

# 수업 계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
게임캐릭터디자인	디자이너`s Pro 게임 캐릭터 디자인	이명운	(주)도서출판 길벗	2018
수업기간	주당시수/총시수	교강사명	수강료	학점
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	5시간/75시간	류재욱 외 10명	720,000원	3

## 성적평가(평가요소)

중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%

학습목표	내용
	<p>본 교과목은 게임캐릭터디자인에 있어서 올바르게 디자인을 접근하기 위해 우리는 어떻게 준비를 하면 되는지, 게임 컨셉 디자인 분야 중 캐릭터디자인 분야를 바탕으로 이해한다. 기획에 따른 캐릭터 원화 작업을 위해 게임캐릭터디자인이 무엇인지, 캐릭터를 그리기 위해 어떤 연구 단계를 거치는지 등을 이해하고, 제작 공정상 알아야 할 내용 중 구체적으로 인체의 해부학적 이해, 효과적인 색 사용, 빛과 그림자의 관계 등, 캐릭터를 그리기 위한 디자인적 기초이론과 기술을 학습한다.</p> <p>이를 통해 게임의 유형별 캐릭터 디자인의 특징을 통한 방향성을 학습하여, 게임캐릭터디자인의 전반적인 이해를 돕는다.</p> <p>또한, 창작 시나리오, 콘티, 스토리보드를 바탕으로 콘셉트의 방향성을 설정한 후 자신만의 가상 프로젝트를 진행하며, 실질적인 제작상 기능 중 브러시와 프로그램적 기술 등을 어떻게 접근하고 표현해야 하는지 학습함으로써, 본 교과목의 목표인 올바른 게임캐릭터 디자인의 이해와 표현방식을 터득한다.</p>

## ■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	<p>※오리엔테이션: 학습과정에 대한 소개, 강의진행방식, 성적평가방식, 과제물, 견학 및 특강 등 전반적인 강의계획 설명</p> <p>1. 강의주제: 게임 캐릭터 컨셉 디자인에 대한 이해</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임 캐릭터 디자인에 대한 기초적인 내용을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임 캐릭터 컨셉 디자인에 대한 설명 - 게임 캐릭터란? - 컨셉트 디자인이란?</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 게임 실무 디자이너 인터뷰</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임에서 근무했던 디자이너들의 인터뷰 내용을 통해 현장에서 필요한 디자이너의 자격에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 게임 콘셉트 디자이너로 나가갈 수 있는 분야 및 전망에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 김경환 작가 인터뷰 - 작업은 즐거워야 한다.</li> <li>2) 김미정 작가 인터뷰 - 다양한 분야의 경험을 쌓아라. - 그 외 6명의 인터뷰 내용</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 게임 콘셉트 디자인이란 무엇인가?</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 콘셉트는 무엇인가에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 게임 콘셉트 디자인의 변화에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 디자인이란 무엇인가? - 게임 디자인의 정의</li> <li>2) 게임 산업의 과거, 현재, 미래 - 게임 산업의 현주소</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 게임 콘셉트 디자이너의 역할과 자세</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 콘셉트 디자이너의 역할과 자세에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 콘셉트 디자이너의 역할</li> <li>2) 게임 콘셉트 디자이너의 자세</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 개발자로서의 콘셉트 디자이너에 대한 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 개발자로서의 캐릭터 콘셉트 디자이너에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 개발자로서의 캐릭터 콘셉트 디자이너</li> <li>2) 개발자로서의 캐릭터에 대한 이해</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

