

수업계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과목명	컴퓨터그래픽스II (Photoshop)	학점	3학점	교강 사명	교강사 전화 번호		
강의시간	5시간	강의실		수강 대상	E-mail		
2. 교과목 학습목표							
<p>오늘날 디자인 현장에서 활발하게 사용되고 있는 프로그램중에서도, 특히 시각디자인을 위한 기본적이고 유용한 컴퓨터그래픽 프로그램인 Photoshop CS 프로그램의 스킬을 습득하여, 효과적인 시각 커뮤니케이션을 위한 이미지와 텍스트의 시각화 기법에 대하여 학습 한다. 특히, 이미지 편집 기술인 리터칭과 합성, 컴퓨터 드로잉 등을 이용하여 상황에 적합하고 디자인 컨셉에 부합하는 시각화 구현을 위한 다양한 이미지 제작 활용 방법을 습득하는 데에 목적을 두고, 매주 단계별로 특정한 실습 예제 프로젝트를 통해 능숙한 표현이 익숙해지도록 기초적인 그래픽 능력을 발휘할 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	맛있는 디자인 포토샵 CS6	저자	임화연, 이세련, 이해령 공저	출판사	한빛미디어	출판 년도	2015
부교재	포토샵 CS5 무작정 따라하기	저자	정승은	출판사	길벗	출판 년도	2011
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차 시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제1주	1	1] 강의주제: 포토샵 CS6의 설치				주교재 p23-35 부교재 p22-39 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개	
	2	2] 강의목표: 포토샵 CS6의 이해					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 포토샵 CS6의 작업환경 ② 포토샵 CS6의 기본 화면 ③ 포토샵 CS6의 툴바와 패널 ④ 파일 관리 기본기 익히기					
	5	4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답					
제2주	1	1] 강의주제: 포토샵 CS6의 기초				주교재 p36-48 부교재 p40-57 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개	
	2	2] 강의목표: 포토샵의 CS6의 새 기능 알아보기					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 인터페이스 색상 바꾸기, 레이어 검색바 ② 블러 효과, 내용 인식 이동툴 ③ 자르기 툴, 패스로 점선 그리기 ④ 도형 속성 복사, 가장자리 맞춤					
	5	4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상, 인터넷 자료를 이용한 시각 적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답					

제3주	1	1] 강의주제: 포토샵 CS6의 기본 조작	주교재 p51-68 부교재 p75-115 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 이미지 변형 습득	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 자유롭게 이미지 선택 변형하기 ② 원근감 적용 및 자유롭게 드로잉 하기 ③ 색상 바꾸기와 명도, 채도 조절하기	
	5	4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답	
제4주	1	1] 강의주제: 포토샵 CS6의 벡터 드로잉	주교재 p69-94 부교재 p118-145 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 벡터와 레스터 기반의 이해	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 벡터 기반의 패스 선 만들고 편집하기 ② 패스를 이용한 다양한 기능 적용하기 ③ 복잡한 모양을 벡터 이미지로 만들기 ④ 펜으로 자유롭게 패스 그리기	
	5	⑤ 기본 도형 그리기 및 작업 기준 설정하기 4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답	
제5주	1	1] 강의주제: 사진 보정 및 레이어의 이해	주교재 p97-136 부교재 p148-195 Project1대, Screen1개, Speaker1개 • 수시평가 : 도로와 자동차를 합성, 필터로 속도감을 표현함
	2	2] 강의목표: 사진 보정 및 레이어를 이용한 기능 습득	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 중심인물 초점 강조 및 작품 요소 따로따로 관리하기 ② 레이어를 이용한 기능 사용 배경 흑백 만들기 ③ Layers 패널 ④ 다양한 사진 연출 및 레이어를 통한 합성	
	5	4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답	
제6주	1	1] 강의주제: 레이어 활용 및 사진 편집	주교재 p139-164 부교재 p148-195 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 레이어 스타일의 활용 습득	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 경계 없애기 등 자연스러운 사진 편집 ② 레이어 스타일 효과 적용하기 ③ 캐릭터가 돋보이는 스타일 만들기 ④ Layer Style	
	5	4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 토론 및 질의응답	
제7주	1	1] 강의주제: 사진 꾸미기와 드로잉	주교재 p167-202 부교재 p270-327 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 드로잉 도구 활용 및 사진 테두리 만들기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 다양한 테두리로 편집하기 ② 드로잉 도구 활용과 이미지 조작 ③ 부분 복제하기 ④ 브러시 스타일 표현하기 ⑤ 이미지 복원하기	
	5	4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 프리젠테이션 및 질의응답	
제8주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
	5		
제9주	1	1] 강의주제: 텍스트 꾸미기와 색상 보정 및 리터칭	주교재 p205-232 부교재 p148-195 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개,
	2	2] 강의목표: 색상의 이해와 색상을 입힌 텍스트 꾸미기 습득	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 이미지의 색상과 선택 영역 관리하기	

