

수업계획서(학생배부용)

2024학년도 1학기

과목명	국문	XR게임그래픽기초	시간	이론	1	이수구분	전공선택
	영문	Introduction To XR Game Graphic		실습	2		
학과/전공	게임콘텐츠과 A반		학년	1		수강인원	50

학습목표	게임 제작에 핵심적인 2D그래픽 부터 VR에 활용되는 3D 그래픽 리소스 까지 포함하여 전반적인 개론을 기초이론과 실습을 병행하여 학습합니다.
학습방법	이론 설명 + 실습
평가방법	출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 시험성적 40%(중간 20% 기말20%), 수업과제물 40%, 출석 20%

주	구분	일자	수업 및 실습내용	교수방법
1	이론	03/08	XR 게임 그래픽 기초이론 개괄 설명	강의
	실습	03/08	XR 게임 그래픽 기초이론 개괄 실습	플립드러닝
2	이론	03/15	2D 그래픽 기초이론	강의
	실습	03/15	2D 그래픽 기초실습	플립드러닝
3	이론	03/22	3D 그래픽 기초이론	강의
	실습	03/22	3D 그래픽 기초실습	플립드러닝
4	이론	03/29	3D 모델링 기초이론	강의
	실습	03/29	3D 모델링 기초실습	플립드러닝
5	이론	04/05	3D 텍스처링 기초이론	강의
	실습	04/05	3D 텍스처링 기초실습	플립드러닝
6	이론	04/12	3D 라이팅 기초이론	강의
	실습	04/12	3D 라이팅 기초실습	플립드러닝
7	이론	04/19	3D 렌더링 기초이론	강의
	실습	04/19	3D 렌더링 기초실습	플립드러닝
8	이론	04/26	3D 애니메이션 기초이론	강의
	실습	04/26	3D 애니메이션 기초실습	플립드러닝
9	이론	05/03	3D 모델링 심화 I 이론	강의
	실습	05/03	3D 모델링 심화 I 실습	플립드러닝
10	이론	05/17	3D 모델링 심화 II 이론	강의
	실습	05/17	3D 모델링 심화 II 실습	플립드러닝
11	이론	05/24	지브러쉬(Zbrush) 모델링 기초 이론	강의
	실습	05/24	지브러쉬(Zbrush) 모델링 기초 실습	플립드러닝
12	이론	05/31	지브러쉬(Zbrush) 모델링 심화 I 이론	강의
	실습	05/31	지브러쉬(Zbrush) 모델링 I 심화 실습	플립드러닝
13	이론	06/07	지브러쉬(Zbrush) 모델링 II 심화 이론	강의
	실습	06/07	지브러쉬(Zbrush) 모델링 II 심화 실습	플립드러닝
14	이론	06/14	샵스텐스 페인터를 이용한 텍스처 제작 I 이론	강의
	실습	06/14	샵스텐스 페인터를 이용한 텍스처 제작 I 실습	플립드러닝
15	이론	06/21	샵스텐스 페인터를 이용한 텍스처 제작 II 이론	강의
	실습	06/21	샵스텐스 페인터를 이용한 텍스처 제작 II 실습	플립드러닝

◎ 토론, 발표, 시험 등 상세내역

토론, 발표 시험 등 상세내역	매주 주어지는 수업 과제물을 완료하여 발표하는 학생에게만 수업과제물 평가점수를 부여합니다.
------------------------	--

◎ 과제물 상세내역

과제물 상세내역	해당 주차에 진행한 수업과 연관된 실습 과제물
-------------	---------------------------

◎ 수업매체 상세내역

수업매체 상세내역	PPT 강의 자료 및 기타 참고 영상물
--------------	-----------------------

◎ 참고문헌 상세내역

참고문헌 상세내역	
--------------	--