제 2 주	1차시	<p>1. 강의주제: 게임 콘셉트 디자이너로서의 자기 개발</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임디자이너로서의 자기개발에 대한 중요성을 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 콘셉트 디자이너로서 갖추어야 할 기본 능력 2) 업계의 방향성과 유행 3) 그림쟁이로서의 개인 창작 활동</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 게임 콘셉트 디자이너들의 다양한 활동을 통한 자기 개발</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임디자이너로서의 다양한 외부 활동을 통해 능력과 실력이 향상 될 수 있음을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 타 업계와의 연계성 2) 국내 콘셉트 디자이너들의 활발한 해외 활동과 진출</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 콘셉트 디자이너로서의 게임업계 입문 조건1</p> <p>2. 강의목표: 1) 콘셉트 디자이너로서의 게임업계 입문조건에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 포트폴리오 - 포트폴리오의 의미 - 올바른 포트폴리오란? 2) 콘셉트 디자인 관련 학과 학위 - 게임 학과 및 디자인 학과 - 학위의 종류</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 콘셉트 디자이너로서의 게임업계 입문 조건2</p> <p>2. 강의목표: 1) 콘셉트 디자이너로서의 게임업계 입문조건에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 취업의 준비 사항 - 이력서 - 면접 2) 개인 능력 사전 준비사항 - 그래픽 도구 활용 능력 - 개발자로서의 마음가짐</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	5차시	<p>1. 강의주제: 게임업계 지망생을 위한 도움 될 TIP</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임업계 지망을 위한 실무자들의 도움 될 TIP을 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 콘셉트 디자이너 지망생의 Q&amp;A 2) 콘셉트 디자이너에게 유용한 웹 사이트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	1차시	<p>1. 강의주제: 제작 방식에 따른 게임캐릭터디자인 #1</p> <p>2. 강의목표: 1) 장르에 따른 디자인 접근방식을 이해할 수 있다. 2) 장르를 고려한 디자인 제약사항들에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임 장르에 따른 캐릭터 제작 방식 - RPG - 횡스크롤 - FPS 2) 장르별 디자인 제약 사항 - RPG - 횡스크롤 - FPS</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 3 주	2차시	<p>1. 강의주제: 제작 방식에 따른 게임캐릭터디자인 #2</p> <p>2. 강의목표: 1) 비주얼 스타일에 따른 디자인 접근방식을 이해할 수 있다. 2) 플랫폼에 따른 디자인 접근방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 비주얼 스타일에 따른 제작 방식 - 캐주얼류 - 반실사, 반캐주얼류 - 리얼류 2) 게임 플랫폼에 따른 제작 방식 - 모바일 - PC 온라인 - 콘솔류</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 자료 수집을 통한 효율적인 이미지 구현</p> <p>2. 강의목표: 1) 자료의 효율적 수집의 중요성에 대해 이해할 수 있다. 2) 자료의 효율적 정리방식의 중요성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 콘셉트디자이너의 DB - 효율적 검색 방식 2) 콘셉트디자이너의 DB구축 방법 - 소재별 정리 - 주제별 정리 - 장르별 정리</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

4차시	<p>1. 강의주제: 콘셉트 디자이너의 게임 제작 방식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임 개발의 제작방식에 따라 원화 제시 방식이 달라져야 함을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 콘셉트 디자이너의 업무 과정</p> <p>2) 제작방식에 따른 디자인 제시과정</p> <p>-2D게임 제작</p> <p>-3D게임 제작</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 자료 수집을 통한 효율적인 이미지 구현</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 콘셉트 디자이너의 자료 수집 DB관리법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 자료폴더를 관리하는 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 콘셉트 디자이너의 DB</p> <p>- DB의 중요성</p> <p>- DB의 유용성</p> <p>2) 콘셉트 디자이너의 DB구축법과 폴더 관리 방식</p> <p>- DB 구축 방법</p> <p>- 자료 폴더의 관리 방식</p> <p>- 그 외 다양한 방식의 관리법</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
1차시	<p>1. 강의주제: 무엇을 그릴 것인가?</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 그래픽 작업을 하면서 주 디자인 요소와 포인트 요소를 고려하여 주 디자인 콘셉트를 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 캐릭터 콘셉트 설정</p> <p>- 주 디자인 요소 설정</p> <p>- 포인트 요소 고려</p> <p>2) 세계관 탐구와 자료 수집</p> <p>- 세계관 탐구</p> <p>- 관련된 사항 자료 수집</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
2차시	<p>1. 강의주제: 스타일에 따른 게임캐릭터디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 동일한 설정에도 다양한 스타일이 있음을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 다양한 스타일에 있어 디자인의 차이가 무엇인지 이해 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 콘셉트 디자인 스타일</p> <p>- 리얼 타입</p> <p>- 캐주얼 타입</p> <p>2) 2D CG 작업 스타일</p> <p>- 라인 방식</p> <p>- 면 방식</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