	5	<ul style="list-style-type: none"> ② 기본적으로 제공되는 색상 채널 ③ 인쇄를 위해 색상 만들기 ④ 다양한 색상과 패턴을 입힌 텍스트 실습 <p>4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상, 인터넷 자료를 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 색상보정 실습 후 질의응답</p>	Speaker1개
제10주	1 2 3 4 5	<p>1] 강의주제: 색상의 고급 보정 방법과 아이콘</p> <p>2] 강의목표: Channel을 이용한 색상보정과 아이콘 제작</p> <p>3] 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 활용도 높은 아이콘 소스 제작과 주변 요소의 변경 ① 이미지의 색상과 선택 영역 관리하기 ② 기본적으로 제공되는 색상 채널 ③ 인쇄용 색상 만들기 ④ 웹용 색상 만들기 <p>4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답</p>	주교재 p235-319 부교재 p198-267 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
제11주	1 2 3 4 5	<p>1] 강의주제: 문자의 활용</p> <p>2] 강의목표: 문자 활용의 이해</p> <p>3] 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 문자 도구의 이해 ② 문자 관련 패널 마스터하기 ③ 문자를 변형하거나 왜곡하기 ④ 문자를 이용한 마스크 만들기 <p>4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답</p>	부교재 p330-349 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
제12주	1 2 3 4 5	<p>1] 강의주제: 패턴 및 필터를 이용해 효과주기</p> <p>2] 강의목표: 패턴 소스 등록 및 필터의 이해</p> <p>3] 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 다양한 유형의 패턴 제작 방법 ① 옵션 조절하며 필터 바로 적용하기 ② Filter/Filter Gallery ③ 다양한 필터를 동시에 적용하기 <p>4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 질의응답</p>	주교재 p323-352 부교재 p352-407 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개
제13주	1 2 3 4 5	<p>1] 강의주제: 배경 만들기</p> <p>2] 강의목표: 다양한 배경의 용도 이해</p> <p>3] 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 사진이나 텍스트와 함께 배치할 수 있는 배경 ② 입체감이 돋보이는 캔버스 배경 ③ 주변을 활용한 배경 만들기 <p>4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 실습 후 토론 및 질의응답</p>	주교재 p355-404 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개 • 과제 : 쇼핑몰에 사용되는 회사 로고를 애니메이션으로 표현
제14주	1 2 3 4 5	<p>1] 강의주제: 웹,3D,애니메이션</p> <p>2] 강의목표: 애니메이션을 이용한 웹이미지</p> <p>3] 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 이미지 최적화와 애니메이션 제작 ② 3D기능의 활용 ③ 3D 글자 만들기 <p>4] 수업방법: pdf 강의안과 동영상을 이용한 시각적인 이론수업, 교재참조, 질의응답</p>	주교재 p407-442 부교재 p410-436 교수용 PC1대, Beam Project1대, Screen1개, Speaker1개 ※ 수업참여도평가 - 총5점 배점으로 중합평가 - 참여(2점), 질의응답수준(2), 수업태도(1점)
제15주	1 2 3	기말고사	• 실기시험 : 맥주광고 이미지 제작

	4						
	5						
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	과제물	수시평가	수업참여도	출결	합계	비고
30%	30%	10%	5%	5%	20%	100%	
6. 수업 진행 방법							
- 강의, 튜토리얼 동영상 시청, 실습, 질의 및 질문							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
- 예제 데이터를 활용한 실습이 주 수업방법이므로 데이터 관리 및 활용에 주의한다.							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							
- 컴퓨터 프로그램 기반 수업이므로 컴퓨터 활용이 원활하게 되도록 컴퓨터, 프로그램 관리에 주의한다.							
9. 강의유형							
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나병행(), 이론 및 실험, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행(○)							