

수업계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도		
게임컨셉디자인	로호의 배경 일러스트 메이킹	고아라	정보문화사	2021		
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	<p>본 교과목은 게임 컨셉 디자인의 올바른 디자인 접근을 위해 게임 컨셉 디자인 분야 중 배경 컨셉 디자인 방법에 대해 연구한다.</p> <p>배경 컨셉 디자인이 무엇인지, 게임 배경을 그리기 위해 어떤 연구 단계를 거치는지 등을 이해하고, 제작 공정상 알아야 할 투시와 빛과 그림자의 관계, 그리고 형태 잡는 법 등 디자인적 이론과 기술을 실제로 실습함으로써 게임 컨셉 디자인의 전반적인 이해를 돕는다.</p> <p>또한 컨셉의 방향성을 설정하고 자신만의 가상 프로젝트를 진행해 보면서, 실질적인 제작 과정에서 브러시와 프로그램 기술 등 여러 가지 기능들을 어떻게 접근하고 표현할 수 있는지 학습하며, 이를 통해 올바른 게임 컨셉 디자인의 이해와 표현방식을 습득하는 것을 목표로 한다.</p>					

■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	1. 강의주제: 게임 컨셉 디자인의 이해 및 과목 OT 2. 강의목표: 1) 한 학기 동안의 전반적 커리큘럼을 이해할 수 있다. 2) 게임 컨셉 디자인이 무엇인지에 대한 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 과목에 대한 커리큘럼 설명 2) 게임 컨셉 디자인에 대한 설명	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 강의계획서, 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크
	2차시	1. 강의주제: 게임 배경컨셉 디자인의 이해 2. 강의목표: 1) 게임그래픽의 원화 요소 중 배경 컨셉 디자인의 개념을 바탕으로 게임 컨셉 디자인의 전반적인 부분을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 게임 배경 컨셉 디자인에 대한 설명을 통해 게임 컨셉 디자인의 개념을 학습한다. 2) 제작 과정에서 게임배경 컨셉 아트의 위치에 대해 학습한다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크

3차시	<p>1. 강의주제: 배경컨셉 디자이너의 활동분야</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인 전반에 걸쳐, 게임 배경 컨셉 디자이너의 활동영역이 어디까지인지 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 배경 컨셉 디자이너의 활동 영역에 대해 학습한다.</p> <p>2) 게임과 애니메이션에서 배경원화 디자이너가 해외에서는 어떤 명칭으로 불리는지 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
4차시	<p>1. 강의주제: 배경컨셉디자이너가 되기 위한 필요한 능력</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 배경 컨셉 디자이너가 되기 위해 필요한 감각과 사용 프로그램에 대해서 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 배경 컨셉 디자이너에게 기본 바탕이 되는 이론에 대해 학습한다.</p> <p>2) 배경 컨셉 디자이너가 관심을 가져야 하는 부분에 대해 학습한다.</p> <p>3) 디지털 페인팅 프로그램 중 포토샵 프로그램의 기본적인 사항을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
5차시	<p>1. 강의주제: 배경을 그리기 위한 연구 단계</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 그림을 그리는 세부 단계에 대해 이해 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 배경을 그리기 위한 세심한 관찰의 필요성을 예시를 통해 학습한다.</p> <p>2) 제시된 단어에 대하여 각자 설정을 해봄으로써 아이디어 발상법에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
제 2 주	1차시	<p>1. 강의주제: 아이디어 정리 단계</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 아이디어를 얻기 위해 사용하는 마인드맵의 개념을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 아이디어 도출의 정리 및 제시법에 대해 학습한다.</p> <p>2) 텍스트를 통해 마인드맵을 만들고, 시각적으로 기초 스케치화 단계까지 진행한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 이미지 보드화와 자료 정리의 중요성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 아이디어 이미지에 대한 보드화와 그것을 위한 자료 수집의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 마인드맵을 기반으로 한눈에 볼 수 있는 이미지 보드화 작업을 학습한다.</p> <p>2) 작업자가 어떤 이미지의 부분을 참고하고 있는지 알기에, 작품의 무의식적 모사(COPY)도 방지 할 수 있음을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 아이디어를 위한 자료 정리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 적합한 자료를 찾는 방식에 대해 이해할 수 있다. 2) 추천 서적과 사이트의 공유를 통해 빠르게 자료를 찾는 것에 대해 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 아이디어 발상 단계에 찾은 자료들을 폴더별로 정리한다. 2) 찾는 작품을 분석하여 트렌드의 중요성을 알 수 있다. 3) 배경 원화가에게 건물과 자연물의 관찰이 중요하다. 4) 아이디어를 위한 좋은 자료를 찾을 수 있는 효율적인 사이트를 공유한다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	<p>4차시</p> <p>1. 