제 4 주

	3차시	<p>1. 강의주제: 캐주얼 캐릭터 스타일을 통한 콘셉트 표현</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 캐주얼 캐릭터 스타일에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 등신대에 따른 캐주얼 캐릭터에 대해 이해하고 캐릭터를 설정할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 캐주얼 캐릭터란?</li> <li>2) 등신대로 보는 캐주얼 캐릭터 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2~4등신 캐릭터</li> <li>- 5~6등신 캐릭터</li> </ul> </li> <li>3) 캐주얼 캐릭터 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 콘셉트 구상</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 인체에 대한 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인체에 구조에 대해 이해 할 수 있다.</li> <li>2) 자료를 바탕으로 인체 구조를 응용할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인체에 대한 이해 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인체의 기초 등신 구조</li> <li>- 인체의 기초 도형화</li> <li>- 인체의 기초 관절</li> </ul> </li> <li>2) 자료를 통한 인체 접근 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인체의 기초 관절</li> <li>- 참고 자료를 통한 인체 관절 접근</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	5차시	<p>1. 강의주제: 인상 및 표정에 대한 연구</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 캐릭터의 인상 표현에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 이목구비의 표현과 인상의 결정 요인에 대해 이해하고 표현할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인물 인상 표현 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인상을 결정 하는 요소</li> <li>- 눈, 코, 입의 위치에 따른 변화</li> </ul> </li> <li>2) 이목구비 표현 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 눈의 표현</li> <li>- 입의 표현</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 5 주	1차시	<p>1. 강의주제: 효과적인 몬스터 접근 방법</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 몬스터 콘셉트 디자인을 설정하는 데 있어 효과적인 접근법을 이해하고 설정할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 정형화된 콘셉트 표현 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친숙한 이미지 표현</li> <li>- 기존의 정형화된 특징 표현</li> </ul> </li> <li>2) +1의 콘셉트 표현 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기 설정잡기</li> <li>- 설정 바탕 추가 이미지 접목</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

