

강의계획서

교과목명	3D컴퓨터모델링		이수구분	전선	학점	3	시수(이론/실습)	3 (0/3)
대상학과	디지털산업디자인학과 (3)		학년-학기	2-1	분반	A	담당교수	이상화
성적평가	이론	평소[10%] 출석[20%] 시험평가[70%]			실험실습	출석[20%] 실기평가[80%]		
수업방법	강의[○] 토론[] 발표[] 유인물[] 문제풀이[] 시청각[○] On-Line[] PC보조학습[○] 체험학습[]							
보조기자재	Video[○] Audio[] Computer[○] 모형물[] VR[]							
교과목 개요	3D 중심의 설계를 위한 이론 및 프로세스와 제반 기법을 학습하고, 산업디자인 실무에서 활용하는 다양한 3D 프로그램을 이용하여 실습을 진행한다. 2D 드로잉 결과물을 3차원 모델링으로 검토하여 최적의 모델링을 완성시킬 수 있는 능력을 함양한다.							
교육 목표	3D 모델링툴중 3D MAX의 인터페이스 이해와 기본적인 모델링과 렌더링 방법을 학습하여 최종 3D결과물을 완성한다.							
강의 계획서 안내	장애학생이 강의 수강 시 조정(강의자료 사전 제공, 과제 및 평가 조정, 과제 제출기한 연장, 시험시간 연장 등)을 원할 경우, 개강 전 담당 교수님께 위와 같은 사항에 대한 사전 상담을 요청해 주시기 바랍니다.							
교재 및 참고 문헌	주교재 (학습 모듈)		유인물 및 기제작 OCW					
	부교재		유인물					

주차별 학습내용		
주	강의 내용	
	수업내용	평가방법
1	3D MAX 소개 및 기본 인터페이스 소개	오리엔테이션 시간으로 평가는 없음
2	인터페이스 변경, 뷰포트와 네비게이션, 쉐이딩 모드, 레이아웃 변경, 커맨드 패널, 시스템 단위 설정, 그리드 설정 등 기본 인터페이스 학습	인터페이스 변경, 뷰포트와 네비게이션, 쉐이딩 모드, 레이아웃 변경, 커맨드 패널, 시스템 단위 설정, 그리드 설정 등 기본 인터페이스 학습한 것을 필요시마다 평가
3	오브젝트 선택, 기즈모 이해, 오브젝트 이동/회전/크기 조절, 좌표계 이해, 피벗 포인트 제어 등	오브젝트 선택, 기즈모 이해, 오브젝트 이동/회전/크기 조절, 좌표계 이해, 피벗 포인트 제어 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
4	오브젝트 복제와 정렬, Standard Primitive, Extended Primitive 만들기 등	오브젝트 복제와 정렬, Standard Primitive, Extended Primitive 만들기 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
5	line, Rectangle, Circle, Ellipse, Arc, NGon, Star, Test, Helix, Egg, 등 Spline 만들기	line, Rectangle, Circle, Ellipse, Arc, NGon, Star, Test, Helix, Egg, 등 Spline 만들기 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
6	Editable Ploy 의 Object 레벨의 학습, By Vertex, Ignore Backfacing, By Angle, shrink, Grow, Ring, Loop 등	Editable Ploy 의 Object 레벨의 학습, By Vertex, Ignore Backfacing, By Angle, shrink, Grow, Ring, Loop 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
7	Editable Ploy 의 Object 레벨의 학습, Use soft selection, Fall off, Paint soft selection 등	Editable Ploy 의 Object 레벨의 학습, Use soft selection, Fall off, Paint soft selection 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
8	7주간에 걸친 툴의 기초적인 작업 방식 등에 대한 중간 평가	실습과제를 학생들이 직접 모델링 하고 완성하는 순서에 따라 평가
9	Editable Ploy 의 Object 레벨의 학습, Constrants, Preserve UVs 등	Editable Ploy 의 Object 레벨의 학습, Constrants, Preserve UVs 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
10	Editable Ploy 의 Vertex 레벨 학습, Remove, Break, Extrude, Chamfer, Weld, Target Weld, Connect 등	Editable Ploy 의 Vertex 레벨 학습, Remove, Break, Extrude, Chamfer, Weld, Target Weld, Connect 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
11	Editable Poly 의 Edge 레벨 학습, Insert Vertex, Remove, Split, Extrude, Chamfer 등	Editable Poly 의 Edge 레벨 학습, Insert Vertex, Remove, Split, Extrude, Chamfer 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
12	Editable Poly 의 Border레벨 학습, Cap, Bridge, Connect, Create Shape from Selection 등	Editable Poly 의 Border레벨 학습, Cap, Bridge, Connect, Create Shape from Selection 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
13	Editable Poly 의 Polygon 레벨 학습, Bevel, Insert, Bridge, Flip, Hinge From Edge 등	Editable Poly 의 Polygon 레벨 학습, Bevel, Insert, Bridge, Flip, Hinge From Edge 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
14	Editable Poly 의 Polygon 레벨 학습, Extrude Along Spline, Smoothing Group, Select by SG 등	Editable Poly 의 Polygon 레벨 학습, Extrude Along Spline, Smoothing Group, Select by SG 등에 대한 내용을 필요시마다 평가
15	중간평가 이후 학습한 컴퓨터 툴 사용법에 대한 기말 평가	실습과제를 제시하고 이를 완성하는 최종 프로젝트 수행 평가