강의주제: 드로잉 기초(잔선 쓰지 않기)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 장선과 단선의 차이점을 깨닫고 장선의 중요성을 이해하여 드로잉을 수행할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 잔선을 많이 쓸 경우의 단점을 알아본다. 2) 주어진 소재를 잔선을 쓰지 않고 드로잉 한다. 3) 배경에선 장선과 단선을 잘 섞어서 활용해야 함을 예시를 통해 학습한다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	<p>5차시</p> <p>1. 강의주제: 직선 연습과 선의 강약으로 드로잉 하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 장선 연습을 통해 물체를 정확히 입체감 있게 표현할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 균일한 굵기의 가로선, 세로 선을 긋는 연습을 통해 곧은 선을 그린다. 2) 화면 가운데 점을 찍고 균일한 여백으로 선을 펼쳐가듯 그린다. 3) 균일한 크기의 원화 도형을 그린다. 4) 선과 도형에 익숙해 졌다면 작고 간단한 소품부터 시작해서 복잡한 형태의 물체 실루엣과 명암을 그린다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 3 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 면으로 만드는 공간감</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 브러시 방식을 활용하여 공간을 면으로 표현함으로써, 입체적인 공간을 만들 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 공기 원근법의 개념을 학습한다. 2) 명암을 교차시키는 방식으로 입체적 그림을 그리는 법을 학습한다. 3) 공기의 밀도차가 생기는 영역을 학습한다. 4) 전경, 중경, 후경에 따라 공간감을 표현하는 법을 학습한다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 효율적인 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인을 패턴화 하여 사용함으로써 시간을 단축할 수 있는 효율적인 방식에 대해 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 표현하고자 하는 사물에서 패턴이 이루어지는 영역을 찾아 패턴화 방식의 작업 법을 학습한다. 2) 사용하는 프로그램에서 패턴 제작 방식을 학습한다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

3차시	<p>1. 강의주제: 도구의 활용(수작업 도구)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 다양한 수작업 도구에 대해 알아보고, 그 특징을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 수작업 도구 중 자신에게 맞는 도구를 체험을 통해 선택해본다.</p> <p>2) 라이트박스과 스캐너의 사용법을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
4차시	<p>1. 강의주제: CG를 그리기 위한 태블릿과 모니터</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디지털작업을 하는데 있어서의 태블릿의 종류와 사용방법에 대해 알아보고, 모니터 선택에 있어서의 중요성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 태블릿의 종류와 각각의 특징에 대해 알아본다.</p> <p>2) 디지털페인팅에 있어서 적합한 모니터의 사양에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
5차시	<p>1. 강의주제: CG에 사용되는 프로그램</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) CG에서 활용하는 디지털 페인팅 프로그램 중 가장 많이 사용하는 프로그램의 특징에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 2D 프로그램 중 포토샵에 대한 특징을 학습한다.</p> <p>2) 2D 프로그램 중 클립스튜디오에 대한 특징을 학습한다.</p> <p>3) 2D프로그램 중 일러스트레이터에 대한 특징을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
제 4 주	1차시	<p>1. 강의주제: 포토샵의 메뉴와 설명</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 2D 프로그램 중 하나인 포토샵 프로그램에 대한 기본적인 메뉴와 각 기능에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 포토샵 프로그램의 기본 메뉴, 도구, 레이어 기능에 대해 학습한다.</p> <p>2) 브러시 메뉴와 상세 설정에 대해 학습한다.</p> <p>3) 단축키를 통한 효율적인 작업 방법을 습득한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 작가만의 기본 세팅법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 작가마다 다른 브러시 세팅법을 학습하여 자신만의 세팅 방법을 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 대표 작가의 브러시 세팅법에 대해 알아본다.