		<p>※과제(10점):</p> <p>-창작 몬스터 캐릭터를 설정하고 콘셉트 디자인을 하여 리포트 제출</p> <p>-6주차 제출</p>
2차시	<p>1. 강의주제: 추가적 몬스터 캐릭터 디자인 접근 방법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이미지를 조합하여 몬스터 콘셉트를 설정할 수 있다.</p> <p>2) 이미지를 재창조하여 몬스터 콘셉트에 접근하는 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 1x1이미지 조합</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설정에 맞는 두 가지 사물 선정</li> <li>- 각자의 대표 이미지 조합 방식</li> </ul> <p>2) 이미지의 재창조</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- H.R기거의 이미지 분석</li> <li>- "엔트"몬스터 제작과정 분석</li> </ul>	<p>※수업방법:</p> <p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 무기 아이템 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 무기 아이템의 종류와 성격을 이해하고 디자인할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 무기 아이템 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무기 아이템 종류</li> <li>- 종류별 무기 아이템 디자인</li> </ul> <p>2) 무기 아이템의 성격</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무기 아이템 성격</li> <li>- 성격에 따른 무기 아이템 디자인</li> </ul> <p>3) 무기 아이템의 접근</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무기 아이템의 구조</li> </ul>	<p>※수업방법:</p> <p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
4차시	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무 게임 캐릭터 원화가의 콘셉트 접근 방식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 실무 게임 캐릭터 원화가의 특강을 통해 콘셉트에 접근하는 방식을 이해하고 현장의 작업 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 실무에서의 다양한 변수가 되는 사항들에 대해 질의응답하여 궁금증을 해소할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무 게임캐릭터원화가 소개 및 시연</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실무자 프로필 소개</li> <li>- 실무자 시연</li> </ul> <p>2) 궁금한 사항에 대한 다양한 질문과 답변</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q&amp;A</li> </ul>	<p>※수업방법:</p> <p>특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	5차시	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무 게임 캐릭터 원화가의 콘셉트 접근 방식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 실무 게임 캐릭터 원화가의 특강을 통해 콘셉트에 접근하는 방식을 이해하고 현장의 작업 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 실무에서의 다양한 변수가 되는 사항들에 대해 질의응답하여 궁금증을 해소할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무 게임캐릭터원화가 소개 및 시연</p> <p>- 실무자 프로필 소개</p> <p>- 실무자 시연</p> <p>2) 궁금한 사항에 대한 다양한 질문과 답변</p> <p>- Q&amp;A</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
	1차시	<p>1. 강의주제: 과제 발표 및 질의응답</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 자신이 리포트로 제작한 디자인 내용을 발표하고 이에 대해 질문과 답변을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 리포트 발표</p> <p>2) 질문과 답변</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
제 6 주	2차시	<p>1. 강의주제: 명암의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 사물의 명암 처리에 대해 이해하고 활용할 수 있다.</p> <p>2) 효과적인 색 작업의 기반을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 명암의 이해</p> <p>- 빛과 그림자</p> <p>- 반사광</p> <p>2) 빛과 색의 관계</p> <p>- 해질녘과 새벽 컬러</p> <p>- 가산혼합, 감산혼합</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 색에 의한 배색</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 콘셉트 설정에 있어 분위기에 따른 배색의 차이를 이해하고 활용 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 색에 의한 배색</p> <p>- 배색에 따른 차이</p> <p>- 자료를 통한 이해</p> <p>2) 근접색과 보색에 의한 차이</p> <p>- 근접색과 보색의 효과</p> <p>- 자료를 통한 이해</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	<p>4차시</p> <p>1. 강의주제: 태블릿의 이해와 사용</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 태블릿 사용법에 대해 이해 수 있다. 2) 태블릿의 기본 설정 기능을 사용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 펜 마우스를 이용한 태블릿 사용법 - 태블릿의 이해 - 태블릿 사용법 2) 태블릿 기본 설정 - 드라이버 설정 및 설정 - 메뉴상 속성 설정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	<p>5차시</p> <p>1. 강의주제: 포토샵의 기본 구성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 포토샵의 기본 화면에 대해 이해할 수 있다. 2) 포토샵의 작업별 메뉴를 사용 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1)포토샵 기본 작업화면 - 포토샵 기본 화면 설명 - 포토샵의 UI 구성 요소 2) 작업별 옵션 조절 - 3D패널과 ACTION패널 - Adjustments패널, 브러시패널 - Channels패널, Navigator패널 - 그 외 패널</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 7 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 포토샵 레이어 사용과 강화된 브러시</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 포토샵의 레이어를 사용할 수 있다. 2) 포토샵의 브러시 기능을 사용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 레이어 사용 - 레이어 개체 분리 - 구체적 레이어 패널 구성 2) 페인팅 기능이 강화된 브러시 - 포토샵 브러시 도구와 옵션바 - 브러시 스타일 - 브러쉬 패널 옵션</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 텍스처를 활용한 캐릭터 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 포토샵 브러시의 텍스처를 활용할 수 있다. 2) 텍스처 활용을 통해 캐릭터 그리는 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 블렌딩 텍스처를 활용한 캐릭터 디자인 - 블렌딩 모드의 종류 - 블렌딩 모드의 활용 2) 리터칭을 위한 색상 보정 - 명도와 대비 조절 - 생상조절 - 색상, 채도, 명도 조절 - 그 외 보정장치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

3차시	<p>1. 강의주제: 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 튜토리얼</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 크리쳐와 인물이 있는 일러스트의 작업과정을 이해하고, 이를 활용하여 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 크리쳐와 인물 일러스트 튜토리얼 확인 - 작업 과정을 확인</p> <p>2) 실습 - 작업 과정 따라 하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 튜토리얼 실습 #1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 튜토리얼 과정의 순서를 따라 하며 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 실습 - 작업 과정 따라 하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 튜토리얼 실습 #2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 튜토리얼 과정의 순서를 따라 하며 그릴 수 있다.</p> <p>2) 완성된 그림의 피드백을 통해 잘못된 부분과 잘 된 부분에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 크리쳐와 인물이 있는 일러스트 실습 - 작업 완성</p> <p>2) 피드백 - 평가 및 수정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 8 주	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인 한 크리쳐에 대하여 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인 한 크리쳐에 대하여 평가</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가</p>

