

수업 계획서

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터그래픽II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터 컨셉을 기획, 응용하는 방법을 익혀 캐릭터 제작의 완성도를 높인다. · 일러스트레이터를 활용한 캐릭터 컬러링에 대한 이해와 응용법을 익힌다. · 2D 일러스트 및 매트페인팅 작업을 통한 활용 능력을 향상시킨다. · 다양한 디자인적 요소에 관하여 익힌다.(타이포의 이해와 레이아웃의 기본개념) 							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임크리처디자인	저자	이대훈	출판사	길벗	출판년도	2013
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 오리엔테이션 - 일러스트레이터의 기본 개념에 대해 알아본다. - 밑그림(스케치)그리기의 종류에 대해 토의한다. 			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2						
	3						
	4						
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 툴의 기본기능과 예제학습 - 메인 기능을 갖춘 툴들을 직접 다뤄보고 연습한다. - 서브 기능을 갖춘 툴들을 직접 다뤄보고 이해한다 			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2						
	3						
	4						
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 펜툴 심화학습 - 가장 중요한 핵심 툴인 펜툴의 기본기능 숙지와 예제연습을 통한 심화학습 - 기본도형으로 표현한 이미지와 펜툴로 표현한 이미지의 차이를 비교해 본다. 			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2						
	3						
	4						
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 패스파인더의 이해 - 펜툴로 작업한 1차 제작물에 대한 변형과 수정으로 오브젝트의 완성도를 높인다. 			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2						
	3						
	4						
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 기타 메뉴의 심화 학습 - 필터의 활용방법을 예시작품을 통해 수치 값의 차이에 의한 이미지의 변형의 정도를 비교분석 한다. - 일러스트레이터의 그림자기능을 이해한다. 			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2						
	3						
	4						
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 캐릭터일러스트 - 포토샵의 일부 기능과 툴을 학습하여 스케치에 필요한 요소를 학습하여 체득한다. -타블렛을 이용한 캐릭터의 스케치를 진행한다. 			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2						
	3						
	4						
제 7 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 스케치 원본 일러스트레이터로 제작하기 - 포토샵 툴로 제작한 스케치 원본을 일러스트레이터에서 불러와 펜툴로 제작한다. 			과제 I		
	2						
	3						
	4						
제 8 주	1	중 간 고 사			-		
	2						

	3		
	4		
제 9 주	1	● 스케치 원본 일러스트레이터로 마감하기	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	- 각각의 툴로 조합하여 최대한의 완성도로 캐릭터를	
	3	완성해 낸다.	
	4	- 일부 오브젝트 부위별 그라데이션 효과로 한층 완 성도를 높여본다.	
제 10 주	1	● 캐릭터와 어울리는 소품 제작하기	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	- 제작된 캐릭터와 어울리는 소품을 제작하며 기본툴	
	3	에 대한 이해도와 숙지도를 높인다.	
	4	-메인 캐릭터와 배경의 색감 및 색상차를 이해한다.	
제 11 주	1	● 캐릭터와 어울리는 배경 제작하기	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	- 제작된 캐릭터와 소품의 색감을 토대로 색감과 원	
	3	근에 대해 이해하고 전체 화면구성에 대해 이해한다.	
	4		
제 12 주	1	● 다양한 캐릭터의 표현	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	- 8등신 캐릭터를 캐주얼 캐릭터로 변환해 보기	
	3		
	4		
제 13 주	1	● 다양한 캐릭터의 표현	과제 II
	2	- 캐주얼 캐릭터를 SD캐릭터로 변환해 보기	
	3	- 변환 시 이미지를 세심히 관찰하여 어떤 규칙이 있	
	4	는지 토의해 본다.	
제 14 주	1	● 포토샵 이미지로 변환하기	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	- 다양한 용도의 이미지(캐릭터)활용을 위해 어플리	
	3	케이션 간에 이동성과 호환성에 대해 공부해 본	
	4	다.(ai-->png)	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		
	3		
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	20 %	20 %	0 %	100 %	-

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

포토샵을 이용한 디지털 표현기법. 타블렛 사용, 프로젝터 활용

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

- * 과제 I : 게임 캐릭터 일러스트레이터로 제작.
- * 과제 II : 다양한 제작툴로 캐릭터 표현.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)