</p> <p>2) 그 외 작가들이 사용하는 세팅법에 대해 알아본다.</p> <p>3) 자신만의 세팅 방식을 파일화 시켜 저장하고 공유해본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 포토샵의 블렌딩 모드</p> <p>2. 강의목표: 1) 포토샵에서 레이어 모드를 활용하여 컬러 블렌딩을 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 포토샵에서의 블렌딩 모드에 대한 개념을 학습한다. 2) 블렌딩 모드를 레이어에 적용시켜 나타나는 효과를 적용해본다. 3) 블렌딩 모드를 브러시에 적용시켜 나타나는 효과를 적용해본다. 4) 블렌딩 모드의 다양한 종류와 특징, 및 쓰임법을 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 컬러 밸런스/색상/채도/밝기 조절하기</p> <p>2. 강의목표: 1) 포토샵에서 컬러 밸런스 및 색상, 채도, 밝기 등을 조절하여 분위기 전환 및 완성도를 높이는 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 포토샵에서 컬러 밸런스 메뉴에 대해 학습한다. 2) 색상조절, 채도조절, 밝기 등의 메뉴 위치와 역할에 대해 학습한다. 3) 제대로 된 공간감 표현의 체크를 위한 모노톤 전환방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5차시	<p>1. 강의주제: 시선을 유도하기 위한 선의 이해</p> <p>2. 강의목표: 1) 선을 이용하여, 화면 구성상 시선을 유도 시키는 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 선과 시선 유도의 관계를 학습한다. 2) 선의 굵침을 통해 밀도와 명암을 만들어내고, 집중과 확산에 영향을 줌으로써 시선을 유도한다. 3) 시선의 이동 속도 및 분위기에 영향을 미치는 직선과 곡선의 활용 방법을 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 5 주	1차시	<p>1. 강의주제: 선을 활용한 구체적인 구성 예시들</p> <p>2. 강의목표: 1) 다양한 선을 이용해 화면 구성에서 시선을 유도할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 곡선을 넣어 시선을 유도한다. 2) 선의 형태를 활용하여 집중과 확산 시선을 유도한다. 3) 선을 이용해 순위별로 시선을 유도한다. 4) 시선이 있는 물체를 배치함으로, 인위적으로 시선을 유도한다. 5) 다양한 선을 이용해 시선의 이탈방지와 구조의 안정성을 준다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※과제(10점) -레포트 A4 2장 분량 제출 (PPT로 제출) "게임 배경에서 사용되는 오브젝트 하나를 포토샵 프로그램을 활용하여 그려 오기"</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 비율 활용하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 오브젝트의 배치와 비율을 활용해, 안정적인 구도를 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 전통적인 황금비율에 대해 학습한다.</p> <p>2) 3분할법에 대해 학습한다.</p> <p>4) 비율에 대한 개념에 대해 실습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 구성 시 주의 사항(1)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 구성물의 크기와 여백의 폭을 다양하게 만들어 조형의 형태 비례가 어색하지 않게 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 화면 속 구성물의 배치를 통해 리듬감 있게 배치하는 법을 학습한다.</p> <p>2) 구성물의 배치에서 실루엣이 겹치더라도 형태가 명확하게 보일 수 있는 구성을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 구성 시 주의 사항(2)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 비대칭을 통해 재미있고 자연스럽게 구성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 화면의 구성을 대칭과 하프를 나눠본다.</p> <p>2) 화면의 구성을 한쪽으로 몰아 배치해본다.</p> <p>3) 정적인 대칭구도의 그림에 리듬감 있는 요소를 넣어, 재미있는 시선을 유도시키는 방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5차시	<p>1. 강의주제: 구성 시 주의 사항(3)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 전체적인 화면 비율에 변화를 주어, 효과적인 화면 비율을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 기존의 세로 비율 그림을 가로로 변경하여 가로 비율의 특성과 효과적인 구성의 배치에 대해 학습한다.</p> <p>2) 기존의 가로 비율 그림을 세로로 변경하여 세로 비율의 특성과 효과적인 구성의 배치에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 6 주	1차시	<p>1. 강의주제: 과제 발표 및 피드백</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 과제로 제시한 실기물에 대해 공유, 발표하고 피드백 받아 향후 게임 컨셉 디자인 방향을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 5주차에 제시한 과제물(게임 배경에서 사용되는 오브젝트 하나를 포토샵 프로그램을 활용하여 그려오기)에 대하여 발표</p> <p>2) 상호 의견 공유 및 피드백 제시</p>	<p>※수업방법: 질의응답, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 개인 과제물</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 과제 발표 및 피드백</p> <p>2. 