		<p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	3차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 크리처에 대하여 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	4차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 크리처에 대하여 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	5차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 크리처에 대하여 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 9 주	1차시	<p>1. 강의주제: 캐릭터의 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트의 작업 과정을 따라하며 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼 확인 - 작업 과정을 확인 2) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 실습 - 작업 과정 바탕으로 실습</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 캐릭터의 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼 실습 #1</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼 과정의 순서를 따라하며 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 실습 - 작업 과정 따라 하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 캐릭터의 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼 실습 #2</p> <p>1) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼 과정의 순서를 따라하며 그릴 수 있다.</p> <p>2) 완성된 그림의 피드백을 통해 잘못된 부분과 잘된 부분에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 배경요소와 보색을 활용한 일러스트 실습 - 작업 완성 2) 피드백 - 평가 및 수정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 빛의 흐름이 느껴지는 아트 튜토리얼</p> <p>2. 강의목표: 1) 빛의 흐름이 느껴지는 일러스트의 작업 과정을 보면서 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 빛의 흐름이 느껴지는 아트 튜토리얼 확인 - 작업 과정을 확인 2) 빛의 흐름이 느껴지는 일러스트 실습 - 작업 과정 바탕으로 실습</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 빛의 흐름이 느껴지는 일러스트 튜토리얼 실습</p> <p>2. 강의목표: 1) 빛의 흐름이 느껴지는 일러스트 튜토리얼 과정의 순서를 따라 하며 그릴 수 있다.</p> <p>2) 완성된 그림의 피드백을 통해 잘못된 부분과 잘된 부분에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 빛의 흐름이 느껴지는 일러스트 실습 - 작업 완성 2) 피드백 - 평가 및 수정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	<p>1. 강의주제: 이미지 보정-곡선 활용하기</p> <p>2. 강의목표: 1) Curves기능의 활용에 대해 이해할 수 있다. 2) Curves기능을 활용해서 이미지를 보정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) Curves기능 - Curves메뉴 확인 2) Curves기능을 활용한 실습 - Curves기능 확인 - Curves기능 적용하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	<p>1. 강의주제: 이미지 보정-색상 균형 활용하기</p> <p>2. 강의목표: 1) Color Balance의 기능 활용에 대해 이해할 수 있다. 2) Color Balance의 기능을 활용해 색상을 보정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) Color Balance 기능 - Color Balance 메뉴 확인 2) Color Balance기능을 활용한 색상 균형 활용 - Color Balance기능 확인 - 색상 균형에 Color Balance 기능 적용하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 10 주	<p>1. 강의주제: 이미지 보정-명암 활용하기</p> <p>2. 강의목표: 1) Levels기능의 활용에 대해 이해할 수 있다. 2) Levels기능의 기능을 활용해 이미지를 보정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) Levels기능의 활용 - Levels 메뉴별 기능 확인 2) Levels기능을 활용한 이미지 보정 활용 - Levels 기능 확인 - 이미지 보정에 Levels 기능 적용하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	<p>1. 강의주제: 이미지 보정-명도와 대비 활용하기</p> <p>2. 강의목표: 1) Brightness/Contrast 기능 활용에 대해 이해할 수 있다. 2) Brightness/Contrast 기능을 활용해 이미지를 보정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) Brightness/Contrast 기능의 활용 - Brightness/Contrast 메뉴별 기능 확인 2) Brightness/Contrast 기능을 활용한 이미지 보정 활용 - Brightness/Contrast 기능 확인 - 이미지 보정에 Brightness/Contrast 기능 적용하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	5차시	<p>1. 강의주제: 이미지 보정-색상, 채도, 명도 활용하기</p> <p>2. 강의목표:  1) Hue/Saturation 기능 활용에 대해 이해할 수 있다.  2) Hue/Saturation 기능을 활용해 이미지를 보정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) Hue/Saturation 기능의 활용  - Hue/Saturation 메뉴별 기능 확인  2) Hue/Saturation 기능을 활용한 이미지 보정 활용  - Hue/Saturation 기능 확인  - 이미지 보정에 Hue/Saturation 기능 적용하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	1차시	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발사 방문</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 개발사를 방문하여 현장의 분위기를 파악하고, 실무에서의 캐릭터 원화가의 업무 내용과 개발과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 개발사 현장 프로세스 이해  2) 게임 개발사에서 원화가 업무 소개  3) 게임 캐릭터 개발 과정 이해</p>	<p>※수업방법: 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※학습자료: 개인필기구</p> <p>※수시평가(10점): -개발사 방문을 통해 현장에서 의 캐릭터 원화가의 업무 수행 모습을 본 이후의 소감을 리포 트로 작성 -12주차 제출</p>
제 11 주	2차시	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발사 방문</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 개발사를 방문하여 현장의 분위기를 파악하고, 실무에서의 캐릭터 원화가의 업무 내용과 개발과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 개발사 현장 프로세스 이해  2) 게임 개발사에서 원화가 업무 소개  3) 게임 캐릭터 개발 과정 이해</p>	<p>※수업방법: 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※학습자료: 개인필기구</p>
	3차시	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발사 방문</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 개발사를 방문하여 현장의 분위기를 파악하고, 실무에서의 캐릭터 원화가의 업무 내용과 개발과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 개발사 현장 프로세스 이해  2) 게임 개발사에서 원화가 업무 소개  3) 게임 캐릭터 개발 과정 이해</p>	<p>※수업방법: 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※학습자료: 개인필기구</p>

