

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
드로잉 II	주교재	김수영	게임 배경 원화 테크닉컬 북	성안당	2012년
	부교재	백남원	드로잉의 정석	성안당	2012년

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 기초 드로잉 방법 2] 강의주제: 좋은 드로잉을 위한 자세와 선 3] 강의세부내용: ① 안정된 자세를 만들기 위한 7가지 규칙 ② 직선과 곡선 긋기의 정석 ③ 필압을 느끼기 위한 선 긋기 ④ 프리 드로잉에서의 선 긋기	시청각강의 빔 프로젝트 이용	부교재[1권] p.16~73 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 스케치북, 연필
2	1] 강의제목: 면과 명암의 기술 2] 강의주제: 사실적인 드로잉을 위한 면, 명암을 다루는 기술 3] 강의세부내용: ① 공간감을 효과적으로 표현하는 원근법 ② 윤곽선으로 그리기와 면으로 그리기 ③ 면의 이해와 활용 ④ 명암을 다루는 기술	시청각강의 빔 프로젝트 이용, 드로잉 실습	부교재[1권] p.76~115 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 스케치북, 연필
3	1] 강의제목: 배경 드로잉을 위한 포토샵 기본 기능 2] 강의주제: 배경 작업에 필요한 포토샵 기능 알아보기 3] 강의세부내용: ① 배경 드로잉에 필요한 포토샵의 화면 구성 ② 배경 드로잉을 위한 환경 설정 ③ 포토샵의 단축키 설정 ④ 스케치 입력을 위한 스캐너 설정	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.36~63 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터, 타블렛
4	1] 강의제목: 포토샵을 이용하여 배경 작업하기 2] 강의주제: 포토샵 툴의 이해 [셀렉트의 활용] 3] 강의세부내용: ① 셀렉트의 기본 기능 이해 ② 셀렉트를 이용한 원근법 표현 ③ 채색을 위한 셀렉트 활용 ④ 툴 바의 이미지 보정 *과제제출 : 포토샵을 이용한 자유 배경 드로잉[JPG] 제출	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.86~166 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터, 타블렛
5	1] 강의제목: 관찰의 원리와 올바른 관찰법 2] 강의주제: 배경 드로잉에 필요한 관찰의 이해 3] 강의세부내용: ① 두 가지 관찰법 ② 계측을 이용하여 보이는 대로 관찰하기 ③ 해체를 이용하여 보이는 대로 관찰하기 ④ 이해하며 관찰하기 ⑤ 보이는 대로 그리기와 이해하며 그리기	시청각강의 빔 프로젝트 이용, 드로잉 실습	부교재[2권] p.8~59 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 스케치북, 연필
6	1] 강의제목: 단일 오브젝트 제작 1 2] 강의주제: 단일 건물의 작업 과정 [무기 상점] 3] 강의세부내용: ① 채색의 시작 ② 컬러 지정 및 색 조합 ③ 자세히 들어가기 ④ 투시에 대한 확인하기 ⑤ 무기 상점의 느낌 확인하기	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.170~177 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터, 타블렛
7	중 간 교 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1) 강의제목: 단일 오브젝트 제작 2 2) 강의주제: 단일 건물의 작업 과정 [복합 건물] 3) 강의세부내용: ① 백그라운드 컬러 결정하기 ② 그림자 그려 넣기 ③ 하이라이트 살리기 ④ 복합 건물의 느낌 확인하기	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.192~220 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터. 타블렛
9	1) 강의제목: 판타지 게임풍 월드 제작 2) 강의주제: 월드 맵[사냥터, 마을] 제작 3) 강의세부내용: ① 기획을 통한 월드 맵 이해 ② 레벨 작업의 효과적인 표현 ③ 시나리오 적인 일반 마을 꾸미기	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.224~263 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터. 타블렛
10	1) 강의제목: 판타지 게임풍 성 제작 2) 강의주제: 중세 시대의 판타지 성을 제작하기 3) 강의세부내용: ① 기획서의 이해와 성 배경 콘셉트 찾아보기 ② 성의 특징 살리기 ③ 판타지 풍과, 시대에 맞는 성 제작 *과제제출 : 게임 원화 판타지 성 배경 드로잉[JPG] 제출	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.266~288 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터. 타블렛
11	1) 강의제목: 드로잉의 팁 2) 강의주제: 실전 드로잉을 위한 핵심 기법 3) 강의세부내용: ① 생략해도 되는 것을 구분하는 방법 ② 효과적인 강조를 위한 5가지 방법 ③ 대상의 윤곽선 처리 ④ 심미적 효과를 덧입히는 8가지 방법	시청각강의 빔 프로젝트 이용, 드로잉 실습	부교재[2권] p.90~118 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 스케치북, 연필
12	1) 강의제목: 던전 제작 2) 강의주제: 던전의 이해와 제작 3) 강의세부내용: ① 던전 기획서의 구체적인 고찰 ② 던전 제작을 위한 콘셉트 아트 시작하기 ③ 던전 작업 결과를 체크	컴퓨터를 활용한 실무 제작	주교재 p.294~316 요점정리 및 주지사항 전달	빔 프로젝트, 컴퓨터. 타블렛
13	1) 강의제목: 포스터 배경 스케치 2) 강의주제: 포스터 배경 원화 스케치 하기 3) 강의세부내용: ① 투시에 대한 이해 ② 강조에 대한 이해 ③ 생략에 대한 이해 ④ 포토샵의 기능 활용	컴퓨터를 활용한 실무 제작	완성 체크 리스트	컴퓨터. 타블렛
14	1) 강의제목: 최종 완성된 배경 원화 그리기 2) 강의주제: 원화 포스터 완성하기 3) 강의세부내용: ① 컨셉 정하기 ② 사이즈 정하기 ③ 배경에 대한 설명서 작성하기 ④ 원화 완성 및 마무리	컴퓨터를 활용한 실무 제작	완성 체크 리스트	컴퓨터. 타블렛
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
드로잉 II	중간·기말고사 과제물 및 수업참여도 출석율	중간, 기말고사 : 60 퍼센트 과 제 물 : 20 퍼센트 출 석 율 : 20 퍼센트