강의목표: 1) 과제로 제시한 실기물에 대해 공유, 발표하고 피드백 받아 향후 게임 컨셉 디자인 방향을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 5주차에 제시한 과제물(게임 배경에서 사용되는 오브젝트 하나를 포토샵 프로그램을 활용하여 그려오기)에 대하여 발표 2) 상호 의견 공유 및 피드백 제시</p>	<p>※수업방법: 질의응답, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 개인 과제물</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 과제 발표 및 피드백</p> <p>2. 강의목표: 1) 과제로 제시한 실기물에 대해 공유, 발표하고 피드백 받아 향후 게임 컨셉 디자인 방향을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 5주차에 제시한 과제물(게임 배경에서 사용되는 오브젝트 하나를 포토샵 프로그램을 활용하여 그려오기)에 대하여 발표 2) 상호 의견 공유 및 피드백 제시</p>	<p>※수업방법: 질의응답, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 개인 과제물</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 배경 속 인물 사용법</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경 속에 인물을 배치하여 시선의 흐름을 만들고 유도할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 인물배치를 통해 시선의 흐름을 만드는 방식에 대해 학습한다. 2) 인물이 관찰자적 역할로 외곽에 배치됨으로, 배경에 시선을 유도시키는 방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5차시	<p>1. 강의주제: 그 외 배경 속 인물의 활용법</p> <p>2. 강의목표: 1) 그 외 인물이 배경 내 하나의 구성 요소로서 활용하는 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 인물을 통해 배경 스케일의 감을 표현하는 방식을 학습한다. 2) 배경에서 인물을 강조하는 방식을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 7 주	1차시	<p>1. 강의주제: 투시 원근법</p> <p>2. 강의목표: 1) 투시 원근법에 대한 개념을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 투시의 기본적인 개념과 투시의 요소 등에 대해 학습한다. 2) 눈높이 선의 개념에 대해 학습한다. 3) 눈높이 선을 사용할 때의 주의점을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 투시 원근법의 종류와 특징</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 투시 원근법 중 많이 사용하는 1,2,3점 투시의 방식과 특징에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 1점 투시의 개념과 특징에 대해 알아보고 사용 시 주의점과 활용 방식을 알아본다.</p> <p>2) 2점 투시의 개념과 특징에 대해 알아보고 사용 시 주의점과 활용 방식을 알아본다.</p> <p>3) 3점 투시의 개념과 특징에 대해 알아보고 사용 시 주의점과 활용 방식을 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 오브젝트의 분할과 증식(사각형, 원, 아치)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 투시를 활용하여 오브젝트의 분할과 증식하는 방법을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 사각형의 분할과 증식법에 대해 학습한다.</p> <p>2) 1점 투시로 울타리 길을 그려본다.</p> <p>3) 사각형을 통해 원을 그려본다.</p> <p>4) 원을 투시하는 방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 투시에 대한 이해 및 응용</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 투시에 맞춰서 가옥과 계단 그리기를 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 2점 투시를 통해 가옥을 그려본다.</p> <p>2) 3점 투시를 이용해 계단을 그려본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 드로잉 트레이닝</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 기초 도형부터 간단한 사물까지 투시선 없이 그리는 연습을 통하여 빠르고 자연스럽게 사물 그리기를 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 투시 선 없이 육면체의 여러 각도를 그려본다.</p> <p>2) 원기둥도 마치 종이컵을 쌓아 올린 것처럼 연습하고, 투시된 원기둥의 자연스러운 드로잉을 진행한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

제 8 주	1차시	<p>중간고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태 : 실기고사 및 발표 2) 평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점 3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
