

강 의 계 획 서

<2016년도 2학기>

교과목	컴퓨터그래픽1		구분	이론2 - 실습2	학점	3	담당교수	
학과		저자	신성일	출판사	성안당	교재명	신군의 포토샵 아트워크 시크릿	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터 그래픽 툴의 기본적인 요소와 기능에 대해 폭 넓게 배우고, 샘플을 만들면서 다양한 실전 표현 방식을 익힌다. · Photoshop의 기본 기능을 숙지하고 표현 범위를 확장한다. · 2D 일러스트 및 매트페인팅 작업을 통한 활용 능력을 향상시킨다. · 다양한 디자인적 요소에 관하여 익힌다. 							
주	강의일자	학습주제	강 의 내 용	평가방법 및 내용	학습준비물	비고		
1		오리엔테이션	- 컴퓨터를 이용한 그래픽 결과물과, 종이에 그려진 수작업 결과물과 비교하여 그 차이점에 대하여 알아본다. - 포토샵의 사용의 전반적인 기능에 대해 알아본다	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		
2		컴퓨터 그래픽의 이해	- 한 장에 그려야하는 수작업과 레이별로 나눠 그려서 보정과 이동이 용이한 점을 예시를 통해 차이점 설명 - 포토샵의 메뉴의 기본 툴바의 위치 및 기능 설명	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		
3		레이어의 이해와 브러시 사용방법	- 작업환경 설정(해상도, 이미지 사이즈 및 캔버스 사이즈) - 타블렛을 사용하여 작업 할 수 있게 설치 - 패스와 타입 레이어, 클리핑 마스크, Shape 레이어에 대해 알아본다	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		
4		디지털 아트워크 [피아노의 숲]	- 숲 배경 합성하기 - 동물과 아기 이미지 합성하기 - 안개 낀 듯한 몽환적인 효과 연출하기	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		
5		디지털 아트워크 [hand mountain]	- 채널을 이용해 배경 분리하기 - 바위 질감 표현하기 - 폭포 합성하기 - 보정 레이어를 이용하여 색 보정하기	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		
6		캐릭터일러스트 1	- 다양한 이미지를 바탕으로 캐릭터 스케치 (타블렛 사용) - 레이어 순서를 이해하여 레이어별로 캐릭터의 부분그리기 (레이어 그룹 만들기, 각각의 캡션달기) - 색 보정, 필터를 통한 다양한 표현하기	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		
7		캐릭터일러스트와 배경합성	- 5주차 캐릭터일러스트에 다양한 배경 이미지를 합성 - 각각의 기능을 활용하여 다양한 이미지를 연출해본다	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	과제1		
8			중 간 고 사					
9		배경 일러스트 1	- 이미지사진 수집, 부분 이미지 자르기, 변형, 복사 등을 이용하여 뉴 레이어에 새로운 이미지를 만들어 낸다. - 레이어별로 필터, 색 보정, 효과를 주고 부분적으로 브러시를 사용하여 그린다.	학습 태도 실습 제작	타블렛, USB메모리	프로젝터 활용		

주	강의일자	학습주제	강의내용	평가방법 및 실습내용	학습준비물	비고
10		배경 일러스트 2	- 매트페인팅의 다양한 제작방법과 노하우를 설명 한다. - 효과를 극대화할 수 있는 이펙트를 필터와 번들, 사플등을 활용하여 표현. 일루전의 활용	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
11		프린트 디자인 [Texture Painting]	- 배경 합성하기 - 세이프를 브러시로 변환하기 - 문양 패턴을 이용하여 입체감 있는 이미지 만들기	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
12		캐릭터의 상황표현	- 캐릭터의 표정 디테일 표현 - 시대별 의상 표현 - 시대별, 상황별 장비 표현	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
13		텍스트 이펙트와 리터칭 [텍스트 이펙트]	- 레벨을 이용하여 배경 만들기 - 글자에 레이어 스타일 지정하기 - 마스크 작업 및 그림자 지정하기 - 오브젝트를 추가하여 이미지 완성하기	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
14		텍스트 이펙트와 리터칭 [리터칭과 보정]	- 외부 필터로 샤프 디테일 살리기 - 표면에 확산광 표현하기 - 전면에 확산광 표현하기 - 색상 포인트 살리기	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	과제II
15			기 말 고 사			
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"> 과제(1) 주제 : 캐릭터 일러스트 제작 과제(2) 주제 : 애니메이션 홍보 포스터 제작 					