	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발사 방문</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임 개발사를 방문하여 현장의 분위기를 파악하고, 실무에서의 캐릭터 원화가의 업무 내용과 개발과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임 개발사 현장 프로세스 이해 2) 게임 개발사에서 원화가 업무 소개 3) 게임 캐릭터 개발 과정 이해</p>	<p>※수업방법: 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※학습자료: 개인필기구</p>
	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발사 방문</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임 개발사를 방문하여 현장의 분위기를 파악하고, 실무에서의 캐릭터 원화가의 업무 내용과 개발과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임 개발사 현장 프로세스 이해 2) 게임 개발사에서 원화가 업무 소개 3) 게임 캐릭터 개발 과정 이해</p>	<p>※수업방법: 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※학습자료: 개인필기구</p>
제 12 주	<p>1. 강의주제: 남성캐릭터 디자인-캐릭터 실루엣 그리기</p> <p>2. 강의목표: 1) 인체 비례를 기본 바탕으로 캐릭터를 설정할 수 있다. 2) 대략적 실루엣을 통해 캐릭터의 뼈대를 만드는 과정을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 스케치를 위한 포토샵 캔버스 설정 - 캔버스 설정 옵션 - 해상도 및 크기 2) 8등신 기준의 실루엣 설정 작업 - 등신비율 나누기 - 러프 실루엣 설정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p> <p>※수시평가 제출</p>
	<p>1. 강의주제: 남성캐릭터 디자인-의상 그리기</p> <p>2. 강의목표: 1) 덩어리에서 디자인의 기본 형태를 설정하는 과정을 이해할 수 있다. 2) 인체 실루엣을 바탕으로 덩어리 위주의 러프 의상 설정을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 의상의 기본 형태 잡기 - 덩어리로 형태 나누기 - 덩어리에서 디자인 설정 2) 형태 정리 및 기본 채색 - 디자인 정리 - 기본 채색</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