	2차시	<p>중간고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태 : 실기고사 및 발표 2) 평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점 3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
	3차시	<p>중간고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태 : 실기고사 및 발표 2) 평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점 3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
	4차시	<p>중간고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태 : 실기고사 및 발표 2) 평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점 3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
	5차시	<p>중간고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태 : 실기고사 및 발표 2) 평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점 3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
제 9 주	1차시	<p>1. 강의주제: 투시가 없어도 공간감을 나타내는 배경들</p> <p>2. 강의목표: 1) 투시 적용 없이 공간감을 나타내는 배경들을 통해 퍼즐류 게임에 많이 사용되는 배경 그래픽 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 투시 없는 공간 중, 탑뷰(Top view)방식의 게임 그래픽에 대해 학습한다. 2) 투시 없는 공간 중, 쿼터뷰(Quarter view)방식의 게임 그래픽에 대해 학습한다. 3) 투시 없는 공간 중, 사이드뷰(Side view) (횡스크롤 게임) 게임 그래픽에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 빛과 그림자를 통해 명암으로 형태 표현하기</p> <p>2. 강의목표: 1) 명암을 잘 표현하기 위한 단계별 그림자 표현에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 빛과 그림자의 원리를 학습한다. 2) 빛이 닿는 물체는 하이라이트, 중간톤, 명암 경계부, 최암부, 반사광, 그림자 이렇게 6개의 명암 단계가 있음을 학습한다. 3) 형태를 명암으로 표현할 때 총 5~8톤으로 나눠짐을 학습한다. 4) 사물을 흑백으로 전환하여 명암 단계를 체크하는 법을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

3차시	<p>1. 강의주제: 다양한 빛과 그림자</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 주광의 소실점을 기준으로 명암을 표현함으로써, 빛과 그림자의 관계와 표현에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 사물을 비추는 기본적인 빛의 종류에 대해 학습한다.</p> <p>2) 사물의 비추는 기본적인 빛의 각각의 특징에 대해 학습한다.</p> <p>3) 고전주의 인물화 그림을 통해 빛의 종류와 적용법을 분석한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 명암으로 원근감 표현하기(대기 원근법)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 배경에 깊이감을 주기 위한 대기원근법의 원리와 표현 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 대기 원근법의 원리에 대해 학습한다.</p> <p>2) 선 원근법을 적용하면서 대기 원근법을 넣어 드라마틱한 효과를 내는 방식을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 근경, 중경, 원경에 빛 넣기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 흑백으로 근경, 중경, 원경의 원근감을 만든 후 주제 방향에 빛을 주어 시선을 집중시키는 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 근경에 빛을 주는 방식과 효과에 대해 학습한다.</p> <p>2) 중경에 빛을 주는 방식과 효과에 대해 학습한다.</p> <p>3) 원경에 빛을 주는 방식과 효과에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
1차시	<p>1. 강의주제: 색의 원리</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 색을 구성하는 명도와 색상, 채도들의 특징을 학습하고 배색하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 명도와 채도의 개념에 대해 학습한다.</p> <p>2) 글레이징 기법의 개념과 적용 방식에 대해 학습한다.</p> <p>3) 색상만을 활용하여 원근과 입체적인 느낌을 줄 수 있는 방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
2차시	<p>1. 강의주제: 팔레트와 배색</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 팔레트에서 핵심 컬러를 선택하고 연관된 컬러의 팔레트를 만드는 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 주광 컬러를 선정 후, 주 컬러값을 중심으로 전체적인 색채 안배의 팔레트를 만든다.</p> <p>2) 자신만의 컬러 팔레트를 만들고 색을 등록해본다.</p> <p>3) 정적 분위기, 동적 분위기 등의 컬러를 선별하여, 컬러 팔레트를 만든다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

