

<b>학습과정명</b>	<b>게임컨셉디자인</b>													
<b>학습목표</b>	<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>													
<b>주교재</b>	<p>로호의 배경 일러스트 메이킹. 고아라, 정보문화사, 2021</p> <p>(부) 게임 컨셉 아트 디지털 브러시 튜토리얼. 이준희, 디지털북스, 2018</p>													
<b>성적평가</b>	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
<b>■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용</b>														
<b>주별</b>	<b>차시</b>	<b>수업(강의.실험.실습 등) 내용</b>									<b>과제 및 기타 참고사항</b>			
제 1 주	1	<p>1. 강의주제: 게임 컨셉 디자인의 이해 및 과목 OT</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 한 학기 동안의 전반적 커리큘럼을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 게임 컨셉 디자인이 무엇인지에 대한 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 과목에 대한 커리큘럼 설명</p> <p>2) 게임 컨셉 디자인에 대한 설명</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>			
	2	<p>1. 강의주제: 게임 배경컨셉 디자인의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임그래픽의 원화 요소 중 배경 컨셉 디자인의 개념을 바탕으로 게임 컨셉 디자인의 전반적인 부분을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임 배경 컨셉 디자인에 대한 설명을 통해 게임 컨셉 디자인의 개념을 학습한다.</p> <p>2) 제작 과정에서 게임배경 컨셉 아트의 위치에 대해 학습한다.</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>			
	3	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>			
	4	<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 학습</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔</p>			

	<p>한다.</p> <p>3) 디지털 페인팅 프로그램 중 포토샵 프로그램의 기본적인 사항을 학습한다.</p>	<p>프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
5	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
1	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
3	<p>1. 강의주제: 아이디어를 위한 자료 정리</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 적합한 자료를 찾는 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 추천 서적과 사이트의 공유를 통해 빠르게 자료를 찾는 것에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 아이디어 발상 단계에 찾은 자료들을 폴더별로 정리한다.</p> <p>2) 찾는 작품을 분석하여 트렌드의 중요성을 알 수 있다.</p> <p>3) 배경 원화가에게 건물과 자연물의 관찰이 중요하다.</p> <p>4) 아이디어를 위한 좋은 자료를 찾을 수 있는 효율적인 사이트를 공유한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
4	<p>1. 강의주제: 드로잉 기초(잔선 쓰지 않기)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 장선과 단선의 차이점을 깨닫고 장선의 중요성을 이해하여 드로잉을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 잔선을 많이 쓸 경우의 단점을 알아본다.</p> <p>2) 주어진 소재를 잔선을 쓰지 않고 드로잉 한다.</p> <p>3) 배경예선 장선과 단선을 잘 섞어서 활용해야 함을 예시를 통</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔</p>

제 2 주

	해 학습한다.	프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크	
5	<p>1. 강의주제: 직선 연습과 선의 강약으로 드로잉 하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 장선 연습을 통해 물체를 정확히 입체감 있게 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 균일한 굵기의 가로선, 세로 선을 긋는 연습을 통해 곧은 선을 그린다.</p> <p>2) 화면 가운데 점을 찍고 균일한 여백으로 선을 펼쳐가듯 그린다.</p> <p>3) 균일한 크기의 원화 도형을 그린다.</p> <p>4) 선과 도형에 익숙해 졌다면 작고 간단한 소품부터 시작해서 복잡한 형태의 물체 실루엣과 명암을 그린다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
제 3 주	1	<p>1. 강의주제: 면으로 만드는 공간감</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 브러시 방식을 활용하여 공간을 면으로 표현함으로써, 입체적인 공간을 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 공기 원근법의 개념을 학습한다.</p> <p>2) 명암을 교차시키는 방식으로 입체적 그림을 그리는 법을 학습한다.</p> <p>3) 공기의 밀도차가 생기는 영역을 학습한다.</p> <p>4) 전경, 중경, 후경에 따라 공간감을 표현하는 법을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<p>1. 강의주제: 효율적인 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인을 패턴화 하여 사용함으로써 시간을 단축할 수 있는 효율적인 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 표현하고자 하는 사물에서 패턴이 이루어지는 영역을 찾아 패턴화 방식의 작업 법을 학습한다.</p> <p>2) 사용하는 프로그램에서 패턴 제작 방식을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

