

강의계획서(2020년 1학기)

교과목명	디지털매트페인팅활용	분반	1	담당교수명	조동민
과목코드	0000123593				
학과·학년	산업디자인학 3	학점	3.0	연구실번호	
요일, 시간	금 1-A, 금 1-B, 금 2-A, 금 2-B, 금 3-A, 금 3-B, 금 4-A, 금 4-B	교과목구분	전공선택	강의실	전주:예술대학 본관 5020

수업목표	This CLASS is useful for beginners in digital mattepainting as much as for whom already have ability about CG Tools and wanting to increase their CG skills and teachings are tailored upon every kind of student and he will follow you step by step to your goal, giving you so much improvement in so relatively little time! Another very important aspect is the feedback exchange students have between each other through the forum during and after the course.
------	---

직전 강의평가 반영사항	check the work in progress in class
--------------	-------------------------------------

6대 핵심역량과의 관계

구분	소통역량	창의역량	인성역량	실무역량	모험역량	문화역량	합계
강의반영 비율(%)	10	25	10	25	10	20	100

주별 내용						수업방식별시간	
						온라인	오프라인
제 1주	Orientation						
제 2주	Optional Objectives for this Workshop The history of matte painting. What is matte painting, in the early days and presently in the digital age						
제 3주	Lighting : What makes good lighting? Time of day for your matte shots, dramatic vs straight on lighting						
제 4주	Color Theory : What schemes can be be applied for your work to make it stronger and more interesting						
제 5주	Composition : Even though it's based on reality, matte painting allows shifting of elements to make it more interesting to the shot and story. Examples of strong composition in mattes.						
제 6주	Individual Presentation						

강의계획서(2020년 1학기)

제 7주	Mid-Term Quiz		
제 8주	Perspective : Landscape vs Cityscapes. 0 point, 1 point, 2 point, and 3 point perspective		
제9주	Aspect ratios and resolution sizes, HDTV vs Film		
제 10주	Individual Presentation 2		
제 11주	Landscape matte painting: Demo on setting up and matte painting for a natural look 1		
제 12주	Landscape matte painting: Demo on setting up and matte painting for a natural look 2		
제 13주	Cityscape matte painting: Demo on setting up and matte painting for a present city look		
제 14주	Critiques 1		
제 15주	Final Test and Make Up		
제 16주			

강의계획서(2020년 1학기)

권장 선수과목	nothing																									
주교재	Produce and distribute handouts on footnote subjects																									
저자	Untitled				출판사	Untitled				출판년도	2020															
참고자료	1. Tiltel : 게임제작 및 운용기술 (한국게임산업개발원) / Publisher : Jungil Books 2. Tiltel : 영상제작의 미학적 원리와 방법 / Publisher : 커뮤니케이션북 / 2002.01 3. Tiltel : 비주얼스토리텔링 / Publisher : 서울여자대학교 / 2004.04 4. Tiltel : 위클리온라인제작 배포 (Handouts produced and distributing)																									
교재언어	영어				강의언어	영어																				
필요기자재																										
상대/절대평가 구분	상대평가 II		상대평가 II 비율 (A:A+B:C이하)		40	:	80	:	20	총 비율 (%)	100															
절대평가 기준																										
평가계획	평가 요소별 배점 <table border="1"> <tr> <td>중간</td> <td>20%</td> <td>기말</td> <td>20%</td> <td>출석</td> <td>30%</td> <td>과제물</td> <td>30%</td> <td>안전교육</td> <td>0%</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> 기타()										중간	20%	기말	20%	출석	30%	과제물	30%	안전교육	0%						
중간	20%	기말	20%	출석	30%	과제물	30%	안전교육	0%																	
참고 사항	* 장애학생 교수학습지원 사항																									
	- 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 강의 파일, 자료 등 제공 <input type="checkbox"/> 좌석배치(지정좌석) 조정 <input type="checkbox"/> 기타:																									
	- 과제 <input type="checkbox"/> 과제 제출기한 연장 <input checked="" type="checkbox"/> 대안적 과제 제시																									
	- 평가 <input type="checkbox"/> 시험시간 연장 <input checked="" type="checkbox"/> 평가방법 조정(대독, 구두응답, 도우미 대필 답안작성 등) <input type="checkbox"/> 별도의 시험 장소 제공 <input type="checkbox"/> 기타:																									
	<input type="checkbox"/> 그 외(필요시 자유로이 추가 기술)																									
※ 위 지원사항 등을 포함한 강의, 과제, 시험 등 학습과정에서 장애로 인하여 추가 지원이 필요한 경우 개강전 담당강사 및 장애학생지원센터를 통해 문의 바랍니다.																										