

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	드로잉 II	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>드로잉의 기본원리를 습득하고 심화한다. 개인의 발상을 시각적으로 기록하는 기능으로서의 드로잉을 실제 작품제작에 활용해 본다. 드로잉의 기본적인 훈련을 바탕으로 주제에 대한 심도 있는 접근을 해본다. 확장된 개념으로 드로잉에 대한 다양한 표현기법을 인지한 후 실제작업을 통한 실험과 응용을 통해 창의력과 개방적인 사고를 증진한다. 여러 매체를 통한 이미지 드로잉을 기본으로 다양한 접근을 통해 개성을 이끌어내 본다. 또한 현대미술에 있어서 다양한 작가들의 드로잉적인 표현기법을 익히고 이를 자신만의 표현방법으로 응용한다. 다양한 실험적인 드로잉을 통해 미적 감수성을 극대화하고 이를 시각적으로 표출할 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임 배경 원화 테크닉컬 북	저자	김수영	출판사	성안당	출판년도	2012
부교재(참고문헌)	정준호의 비주얼 일러스트레이션 제작노트	저자	정준호	출판사	성안당	출판년도	2011
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	- 강의주제 : 오리엔테이션 및 포트폴리오 주제 선정				- PPT 자료, 프로젝트 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 15주 수업 방향을 제시하고 포트폴리오의					
	3	기본 방식을 설명.					
	4	- 강의세부내용 : 15주 수업 방향을 설명하고 세부전공별					
	5	포트폴리오의 기본방식을 강의한다. 세부 전공별로 캐릭터나					
제 2 주	1	배경의 썸네일 스케치 하고 발표하거나 리서치 발표한다.				- PPT 자료, 프로젝트 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론					
	3	- 강의주제 : 컨셉 원화 작업 썸네일					
	4	- 강의목표 : 컨셉 원화를 위한 형태의 썸네일 스케치					
	5	- 강의세부내용 : 컨셉 원화를 위하여 건물의 썸네일을					
제 3 주	1	스케치하고 발표, 토론 한다. 리서치 하는 방법을 이해하고				- PPT 자료, 프로젝트 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	리서치를 기반으로 썸네일을 발전시킨다.					
	3	- 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론					
	4	- 강의주제 : 원화 스케치 완성					
	5	- 강의목표 : 각 테마에 맞는 원화 스케치 완성					
제 4 주	1	- 강의세부내용 : 리서치를 통한 각 테마에 맞는 원화				- PPT 자료, 프로젝트 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	스케치를 발전시켜 완성시키고, 발표, 평가를 한 후에					
	3	수정한다.					
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론					
	5	- 강의주제 : 색채 지정 및 컬러링					
제 5 주	1	- 강의목표 : 원화의 백 그라운드 및 메인의 색채를 지정 및				- PPT 자료, 프로젝트 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	채색.					
	3	- 강의세부내용 : 스케치한 원화의 메인을 배색하고 채색하여					
	4	발표한다. 발표 후 토론, 평가를 거쳐 수정, 보완한다.					
	5	- 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론					
제 5 주	1	- 강의주제 :				- PPT 자료, 프로젝트 활용	