제 10 주

3차시	<p>1. 강의주제: 명화를 이용한 배색 연습</p> <p>2. 강의목표: 1) 색을 조색해 봄으로 배색하는 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 좋아하는 명화의 그림의 배색을 분석하고 조색하는 방법을 알아본다. 2) 공기원근법이 잘 된 명화 작품을 선별하여 같은 방식으로 컬러의 배합 방식을 알아본다. 3) 인상파의 그림의 배색 방식을 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
4차시	<p>1. 강의주제: 빛</p> <p>2. 강의목표: 1) 빛에 대한 정의를 통해 개념을 이해 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 기본적인 빛의 원리에 대해 학습한다. 2) 빛을 반사하는 색과 흡수 색에 대해 학습한다. 3) 인상파 그림에서 빛을 컬러로 해석된 방식에 대해 학습한다. 4) 난반사, 정반사, 투과도, 투명도 등 각각의 개념에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
5차시	<p>1. 강의주제: 질감</p> <p>2. 강의목표: 1) 질감의 원리와 개념에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 사물의 기본적인 재질의 특징에 대해 학습한다. 2) 재질은 지역과 시대에 따라 동일한 사물이라도 다르게 표현된다. 3) 투명도는 빛의 반사와 굴절, 투과도에 따라 서로 다르게 표현된다. 4) 위의 내용을 바탕으로, 금속재, 수정재, 나무재질 등을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
제 11 주	1차시	<p>수시시험 시행</p> <p>1. 강의주제: 캐주얼 형태의 집을 선택하고 1점, 2점, 3점 투시로 표현할 것</p> <p>2. 강의목표: 1) 1,2,3점 투시에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 캐주얼 형태의 집 중에서 박스형의 심플한 형태의 집 이미지를 선택하고 1,2,3점 투시에 맞게 표현하기 2) 따라 그릴 샘플 이미지 선별, 난의도와 수업의 목적에 적합한 이미지인지 피드백</p>	<p>※수시시험(10점) -실기시험 형태로 진행 -샘플 이미지를 통해 1,2,3점 투시로 표현한다.</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 자유 주제를 통해 실전 학습</p> <p>2. 강의목표: 1) 자유 주제를 설정하고 스케치부터 기본 명도와 초벌 채색 정리까지 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 주제 설정 후 관련된 자료들을 수집한다. 2) 자료와 아이디어 스케치로 보드화 작업을 한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

3차시	<p>1. 강의주제: 자유 주제를 통해 실전 학습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 초기 작업의 이해를 바탕으로 적절한 자료와 스케치를 선택하여 구체적인 스케치를 완성 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 보드화 시킨 자료 중 적절한 이미지들을 선별한다.</p> <p>2) 추린 자료들을 통해 좀 더 구체적인 2차 스케치 작업을 한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
4차시	<p>1. 강의주제: 자유 주제를 통해 실전 학습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 2차 스케치 중 선택된 것을 구체화 시켜 명암 중심의 모노톤 컬러로 채색 작업하여 글레이징 기법을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 선택된 것을 더욱 구체화시켜 스케치로서 완성한다.</p> <p>2) 글레이징 기법으로 명암 중심의 채색한다.</p> <p>3) 색감을 넣는 1차 채색 작업을 진행한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
5차시	<p>1. 강의주제: 자유 주제를 통해 실전 학습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 2차 채색 후 근경 디테일부터 원근을 잡아가면서 페인팅을 마무리 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 주제가 되는 가장 큰 면을 중심으로 디테일 채색을 진행한다.</p> <p>2) 빛의 방향에 따라 어둠과 밝음을 묶어 주면서 정리하듯 디테일을 추가한다.</p> <p>3) 일부 반복되는 패턴들은 따로 패턴화 작업을 통해 적용한다.</p> <p>4) 최종 점검을 통해 완성도 높이고 마무리한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
제 12 주	1차시	<p>1. 강의주제: 실무 배경원화가를 초청하여 시연 특강</p> <p>2. 강의목적</p> <p>1) 실무 배경 원화가 특강을 통해 게임 컨셉 디자인 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무에서 배경원화가로 활동하고 계시는 작가를 초빙하여 배경 원화와 관련된 작업의 방식을 시연을 통해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 실무 배경원화가를 초청하여 시연 특강</p> <p>2. 강의목적</p> <p>1) 실무 배경 원화가 특강을 통해 게임 컨셉 디자인 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무에서 배경원화가로 활동하고 계시는 작가를 초빙하여 배경 원화와 관련된 작업의 방식을 시연을 통해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

