

# 강 의 계 획 서

교과목	일러스트레이션 I		구분	이론 2 - 실습 2	학점	3	담당	
과정		저자	정준호	출판사	성안당	교재명	정준호의 비주얼 일러스트레이션 제작노트	
학습 목표	포토샵을 기반으로 애니메이션 일러스트 디자인을 제작함에 목적을 두고 있음. - 구도, 색상, 편집등을 이해 - 다양한 캐릭터 드로잉. - 게임 홍보물 디자인 제작.							
주	강의일자	학습주제	강 의 내 용		평가방법 및 내용	학습준비물	비고	
1		오리엔테이션	그래픽 디자인에 대한 이해와 그래픽 툴 사용의 이해.		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	
2		다양한 포토샵 툴 박스 사용의 이해 와 응용	- 선택툴의 이해와 응용 - 명도와 채도 및 구도의 이해 - 브러시의 사용과 채도조절응용		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	
3		이미지 보정	- 색상 보정 기능을 이해 - 역동적인 이미지 만들기 - 움직이는 애니메이션 이해		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	
4		인물과 배경에 대 한 편집기능을 이 해	- 경계없이 편집하기 - LIQUIFY 기능의 이해 및 응용 - DEFINE BRUSH PRESET 기능 이해 및 응용		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	
5		배경 테두리 디자인	- 다양한 STROKE 응용 - 커스텀 셰이프 툴의 응용 - STAMP, CLIPPING MASK의 응용		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	
6		텍스트 툴을 이용 하여 다양한 효과 연출	- 입체 텍스트의 이해 및 응용 - 네온사인 느낌 및 다양한 효과 응용 - 텍스트를 이용한 광고디자인		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	
7		아이콘 디자인과 콘텐츠 디자인 I	- 다양한 페이퍼디자인 - 게임 인터페이스 콘텐츠 디자인		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	<b>과제 I</b>	
8			<b>중 간 고 사</b>					
9		패턴 제작	- 컨셉별 패턴 디자인 이해 - 일러스트에 패턴 적용하기		학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용	

주	강의일자	학습주제	강의내용	평가방법 및 실습내용	학습준비물	비고
10		다양한 배경 연출 이해	- 입체감이 돋보이는 배경디자인 - 배경디자인 편집 - UI 배경디자인	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
11		애니메이션 / 3D / 비디오	- 움직이는 이미지 이해와 응용 - GIF 애니메이션 - 3D 글자 만들기	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
12		3D 텍스처를 이 용한 3D 효과	- 사실적인 텍스처 표현 익히기 - 캐릭터디자인 스케치 - 드로잉과 편집 및 합성	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
13		게임배경 컨셉 레 이아웃 만들기	-스마트폰 배경화면 캐릭터 디자인 제작	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	<b>과제 11</b>
14		제작 발표	-한학기 동안 한 작업물 PT. - 피드백 및 수정.	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
15			<b>기 말 고 사</b>			
참고문헌						
학습평가방법 및 평가내용	중간고사		기말고사		수시평가	
	필기 시험		작품 평가 Demoreel 1점		실기 과제	
성적평가기준 (상대+절대)	출석	중간고사	기말고사	과제물	기타 (수시고사)	총점
	20%	30%	30%	20%	0	100%
참고사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제(1) 주제 : 움직이는 애니메이션 제작 1점. [자유주제]</li> <li>과제(2) 주제 : 게임홍보 배너 및 포스터디자인 1점</li> </ul>					