		<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>향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 4 주	1	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<p>1. 강의주제: 포토샵의 블렌딩 모드</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 포토샵에서 레이어 모드를 활용하여 컬러 블렌딩을 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 포토샵에서의 블렌딩 모드에 대한 개념을 학습한다.</p> <p>2) 블렌딩 모드를 레이어에 적용시켜 나타나는 효과를 적용해본다.</p> <p>3) 블렌딩 모드를 브러시에 적용시켜 나타나는 효과를 적용해본다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<p>1. 강의주제: 컬러 밸런스/색상/채도/밝기 조절하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 포토샵에서 컬러 밸런스 및 색상, 채도, 밝기 등을 조절하여 분위기 전환 및 완성도를 높이는 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 포토샵에서 컬러 밸런스 메뉴에 대해 학습한다.</p> <p>2) 색상조절, 채도조절, 밝기 등의 메뉴 위치와 역할에 대해 학습한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5	<p>1. 강의주제: 시선을 유도하기 위한 선의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 선을 이용하여, 화면 구성상 시선을 유도 시키는 방식에 대해</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

	<p>이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 선과 시선 유도의 관계를 학습한다.</li> <li>2) 선의 겹침을 통해 밀도와 명암을 만들어내고, 집중과 확산에 영향을 줌으로써 시선을 유도한다.</li> <li>3) 시선의 이동 속도 및 분위기에 영향을 미치는 직선과 곡선의 활용 방법을 알아본다.</li> </ol>	<p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 5 주	<p>1. 강의주제: 선을 활용한 구체적인 구성 예시들</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 다양한 선을 이용해 화면 구성에서 시선을 유도할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 곡선을 넣어 시선을 유도한다.</li> <li>2) 선의 형태를 활용하여 집중과 확산 시선을 유도한다.</li> <li>3) 선을 이용해 순위별로 시선을 유도한다.</li> <li>4) 시선이 있는 물체를 배치함으로써, 인위적으로 시선을 유도한다.</li> <li>5) 다양한 선을 이용해 시선의 이탈방지와 구조의 안정성을 준다.</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 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>
	<p>1. 강의주제: 비율 활용하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 오브젝트의 배치와 비율을 활용해, 안정적인 구도를 만들 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 전통적인 황금비율에 대해 학습한다.</li> <li>2) 3분할법에 대해 학습한다.</li> <li>4) 비율에 대한 개념에 대해 실습한다.</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	<p>1. 강의주제: 구성 시 주의 사항(1)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 구성물의 크기와 여백의 폭을 다양하게 만들어 조형의 형태 비례가 어색하지 않게 표현할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 화면 속 구성물의 배치를 통해 리듬감 있게 배치하는 법을 학습한다.</li> <li>2) 구성물의 배치에서 실루엣이 겹치더라도 형태가 명확하게 보일 수 있는 구성을 학습한다.</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	<p>1. 강의주제: 구성 시 주의 사항(2)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 비대칭을 통해 재미있고 자연스럽게 구성할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 화면의 구성을 대칭과 하프로 나눠본다.</li> <li>2) 화면의 구성을 한쪽으로 몰아 배치해본다.</li> <li>3) 정적인 대칭구도의 그림에 리듬감 있는 요소를 넣어, 재미있는 시선을 유도시키는 방식에 대해 학습한다.</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

	5	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 6 주	1	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<p>1. 강의주제: 배경 속 인물 사용법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 배경 속에 인물을 배치하여 시선의 흐름을 만들고 유도할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 인물배치를 통해 시선의 흐름을 만드는 방식에 대해 학습한다.</p> <p>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), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5	<p>1. 강의주제: 그 외 배경 속 인물의 활용법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 그 외 인물이 배경 내 하나의 구성 요소로서 활용하는 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 인물을 통해 배경 스케일의 감을 표현하는 방식을 학습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼)</p>

		2) 배경에서 인물을 강조하는 방식을 학습한다.	<p>얼), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 투시 원근법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 투시 원근법에 대한 개념을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 투시의 기본적인 개념과 투시의 요소 등에 대해 학습한다.</p> <p>2) 눈높이 선의 개념에 대해 학습한다.</p> <p>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), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<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), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

		<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>향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 부교재(게임컨셉아트 디지털 브러시 튜토리얼), 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
	2	1) 평가형태 : 실기고사 및 발표	
	3	2) 평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -에시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점	
	4	3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.	
	5		
제 9 주	1	<p>1. 강의주제: 투시가 없어도 공간감을 나타내는 배경들</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 투시 적용 없이 공간감을 나타내는 배경들을 통해 퍼즐류 게임에 많이 사용되는 배경 그래픽 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 투시 없는 공간 중, 탑뷰(Top view)방식의 게임 그래픽에 대해 학습한다.</p> <p>2) 투시 없는 공간 중, 쿼터뷰(Quarter view)방식의 게임 그래픽에 대해 학습한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<p>1. 강의주제: 빛과 그림자를 통해 명암으로 형태 표현하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 명암을 잘 표현하기 위한 단계별 그림자 표현에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 빛과 그림자의 원리를 학습한다.</p> <p>2) 빛이 닿는 물체는 하이라이트, 중간톤, 명암 경계부, 최암부, 반사광, 그림자 이렇게 6개의 명암 단계가 있음을 학습한다.</p> <p>3) 형태를 명암으로 표현할 때 총 5~8톤으로 나뉘짐을 학습한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<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>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</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>교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
5	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>	
제 10 주	1	<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) 그레이징 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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<p>1. 강의주제: 명화를 이용한 배색 연습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 색을 조색해 봄으로 배색하는 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 좋아하는 명화의 그림의 배색을 분석하고 조색하는 방법을 알아본다.</p> <p>2) 공기원근법이 잘 된 명화 작품을 선별하여 같은 방식으로 컬러의 배합 방식을 알아본다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<p>1. 강의주제: 빛</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 빛에 대한 정의를 통해 개념을 이해 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 기본적인 빛의 원리에 대해 학습한다.</p> <p>2) 빛을 반사하는 색과 흡수 색에 대해 학습한다.</p> <p>3) 인상파 그림에서 빛을 컬러로 해석된 방식에 대해 학습한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>

