

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	만화창작I	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	5	강 의 실		수강대상	E-mail		
2. 교육과정 수업목표							
- 디자이너가 알아야할 그래픽 제작 컨셉아트 분석및 제작							
- 만화에 들어가는 삽화 및 원화를 제작해 보자. 그래픽 툴분석과 응용							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	디자이너's Pro 모바일 게임 컨셉아트 디자인 by 포토샵	저자	최세웅 이지연	출판사	길벗	출판 년도	2014
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판 년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	- 강의주제 : 오리엔테이션			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 만화창작에 필요한 이론 및 수업방향 제시			- 학습준비물 : 태블릿		
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
	5						
제 2 주	1	- 강의주제 : 만화의 이해와 역사			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 만화창작의 개념 및 역사			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 만화의 어원, 개념, 역사, 변화에 대하여 알아보고 토론하여 본다.			- 학습준비물 : 태블릿		
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
	5						
제 3 주	1	- 강의주제 : 컨셉 아티스트의 역할과 범의			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 컨셉 아트 디자인 과정			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : * 단계별 컨셉 디자인 과정. * 컨셉 아트의 역할			- 학습준비물 : 태블릿		
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
	5						
제 4 주	1	- 강의주제 : 게임에서의 컨셉아트			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 모바일 게임의 컨셉아트 디자인			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : *캐릭터 퍼즐 게임 디자인하기 *명도단계 * 기본스케치			- 학습준비물 : 태블릿		
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
	5						
제 5 주	1	- 강의주제 : 인상 연출과 인체의 이해			- 프로젝트 활용		
	2	- 강의목표 : 형태 / 질감 표현			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : * 드로잉을 크로기로 진행 * 스케치 및 질감 표현을 해 본다.			- 학습준비물 : 태블릿		
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
	5						
제 6 주	1	- 강의주제 : 실루엣 캐릭터 게임 디자인하기			과제 (실루엣 캐릭터 1점 제작) - 선과 명암만으로 제작 - 태블릿을 이용하여 제작. - 제출은 jpg 그림파일		
	2	- 강의목표 : 원근법/ 소실점 / 자유시점의 표현					
	3	- 강의세부내용 : * 다양한 도형 툴을 이용한 실루엣 캐릭터 디자인					
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
	5						

제 7 주	1	- 강의주제 : 만화에서 인체 표현	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 인체를 드로잉으로 표현하여 본다.				
	3	- 강의세부내용 : *만화 창작 인체 드로잉				
	4	* 동세 및 부분 표현에 신경을 쓴다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 8 주	1	중 간 고 사				
	2					
	3					
	4					
	5					
제 9 주	1	- 강의주제 : 메뉴제작	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 상태 메뉴 외부 내부 디자인하기				
	3	- 강의세부내용 : * 메뉴별 아이콘 만들기				
	4	* 색감의 조화 및 전체적인 분위기를 고려한다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 10 주	1	- 강의주제 : 캐리커처와 캐릭터 디자인 1	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 특징있는 얼굴묘사를 표현해 본다.				
	3	- 강의세부내용 : * 표정별 베레이션 제작				
	4	* 정면, 측면, 자유뷰를 각도별로 그려본다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 11 주	1	- 강의주제 : 캐리커처와 캐릭터 디자인 2	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 만화 창작에서의 캐릭터 디자인 완성				
	3	- 강의세부내용 : * 실감나는 캐릭터 만들기				
	4	* 캐리커처의 강조되는 표정을 연구한다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 12 주	1	- 강의주제 : 만화 포스터 제작	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 만화 포스터를 제작하여 본다.				
	3	- 강의세부내용 : * 주제에 맞는 포스터 제작				
	4	* 전체적인 구도와 완성도를 본다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 13 주	1	- 강의주제 : 만화창작 제작 발표01	과제II (만화이미지 제작 1점) - 포토샵을 이용한 제작 - 타블렛을 이용하여 제작. - 제출은 jpg 그림파일			
	2	- 강의목표 : 창작에 들어간 스토리보드제작				
	3	- 강의세부내용 : * 디테일한 표현 구현				
	4	* 스토리에 맞는 그래픽 제작				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 14 주	1	- 강의주제 : PT 발표	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 만화창작 제작 발표02				
	3	- 강의세부내용 : * 만화창작제작을 발표하고 토론하여 향후				
	4	방향에 대하여 논의한다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 15 주	1	기 말 고 사				
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기타(참여도)	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의						
- 실습 후 발표 및 토론 실시						

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

드로잉 프로그램은 포토샵을 이용하고, 타블렛을 사용하여 드로잉 제작.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용]