3차시	<p>1. 강의주제: 남성캐릭터 디자인-초반 세부 묘사하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인체에 의상까지 입힌 러프스케치를 덩어리 위주로 정리하는 법을 수행할 수 있다.</li> <li>2) 정리된 덩어리 디자인의 세부 묘사하는 방식을 이해하고 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 의상의 기본 형태 잡기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 덩어리로 형태 나누기</li> <li>- 덩어리에서 디자인 설정</li> <li>- 세부디자인</li> </ul> </li> <li>2) Curve등을 이용해 톤을 정리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본 컬러 설정</li> <li>- Curve등 전체 덩어리 색 조절</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 남성캐릭터 디자인-디테일 세부 묘사하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 초반 얼굴 중심의 디테일 스케치 작업 방식을 이해하고 수행할 수 있다.</li> <li>2) 빛 질감을 중심으로 세부묘사를 하는 방식에 대해 이해하고 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 얼굴 중심의 디테일 스케치 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인물의 이목구비 중심 작업</li> <li>- 헤어정리 작업</li> </ul> </li> <li>2) 빛에 의한 질감 표현 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 빛의 방향성</li> <li>- 재질에 따른 광원표현</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 남성캐릭터 디자인-수정 및 색감 보정 마무리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 텍스처를 활용하여 사실감 있게 그림을 그릴 수 있다.</li> <li>2) 수정 및 보정을 통해 그림을 마무리 할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 재질감의 디테일 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 텍스처 이미지 적용</li> <li>- 적용된 텍스처의 자연스러운 처리</li> </ul> </li> <li>2) 잘못된 설정의 수정 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설정 상 적절히 활용되었는지 체크</li> </ul> </li> <li>3) 색감 보정하여 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color Balance등을 활용한 색감 보정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>