		<p>1. 강의주제: 질감</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 질감의 원리와 개념에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 사물의 기본적인 재질의 특징에 대해 학습한다.</p> <p>2) 재질은 지역과 시대에 따라 동일한 사물이라도 다르게 표현된다.</p> <p>3) 투명도는 빛의 반사와 굴절, 투과도에 따라 서로 다르게 표현된다.</p> <p>4) 위의 내용을 바탕으로, 금속재, 수정재, 나무재질 등을 학습한다.</p>	<p>향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 11 주	5	<p>수시시험 시행</p> <p>1. 강의주제: 캐주얼 형태의 집을 선택하고 1점, 2점, 3점 투시로 표현할 것</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 1,2,3점 투시에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 캐주얼 형태의 집 중에서 박스형의 심플한 형태의 집 이미지를 선택하고 1,2,3점 투시에 맞게 표현하기</p> <p>2) 따라 그릴 샘플 이미지 선별, 난이도와 수업의 목적에 적합한 이미지인지 피드백</p>	<p>※수시시험(10점)</p> <p>-실기시험 형태로 진행</p> <p>-샘플 이미지를 통해 1,2,3점 투시로 표현한다.</p>
	1	<p>1. 강의주제: 자유 주제를 통해 실전 학습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 자유 주제를 설정하고 스케치부터 기본 명도와 초벌 채색 정도까지 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 주제 설정 후 관련된 자료들을 수집한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<p>1. 강의주제: 자유 주제를 통해 실전 학습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 2차 채색 후 근경 디테일부터 원근을 잡아가면서 페인팅을 마</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

		<p>무리 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>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
제 12 주	1	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5	<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</p>

			프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크
제 13 주	1	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	2	<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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	3	<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.</p> <p>2) 전경, 중경, 후경으로 나누어 작업계획을 잡는다.</p> <p>3) 메인 로드를 가장 밝게 설정 하여, 강조 시킨다.</p> <p>4) 메인로드 중심으로 디테일 작업을 한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	4	<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.</p> <p>2) 선정된 러프 스케치들을 정리 한다.</p> <p>3) 초반 메인 컬러를 입힌다.</p> <p>4) 단톤 그림자 정도만 적용한다.</p> <p>5) 스케치선을 정리한다.</p> <p>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, 빔프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p>
	5	<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>2) 기존의 어울리는 오브젝트를 선택한 후 적절한 레이아웃으로 배치한다.</p> <p>2) 전체 컬러를 설정한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔</p>

		<p>3) 블러 효과를 통해 포커스 아웃시킨다.</p> <p>4) 본 오브젝트에 시선이 갈 수 있게 효과처리를 하여 마무리한다.</p>	<p>프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 신티크</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 14 주	1	<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.</p> <p>2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT</p> <p>3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다.</p> <p>4) Q&amp;A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
	2	<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.</p> <p>2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT</p> <p>3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다.</p> <p>4) Q&amp;A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
	3	<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.</p> <p>2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT</p> <p>3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다.</p> <p>4) Q&amp;A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
	4	<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.</p> <p>2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT</p> <p>3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다.</p> <p>4) Q&amp;A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
	5	<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.</p> <p>2) 회사의 소개와 현장견학 스케줄 OT</p> <p>3) 프로젝트에 대한 소개와 함께 개발 프로세스를 경험한다.</p> <p>4) Q&amp;A</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 개인필기구</p>
제 15 주	1	<p>※기말고사 시행(30점)</p>	<p>※수업방법:</p>

2	1) 평가형태: 실기고사 및 발표로 평가	
3	2) 평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 -	
4	예시: 실기25점 + 발표5점 = 30점	기말고사 시행
5	3) 평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기 과제를 제출한다.	
첨부자료		