3차시	<p>1. 강의주제: 실무 배경원화가를 초청하여 시연 특강</p> <p>2. 강의목적</p> <p>1) 실무 배경 원화가 특강을 통해 게임 컨셉 디자인 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무에서 배경원화가로 활동하고 계시는 작가를 초빙하여 배경 원화와 관련된 작업의 방식을 시연을 통해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 실무 배경원화가를 초청하여 시연 특강</p> <p>2. 강의목적</p> <p>1) 실무 배경 원화가 특강을 통해 게임 컨셉 디자인 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무에서 배경원화가로 활동하고 계시는 작가를 초빙하여 배경 원화와 관련된 작업의 방식을 시연을 통해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
5차시	<p>1. 강의주제: 실무 배경원화가를 초청하여 시연 특강</p> <p>2. 강의목적</p> <p>1) 실무 배경 원화가 특강을 통해 게임 컨셉 디자인 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실무에서 배경원화가로 활동하고 계시는 작가를 초빙하여 배경 원화와 관련된 작업의 방식을 시연을 통해 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 13 주	<p>1. 강의주제: 횡 스크롤 RPG배경 작업을 위해서 알아야 할 지침 사항</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 횡스크롤 배경의 특징과 이에 맞게 작업하는 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용</p> <p>1) 횡스크롤 게임의 형식에 대해 학습한다.</p> <p>2) 관련된 여러 스타일의 게임 그래픽을 분석한다.</p> <p>3) 횡스크롤 게임의 특징에 맞게 작업을 진행하는 방법을 알아본다.</p> <p>4) 게임의 특성에 맞게 레이어를 분리하여 제공하는 법을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	<p>1. 강의주제: 횡 스크롤 RPG배경의 작업과정 - 첫 시작</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 열대우림 컨셉의 횡 스크롤 RPG 배경을 주제로 한 실습을 통해 횡 스크롤 배경 컨셉 아트에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 열대우림 컨셉의 횡 스크롤 RPG 배경 창작 작업을 계획하고 자료를 찾는다.</p> <p>2) 적어도 3가지 이상의 스케치 시안을 설정하고 수정할 부분을 보완한다.</p> <p>3) 컬러를 적용한 2차 시안을 작업한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 횡 스크롤 RPG배경의 작업과정 - 작업 및 마무리</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 스케치 작업 이후 페인팅을 마무리하고, 인게임 소스로 동시 활용을 위한 방안에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) '메인로드' 부분과 배경부분의 영역을 나눈다. 2) 전경, 중경, 후경으로 나누어 작업계획을 잡는다. 3) 메인 로드를 가장 밝게 설정 하여, 강조 시킨다. 4) 메인로드 중심으로 디테일 작업을 한다. 5) 안개를 이용해 대기 원근법을 레이어별 적용하여 깊이감 있는 환경을 만든다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 오브젝트 중심의 배경컨셉 디자인1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 특정 오브젝트의 시선을 끌기 위해, 강한 색상 대비와 정확한 질감 표현을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 주제를 선정 및 관련된 자료와 아이디어 스케치를 한다. 2) 선정된 러프 스케치들을 정리 한다. 3) 초반 메인 컬러를 입힌다. 4) 단톤 그림자 정도만 적용한다. 5) 스케치선을 정리한다. 6) 각각의 재질을 제대로 처리 하고 전반적 디테일 완성도를 높인다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5차시	<p>1. 강의주제: 오브젝트 중심의 배경컨셉 디자인2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 기존 작업에서 사용한 오브젝트를 활용하여, 밀도 있는 배경 컨셉 만들기를 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 기존의 어울리는 오브젝트를 선택한 후 적절한 레이아웃으로 배치한다. 2) 전체 컬러를 설정한다. 3) 블러 효과를 통해 포커스 아웃시킨다. 4) 본 오브젝트에 시선이 갈 수 있게 효과처리를 하여 마무리한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 14 주	1차시	<p>현장 학습 (견학)</p> <p>1. 강의주제: 게임개발사 현장 방문</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임개발사 방문을 통해 개발 회사의 분위기를 직접 확인하고 작업 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임회사를 방문한다. 2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT 3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다. 4) Q&A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>