	<p>1. 강의주제: 여성캐릭터 디자인-캐릭터 실루엣 그리기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인체 비례를 기본 바탕으로 캐릭터를 설정할 수 있다.</li> <li>2) 대략적 실루엣을 통해 여성 캐릭터의 뼈대를 만드는 과정을 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 여성 기준의 인체 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여성 기준의 인체 자료 수집</li> <li>- 여성의 구조에 맞는 인체 분석</li> </ul> </li> <li>2) 8등신 기준의 실루엣 설정 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 등신비율 나누기</li> <li>- 러프 실루엣 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 13 주	<p>1. 강의주제: 여성캐릭터 디자인-의상 그리기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인체 실루엣 바탕으로 덩어리 위주의 러프 의상을 설정할 수 있다.</li> <li>2) 덩어리에서 디자인의 기본 형태를 설정하는 과정을 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 의상의 기본 형태 잡기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 덩어리로 형태 나누기</li> <li>- 덩어리에서 디자인 설정</li> </ul> </li> <li>2) 형태 정리 및 기본 채색 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 정리</li> <li>- 기본 채색</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 13 주	<p>1. 강의주제: 여성캐릭터 디자인-초반 세부 묘사하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 여성 인체에 의상까지 입힌 러프스케치를 덩어리 위주로 정리할 수 있다.</li> <li>2) 정리된 덩어리 디자인의 세부 묘사하는 방식을 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 의상의 기본 형태 잡기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 덩어리로 형태 나누기</li> <li>- 덩어리에서 디자인 설정</li> <li>- 세부디자인</li> </ul> </li> <li>2) Curve등을 이용해 톤을 정리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본 컬러 설정</li> <li>- Curve등 전체 덩어리 색조절</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 13 주	<p>1. 강의주제: 여성캐릭터 디자인-디테일 세부 묘사하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 초반 얼굴 중심의 디테일 스케치 작업을 방식에 대해 이해하고 수행할 수 있다.</li> <li>2) 빛 질감을 중심으로 세부묘사를 하는 방식에 대해 이해하고 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 얼굴 중심의 디테일 스케치 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인물의 이목구비 중심 작업</li> <li>- 헤어정리 작업</li> </ul> </li> <li>2) 빛에 의한 질감 표현 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 빛의 방향성</li> <li>- 재질에 따른 광원표현</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	<p>5차시</p> <p>1. 강의주제: 여성캐릭터 디자인-수정 및 색감 보정 마무리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 텍스처를 활용하여 사실감 있게 그림을 그릴 수 있다.</li> <li>2) 수정 및 보정을 통해 그림을 마무리할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 재질감의 디테일 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 텍스처 이미지 적용</li> <li>- 적용된 텍스처의 자연스러운 처리</li> </ul> </li> <li>2) 잘못된 설정의 수정 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설정 상 적절히 활용되었는지 체크</li> </ul> </li> <li>3) 색감 보정하여 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color Balance 등을 활용한 색감 보정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 14 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 퓨전 콘셉트 캐릭터 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주제와 소재를 설정하여 퓨전 콘셉트 그림의 초기 기획을 설계할 수 있다.</li> <li>2) 인체 비례를 기본 바탕으로 캐릭터를 설정할 수 있다.</li> <li>3) 대략적 실루엣을 통해 캐릭터의 뼈대를 만드는 과정을 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 자료수집 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획설정</li> <li>- 관련 자료 취합 후 계획 설계</li> </ul> </li> <li>2) 스케치를 위한 포토샵 캔버스 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캔버스 설정 옵션</li> <li>- 해상도 및 크기</li> </ul> </li> <li>3) 등신 기준의 실루엣 설정 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 등신비율 나누기</li> <li>- 러프 실루엣 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 퓨전 콘셉트 캐릭터 디자인 - 형태 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 초기 캔버스 설정을 바탕으로 비율에 맞게 덩어리 스케치 작업을 할 수 있다.</li> <li>2) 덩어리에서 콘셉트가 들어간 형태의 기본 바디를 제작할 수 있다.</li> <li>3) 바디를 기반으로 의상 스케치를 할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 체형의 기본 형태 잡기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 덩어리로 형태 나누기</li> <li>- 덩어리에서 디자인 설정</li> </ul> </li> <li>2) 바디 위에 의상 형태 잡기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의상 덩어리 형태로 나누기</li> </ul> </li> <li>3) 형태 정리 및 기본 채색 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 정리</li> <li>- 기본 채색</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 퓨전 콘셉트 캐릭터 디자인 - 스케치 묘사 및 기본 컬러</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 콘셉트 설정에 맞게 디테일 스케치 작업을 완성할 수 있다.</li> <li>2) 전체 기본 컬러 설정에 대해 이해하고 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 콘셉트에 맞는 스케치 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 적용하여 스케치 정리</li> <li>- 스케치 마무리</li> </ul> </li> <li>2) 기본 컬러와 빛, 그림자 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본 컬러 설정</li> <li>- 광원과 그림자 설정</li> <li>- Curve 등 전체 색 조절</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 퓨전 콘셉트 캐릭터 디자인 - 디테일 컬러 및 재질 처리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 빛 질감을 중심으로 세부묘사를 하는 방식에 대해 이해하고 수행할 수 있다.</li> <li>2) 각 부위별 재질 표현을 수행 할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 빛과 질감에 따른 세부 디자인 묘사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인의 디테일한 묘사 처리</li> <li>- 광원의 빛 방향에 대해 정리</li> </ul> </li> <li>2) 빛에 의한 질감 표현 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 텍스처 이미지 적용</li> <li>- 재질 묘사 및 정리</li> <li>- 재질에 따른 광원표현</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
	5차시	<p>1. 강의주제: 퓨전 콘셉트 캐릭터 디자인 - 마무리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 텍스처를 활용하여 사실감 있게 그림을 그릴 수 있다.</li> <li>2) 수정 및 보정을 통해 그림을 마무리할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 형태정리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테두리와 배경정리 및 바닥 그림자 설정</li> </ul> </li> <li>1) 잘못된 설정의 수정 작업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설정 상 적절히 활용되었는지 체크</li> </ul> </li> <li>2) 색감 보정하여 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color Balance 등을 활용한 색감 보정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
제 15 주	1차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인 한 인간형 캐릭터에 대하여 평가</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>

2차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 인간형 캐릭터에 대하여 평가</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
3차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 인간형 캐릭터에 대하여 평가</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
4차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 인간형 캐릭터에 대하여 평가</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>
5차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 개인별로 창작한 설정을 바탕으로 디자인한 인간형 캐릭터에 대하여 평가</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 태블릿</p>