

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	만화재료 연구	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>본 교과목은 이론과 실기 수업을 진행하여 만화에 사용되는 다양한 재료의 종류와 특성을 이해하여 작품에 효과적으로 적용할 수 있다. 종이, 연필, 지우개, 자, 펜, 붓, 잉크, 화이트, 로트링, 먹줄펜, 특수자, 마커, 스크린톤, 인스틴텍스, 컬러톤, 색연필, 수채색연필, 콘테, 파스텔, 라이트 박스 등 일반적인 재료의 특징을 배우고 연습한다. 또한 파스텔, 수채화, 포스터컬러, 수채 크레용, 아크릴릭, 오일 칼라, 칼라 잉크 등 여러 가지 재료들을 사용하여 각자의 개성에 부합하여 가장 효과적인 표현을 할 수 있는 재료를 찾는다. 각 재료의 크고 작은 차이들을 정확히 파악하여 작품 장르, 작가의 스타일, 각 작품과 장면의 뉘앙스에 어울리는 재료들을 적절하게 사용하여 완성도 높은 작품을 제작할 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	ZBrush4 R2 캐릭터테크닉	저자	김승민	출판사	비엘북스	출판년도	2011
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	- 강의주제 : ZBrush 기초1			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : ZBrush소개 및 활용방안 설명			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : ZBrush의 인터페이스 및 기본 제어 학습			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : ZBrush 기초2			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : ZBrush활용방법			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : ZBrush의 세부 기능 및 시연			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : ZBrush 실습			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : ZBrush를 활용하여 간단한 오브젝트 만들기			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : ZBrush를 활용하여 상자, 오크통 만들기			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 4 주	1	- 강의주제 : ZBrush 실습 및 만화에 적용			프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : ZBrush를 활용하여 만화캐릭터 포즈에 참고			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : ZBrush의 인체더미를 활용하여 여러 가지 포즈를 만듦			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 5 주	1	- 강의주제 : 만화 캐릭터 만들기1			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : ZBrush를 활용한 포즈들로 캐릭터 제작			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 캐릭터 기본 포즈 및 큰 덩어리 잡기			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 6 주	1	- 강의주제 : 만화 캐릭터 만들기2			과제 (제목: 만화 캐릭터 설정)		
		- 강의목표 : 캐릭터 다듬기			- 브러시들을 사용하여 제작.		

	2	- 강의세부내용 : 제작 한 캐릭터를 수정 보완	- 칼라편집기능 및 자유컬러링.
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	- 제출은 jpg 그림파일
	4		
제 7 주	1	- 강의주제 : 만화 캐릭터 만들기3	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 캐릭터 스케치 완성	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 캐릭터의 세부 디자인까지 완성	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		- 객관식 30문항
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 성격부여1	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 상황별 감정이 들어간 포즈들 만들기	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 설정한 캐릭터로 여러 가지 감정표현	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 10 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 성격부여2	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 상황별 감정이 들어간 포즈들 만들기	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 설정한 캐릭터로 여러 가지 감정표현	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 컬러링	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 여러 가지 포즈들의 캐릭터 컬러링	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 캐릭터 컬러링	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 제작 완성	과제II (제목: 캐릭터 컬러링)
	2	- 강의목표 : 캐릭터 제작 마무리	- 포토샵을 이용하여 캐릭터 컬러링.
	3	- 강의세부내용 : 진행해온 캐릭터 제작 마무리	- 기본 명암까지 묘사.
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	- 제출은 jpg파일
제 13 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 응용1	프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 캐릭터의 활용방안 연구	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 제작한 캐릭터들을 콘티에 활용하는 방법	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 응용2 및 사례 소개	프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 캐릭터의 활용방안 연구	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 콘티에 캐릭터를 적용한 사례 소개	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		- 실기시험
	3		시간 : 3시간
	4		주제 : 4컷 만화 제작 프로그램 : 포토샵

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 프로젝터 PPT 사용하여 강의
- 프로젝터를 사용하여 실기 시연
- 실습 후 발표 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

- 과제 I : 포토샵을 이용하여 캐릭터의 스케치를 완성
- 과제 II : 포토샵을 이용하여 캐릭터의 컬러링을 완성

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용