

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	드로잉1	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론1-실습4	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
1. 게임기획 및 제작에 있어 드로잉에 대한 개념을 정확히 인지하고, 아이디어 발상과 표현력의 명확한 이해를 시킨다.							
2. 드로잉 과정에 필요한 다양한 자료를 수집하고 활용하여 각자의 개성을 표현하는데 도움이 되도록 한다.							
3. 디자인을 위한 드로잉의 역사와 개념의 이론에서부터 드로잉을 위한 기초 표현력을 중점적으로 지도하여 디자인에 있어서 학습자의 자신감과 문제해결능력을 키우도록 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	드로잉 디자인 워크숍	저자	김용숙	출판사	일진사	출판년도	2011
부교재 (참고문헌)	표현기법	저자	이윤주 외 1명	출판사	도서출판 서우	출판년도	2005
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의 주제: 드로잉의 개념				강의 및 실습 수시 질문 병행	
	2	2) 강의 목표: 드로잉의 개념을 이해한다.					
	3	3) 강의 세부내용					
	4	: 드로잉의 기본적인 개념을 알아보고, 드로잉의 시대에 따른 변천 및 현대적 드로잉의 의미를 살펴본다.					
	5	4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 기초 실습					
제 2 주	1	1) 강의 주제: 드로잉 기본 준비				강의 및 실습 수시 질문 병행	
	2	2) 강의 목표: 연필 드로잉을 통해 기본 드로잉을 실습한다.					
	3	3) 강의 세부내용					
	4	: 연필 드로잉을 위한 기본적인 준비 및 재료별 특징을 파악하고, 재료준비를 철저히 시킨다.					
	5	4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 기초 실습					
제 3 주	1	1) 강의 주제: 점, 선, 면				강의 및 실습 수시 질문 병행	
	2	2) 강의 목표: 점과 선, 면을 이해하고 표현한다.					
	3	3) 강의 세부내용					
	4	: 조형의 기본 요소인 점, 선, 면의 속성을 파악하고 연습한다.(명도단계 표현)					
	5	4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습					
제 4 주	1	1) 강의 주제: 선 연습				강의 및 실습 수시 질문 병행	
	2	2) 강의 목표: 선의 종류와 형태에 대해 배우고 실습한다.					
	3	3) 강의 세부내용					
	4	: 실제 연필을 사용하여 선의 여러 가지 유형을 연습하고, 감정에 따른 선의 종류별 특징 및 강약을 조절하며 적합한 드로잉 작업을 수행한다.					
	5						

		4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습	
제 5 주	1	1) 강의 주제: 빛과 형태	강의 및 실습 수시 질문 병행
	2	2) 강의 목표: 빛에 대해 이해하고 드로잉에 빛을	
	3	통해 입체를 표현한다.	
	4	3) 강의 세부내용	
	5	: 빛에 따른 물체의 형태를 파악하고 명암 및 음영관계의 적절한 처리를 할 수 있도록 한다.(음영, 그림자, 투영, 반사광 등등)	
		4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습	
제 6 주	1	1) 강의 주제: 기본형 드로잉 1	강의 및 실습 수시 질문 병행
	2	2) 강의 목표: 물체를 이루는 형태를 배우고	
	3	실습한다.	
	4	3) 강의 세부내용	
	5	: 모든 물체를 이루는 기본형인 입방체, 원기둥, 원추, 구형을 입체적으로 묘사하며 기본적인 구성을 익힌다.	
		4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습	
제 7 주	1	1) 강의 주제: 기본형 드로잉 2	강의 및 실습 수시 질문 병행 REPORT #1
	2	2) 강의 목표: 양감과 질감을 이해하고 사실감을	
	3	만들어 본다.	
	4	3) 강의 세부내용	
	5	: 물체의 기본형에서 파생된 주변의 사물들을 묘사하며 양감, 질감 등을 관찰하여 정물을 사실감있게 표현한다.	
		4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습	
제 8 주	1		
	2		
	3	중간고사	
	4		
	5		
제 9 주	1	1) 강의 주제: 정밀 묘사	강의 및 실습 수시 질문 병행
	2	2) 강의 목표: 물체를 디테일하게 묘사해본다.	
	3	3) 강의 세부내용	
	4	: 물체의 소재가 갖는 특징들을 잘 파악하고	
	5	정밀하게 묘사한다. (재질감 처리에 중점)	
		4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습	
제 10 주	1	1) 강의 주제: 드로잉 재료와 재질표현	강의 및 실습 수시 질문 병행
	2	2) 강의 목표: 재료에 따른 표현 기법을 이해한다.	
	3	3) 강의 세부내용	
	4	: 연필, 목탄, 콘테, 펜과 잉크, 색연필, 파스텔 등의	
	5	드로잉 재료별 특징을 파악하고 그에 따른 적절한 재질표현을 연습한다.	
		4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습	
제 11 주	1	1) 강의 주제: 시점과 드로잉	강의 및 실습 수시 질문 병행
	2	2) 강의 목표: 시점에 따라 변하는 형태와 구도를	
	3	이해한다.	
	4	3) 강의 세부내용	
	5	: 공간감 표현을 위한 동·서양의 투시도법의 종류와 원근법 표현을 알아보고 시점에 따른 여러	

		예시작품을 통해 공간 표현을 이해한다. 4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습					
제 12 주	1	1) 강의 주제: 풍경 드로잉	강의 및 실습 수시 질문 병행				
	2	2) 강의 목표: 근경과 원경을 이해하고 배경의					
	3	프레임안에서 효과적인 묘사를 한다.					
	4	3) 강의 세부내용 : 근경, 원경 등의 프레임을 지정하고 다양한 공간					
	5	표현의 연습을 통해 효과적인 풍경을 묘사한다. 4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습					
제 13 주	1	1) 강의 주제: 인물 드로잉	강의 및 실습 수시 질문 병행				
	2	2) 강의 목표: 인물 드로잉 표현 기법을 이해한다.					
	3	3) 강의 세부내용					
	4	: 인물의 대상, 자세, 표현 부위에 따른 종류를 파악하고 인물의 특징과 동세에 따른 묘사력을 구사할 수 있도록 한다.					
	5	4) 수업방법 : 이론 후 드로잉 실습					
제 14 주	1	1) 강의 주제: 인체 드로잉(크로키)	강의 및 실습 수시 질문 병행 REPORT #2				
	2	2) 강의 목표: 크로키를 통해 인체를 이해한다.					
	3	3) 강의 세부내용					
	4	: 인체의 다양한 포즈별 특징을 빠른 시간에 파악하여 동세를 표현한다.					
	5	4) 수업방법 : 이론 후 드로잉(크로키) 실습					
제 15 주	1	기말고사					
	2						
	3						
	4						
	5						
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고	
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %		
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
REPORT #1 - 주제 : 배경이미지를 통한 구도의 표현과 응용							
REPORT #2 - 주제 : 인물 크로키를 통한 캐릭터 표현과 응용							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							