

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	드로잉1	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론1-실습4	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
조형 예술의 근본이 되는 드로잉을 통하여 대상물에 대한 관찰력과 표현력 및 공간과 사물과의 관계를 파악할 수 있는 능력을 배양한다. 드로잉의 기본 개념, 명암의 형성과 톤(Tone), 육면체 그리기, 원기둥 그리기, 구 그리기, 사물과 기본형, 자연물 그리기, 원근법과 명암 이론, 원근법 실기, 명암법 실기 등으로 구성한다.							
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		

	2	2) 강의 목표: 빛에 대해 이해하고 드로잉에 빛을	수시 질문 병행
	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		객관식 30문항 각 1점 총 30점
	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 동서양의 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 프레임안에서 효과적인 묘사를 한다.				
	3	3) 강의 세부내용				
	4	: 근경, 원경 등의 프레임을 지정하고 다양한 공간 표현의 연습을 통해 효과적인 풍경을 묘사한다.				
	5	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	: 인물화의 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	실기고사 : 인물 드로잉 시험시간 : 4시간			
	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)						