	2	- 강의목표 :그래픽을 위한 월드 맵 이해 및 실습	
	3	- 강의세부내용 : 완성한 건물을 기반으로 한 월드	- 실습 제작, 개인평가
	4	맵을 구성하고 월드 맵의 스케치를 발표 및	- 학습준비물 : 타블렛
	5	토론한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 6 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 스케치	과제I (제목: 원화 스케치와 색채지정) - Photoshop, SAI Tool 등 이미지 제작용 프로그램 자유 이용. - 칼라편집기능 및 자유컬러링. - 제출은 jpg, png 등 이미지 파일
	2	- 강의목표 :포트폴리오 메인 요소 선별 및 발전	
	3	- 강의세부내용 :배경, 캐릭터 등 포트폴리오 메인 요소의	
	4	썸네일 스케치, 리서치, 모델링 설계에서 선별된 작품을	
	5	평가하여 디벨롭의 방향을 정하고 실습한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 7 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 메인 스케치 발전	- PPT 자료, 프로젝터 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 스케치에 입체감 표현	
	3	- 강의세부내용 : 개인별 세부전공에 맞춘 포트폴리오 메인	
	4	요소들에 그림자와 명암을 넣어 입체감을 높이는 법을	
	5	이해하여 실습한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 8 주	1		- 객관식 30문항
	2		
	3	중 간 고 사	
	4		
	5		
제 9 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 메인 요소 채색	- PPT 자료, 프로젝터 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 개인별 포트폴리오의 채색 배색	
	3	- 강의세부내용 : 개인별 세부전공에 맞춘 포트폴리오 메인	
	4	요소들에 컬러 채색 작업을 진행하는 방법을 익히고	
	5	활용하여 배색을 완성하도록 실습한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 10 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 메인 요소 향상	- PPT 자료, 프로젝터 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 포트폴리오 메인 요소를 향상시키기 위해	
	3	드로잉을 수정한다.	
	4	- 강의세부내용 : 인별 포트폴리오의 메인 요소의 디벨롭 및	
	5	향상 과정을 발표하고 평가하여 드로잉을 수정하기 위한 실습을 한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 11 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 부가 요소 실습	- PPT 자료, 프로젝터 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 포트폴리오 부가 요소의 설계	
	3	- 강의세부내용 : 현재까지 완성된 포트폴리오를 발표하고	
	4	부가적으로 들어가는 요소를 설계 디자인 하여	
	5	포트폴리오의 완성도를 높인다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 12 주	1	- 강의주제 : 부가 요소 발표 및 평가	과제II (제목: 포트폴리오 메인요소 혹은 부가요소 완성작) - Photoshop, SAI Tool 등 이미지 제작용 프로그램 자유 이용. - 제출은 jpg, png 등 이미지 파일
	2	- 강의목표 : 포트폴리오에 포함될 수 있는 부가요소	
	3	구성완성	
	4	- 강의세부내용 : 포트폴리오를 구성할 수 있는 부가	
	5	요소들의 드로잉 완성작을 발표, 토론하고 수정, 보완하여 발전시킨다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 13 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 플랫폼 구성	- PPT 자료, 프로젝터 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 메인 요소와 부가요소의 구성	
	3	- 강의세부내용 : 메인 요소와 부가요소를 한 포트폴리오	
	4	로서의 구성을 디자인 하여 시각적 효과성을 뛰어나게	
	5	만들도록 이해하고 실습한다.	

		- 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 14 주	1	- 강의주제 : 포트폴리오 플랫폼	- PPT 자료, 프로젝터 활용 - 실습 제작, 개인평가 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 포트폴리오의 완성도 향상	
	3	- 강의세부내용 : 포트폴리오의 플랫폼을 완성하여 드로잉	
	4	기술과 더불어 전체적인 완성도를 향상시킨다.	
	5	- 수업방법 : 강의, 실습 및 발표 토론	
제 15 주	1	기 말 고 사	- 실기시험
	2		시간 : 3시간
	3		주제 : 세부 전공에 맞는 포트폴리오를 위한 작품 완성
	4		프로그램:Photoshop, SAI Tool, Illustrator
	5		제출양식: jpg, png 등 디지털 이미지 파일

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 프로젝터, PPT를 활용하여 강의
- Photoshop과 SAI Tool외에도 세부전공에 맞는 프로그램들을 이용하여 실습
- 실습 발표 후 개인적 평가 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 각자의 선택한 세부전공별로 쓰는 프로그램들은 독립적, 혹은 혼합하여 사용할 수 있다.
- 각자 세부 전공에 맞는 평가와 수정을 유도한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 모든 개인 파일의 보관은 개인 USB를 사용.
- 디지털 드로잉 용 타블렛은 개인 지참.