용전달과 이해를 돋는 것이 그 핵심이다.

3. 수업 유의사항

개인 페인팅 툴 필요 (타블렛, 포토샵)

4. 수업의 관련자료(교재, 참고문헌, 기자재)

타블렛, 포토샵

■주차별 세부계획

주	제목	학습내용
1	스케치 워밍업	스케치의 기초인 선과 덩어리 대해서 접근해보고 연습해본다.
2	스케치 워밍업2	다양한 스케치 접근법에 대해 배워본다.
3	기초 디지털 페인팅1	기본적인 포토샵 페인팅을 위한 툴을 익히고 기본 도형을 렌더하는 방법에 대해 배우고 앞서 스케치한 디자인을 채색해본다.
4	기초 디지털 페인팅2	기본적인 포토샵 페인팅을 위한 툴을 익히고 기본 도형을 렌더하는 방법에 대해 배우고 기본도형으로 캐릭터를 만들어본다.
5	기초 디지털 페인팅3_하드엣지, 소프트엣지	기본도형 페인팅의 심화학습.
6	기초 디지털 페인팅4_책 채색하기	기본도형을 렌더 하는 방법을 배우며, 앞서 디자인한 책을 페인팅 하는 방법을 배워본다.
7	실루엣 디자인1 _칼 디자인	도형의 시각언어에 대해 배우고 칼 디자인에 적용키는 과정을 배워본다.
8	기초 디지털 페인팅5 _칼 채색하기	앞서 디자인한 칼을 밸류디자인/컬러디자인/렌더하기/효과 넣기의 순서로 채색을 디자인해나가는 방법을 심화 학습한다.
9	실루엣 디자인2 _캐릭터 디자인	실루엣 디자인의 심화 학습으로 컨셉을 정한뒤 자료 찾기에서부터 컨셉에 맞는 실루엣을 도출하여 캐릭터를 섬세하게 다듬는 과정까지 함께 디자인한다.
10	기초 디지털 페인팅6 _캐릭터채색	캐릭터 스케치를 포토샵으로 불러와 스케치를 정리하는 방법에서부터 캐릭터 페인팅까지 그 과정을 배워본다.
11	투시의 기초1	투시도법에 대해 이해하고 투시그리드를 그리는 방법을 학습하고 그에 맞게 오브젝트를 그려본다.
12	투시의 기초2	배경에 필요한 건물을 실루엣디자인에서부터 라인드로잉까지 투시에 맞게 디자인해보자.
13	기초 디지털 페인팅7 _판자, 나무 채색	커스터마이징 된 브러쉬만드는 법에 대해 접근해보고 배경에 들어갈수 있는 나무를 디자인해보고 채색해본다.
14	기초 디지털 페인팅8 _건물 채색	디자인한 건물을 페인팅해보자.
15	타이틀 디자인	자신이 만드는 프로젝트에 어울리는 타이틀 디자인을 해본다.