

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	일러스트 레이션I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
- 일러스트레이션을 활용한 간단한 아이콘 및 원화이미지를 제작해 본다. (포토샷, 일러스트레이션, 페인터)							
- 목판이나 다양한 소재를 사용한 전통적인 수작업 효과와 배경효과를 제작해 보자.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	정준호의 비주얼 일러스트레이션 제작노트	저자	정준호	출판사	성안당	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				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시					
	3	- 강의세부내용 : 일러스트레이션에 필요한 이론 및 수업방향 제시					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션의 역사				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 일러스트레이션의 활용과 기능					
	3	- 강의세부내용 : 일러스트레이션의 어원, 개념, 역사, 변화에 대하여 알아보고 토론하여 본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : 생동감 있는 모션 문자				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 거칠게 깎아낸 문자					
	3	- 강의세부내용 : *타이포그래피의 이해와 응용 *타이포에 대해 이해하고 실습을 해본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 4 주	1	- 강의주제 : 디지털 작업환경의 이해				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 빛에 대한 성질을 이해하고 표현해본다.					
	3	- 강의세부내용 : 빛의 소용돌이 와이어프레임 아트웍크 제작					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 5 주	1	- 강의주제 : 포토샷 페인터 브러쉬 툴				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 포토샷과 페인터의 브러쉬 툴 차이와 응용사례					
	3	- 강의세부내용 : * 드로잉을 포토샷으로 진행 * 페인터의 장점과 단점					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 6 주	1	- 강의주제 : 포토샷으로 스케치 얻기				과제 (캐릭터 1점 제작) - 선과 명암만으로 제작 - 타블렛을 이용하여 제작. - 제출은 jpg 그림파일	
	2	- 강의목표 : 드로잉 정리와 선정리 작업					
	3	- 강의세부내용 : *스캐너 매뉴 주안점 *추천하지 않는 선 추출의예					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					

제 7 주	1	- 강의주제 : 인체 표현과 드로잉애니	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 인체를 드로잉을 포토샵으로 표현하여 본다.				
	3	- 강의세부내용 : *인체 드로잉을 크로키로 진행 * 이미지 메이커를 활용한 드로잉 애니				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항			
	2					
	3					
	4					
제 9 주	1	- 강의주제 : 질감의 표현	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 쇠,가죽 등 특정 질감의 표현				
	3	- 강의세부내용 : *텍스처를 활용한 쇠질감 표현 * 가죽질감시 고려해야 할 점				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 10 주	1	- 강의주제 : 이미지의 명도.채도대비	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 이미지작업시 전체적인 느낌 조절법				
	3	- 강의세부내용 : *여러느낌의 이미지 제작 * 전체적인 밸런스 조정및 응용				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 11 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 작업을 위한 텍스처	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 텍스처 제작 및 활용				
	3	- 강의세부내용 : * 캐릭터의 주제의 맞는 채색 * 텍스처의 완성도 높이기				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 12 주	1	- 강의주제 : 비주얼 이펙트 및 파티클 효과의 제작1	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 이펙트 제작에 필요한 필터효과				
	3	- 강의세부내용 : * 이펙트를 만들어 보자 * 간단히 이펙트 애니				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 13 주	1	- 강의주제 : 비주얼 이펙트 및 파티클 효과의 제작2	과제II (이펙트 제작 1점) - 포토샵을 이용한 제작 - 타블렛을 이용하여 제작. - 제출은 jpg 그림파일			
	2	- 강의목표 : 이펙트 제작에 필요한 필터효과				
	3	- 강의세부내용 : * 완성된 이펙트 테스트				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 14 주	1	- 강의주제 : PT 발표	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 캐릭터.배경 제작 발표				
	3	- 강의세부내용 : * 캐릭터.배경을 발표하고 토론하여 향후 방향에 대하여 논의한다.				
	4	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 15 주	1	기 말 고 사	- 4시간 실기시험 주제 : 게임 캐릭터 제작 프로그램 : 포토샵사용			
	2					
	3					
	4					
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