2차시	<p>현장 학습 (견학)</p> <p>1. 강의주제: 게임개발사 현장 방문</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임개발사 방문을 통해 개발 회사의 분위기를 직접 확인하고 작업 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임회사를 방문한다. 2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT 3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다. 4) Q&A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
3차시	<p>현장 학습 (견학)</p> <p>1. 강의주제: 게임개발사 현장 방문</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임개발사 방문을 통해 개발 회사의 분위기를 직접 확인하고 작업 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임회사를 방문한다. 2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT 3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다. 4) Q&A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
4차시	<p>현장 학습 (견학)</p> <p>1. 강의주제: 게임개발사 현장 방문</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임개발사 방문을 통해 개발 회사의 분위기를 직접 확인하고 작업 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임회사를 방문한다. 2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT 3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다. 4) Q&A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
5차시	<p>현장 학습 (견학)</p> <p>1. 강의주제: 게임개발사 현장 방문</p> <p>2. 강의목표: 1) 게임개발사 방문을 통해 개발 회사의 분위기를 직접 확인하고 작업 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게임회사를 방문한다. 2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT 3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다. 4) Q&A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>

제 15 주	1차시	<p>기말고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태: 실기고사 및 발표로 평가</p> <p>2) 평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 - 예시: 실기25점 + 발표5점 = 30점</p> <p>3) 평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기 과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	2차시	<p>기말고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태: 실기고사 및 발표로 평가</p> <p>2) 평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 - 예시: 실기25점 + 발표5점 = 30점</p> <p>3) 평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기 과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	3차시	<p>기말고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태: 실기고사 및 발표로 평가</p> <p>2) 평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 - 예시: 실기25점 + 발표5점 = 30점</p> <p>3) 평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기 과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	4차시	<p>기말고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태: 실기고사 및 발표로 평가</p> <p>2) 평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 - 예시: 실기25점 + 발표5점 = 30점</p> <p>3) 평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기 과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	5차시	<p>기말고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태: 실기고사 및 발표로 평가</p> <p>2) 평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 - 예시: 실기25점 + 발표5점 = 30점</p> <p>3) 평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기 과제를 제출한다.</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>