

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	일러스트레이션 III	학점	3	교강사명		교강사전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>관찰된 대상과 일러스트레이션의 작용, 그리고 작가와 관람자의 상호 텍스트적 관계를 이해하고 이를 바탕으로 성공적인 소통을 이루어 낼 수 있는 일러스트레이션이란 무엇인가에 대해 알아본다. 작가의 주관적이고 심리적인 의도가 가장 많이 표출되어 있는 일러스트레이션은 어느 시각 예술 분야보다 조형 표현의 과정에 있어서 작품 제작과 감상의 양 측면에서 보다 객관적이고 체계화된 해석이 필요하다. 또한 일러스트레이션은 텍스트 혹은 콘셉트와 직접적으로 메시지를 전달한다는 관점에서 조형요소의 형성과 밀접한 관계를 가진다고 볼 수 있다. 본 교과목은 조형요소를 활용한 커뮤니케이션 수단인 일러스트레이션을 통해 창작 작업에 의한 예술적 요소와 관람자의 요구나 마음을 충족시키는 기술적인 작업의 조화를 익힌다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	정준호의 비주얼 일러스트레이션 제작노트	저자	정준호	출판사	성안당	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 : 오리엔테이션			- 프로젝트 활용 - 실습 제작		
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시					
	3	- 강의세부내용 : 드로잉에 필요한 이론 및 수업방향 제시					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 2 주	1	강의주제 : Elements Of Tools 1			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : 'Photoshop'과 'Painter' + Prime : 기본 지식					
	3	- 강의세부내용 : 포토샵과 페인터의 메뉴구성+프로그램 Preference 관리 및 Interface 설정 + 버스(이미지)의 생성과 저장(Pixel과 해상도) +Format + Bitmap과 Vector + 채널 과 마스크					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	강의주제 : Elements Of Tools 2			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : Application of the Programs-기본 운용					
	3	- 강의세부내용 : 단축키 활용 + 브러시 찾기					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	강의주제 : Tutorial / Basic 1			프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : 스케치와 색상 팔레트					
	3	- 강의세부내용 : Painting Works : 프로그램의 기본 툴을 사용한 컬러링 작업					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	- 강의주제 : Tutorial / Basic 2			- 프로젝트 활용		

	2	- 강의목표 : Correction Works : 프로그램의 각종	
	3	보정기능 활용	- 실습 제작
	4	- 강의세부내용 : 이미지의 명도 / 색상 보정 기능 활용 일러스트레이션 작업을 위한 텍스처 제작 및 활용 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	- 학습준비물 : 타블렛
제 6 주	1	- 강의주제 : How To Painting '페인팅 기법' 1	과제I (제목: 작가 캐릭터 일러스트레이션 모작)
	2	- 강의목표 : 페인팅 기법 '화구의 운용'	- 페인터와 포토샵 사용
	3	- 강의세부내용 : 포토샵의 페인팅 기법	- 제출은 jpg 그림파일
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 7 주	1	- 강의주제 : How To Painting '페인팅 기법' 2	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 페인팅 기법 '화구의 운용'	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 페인터의 페인팅 기법	- 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 : Tutorial Synthesis 1	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 포토샵을 활용한 투명한 컬러링1	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 일러스트 '크리스마스 축전' 제작과정	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 10 주	1	강의주제 : Tutorial Synthesis 2	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 포토샵을 활용한 투명한 컬러링2	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 일러스트 'Space China' 제작과정	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : Tutorial Synthesis 3	- 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 애니메이션 셀 풍의 일러스트레이션 컬러링1	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 펜션 작업 + 수작업 펜화	- 학습준비물 : 타블렛
	4	패스(Path)를 활용한 드로잉 + 벡터 이미지 제작을 위한 프로그램 기능 알기 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : Tutorial Synthesis 4	과제II (제목: 애니메이션 셀 풍의 캐릭터 일러스트레이션 창작 작품)
	2	- 강의목표 : 애니메이션 셀 풍의 일러스트레이션 컬러링2	- 페인터 포토샵 사용
	3	- 강의세부내용 : 일러스트 'Carol & Ash' 제작과정	- 제출은 jpg파일
	4	일러스트 'War of the MAKAI' 제작과정 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 13 주	1	- 강의주제 : Tutorial Synthesis 5	프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 두텁고 단단한 느낌의 일러스트레이션 컬러링	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 일러스트 'Apple Tres' 제작과정	- 학습준비물 : 타블렛
	4	문자도구의 사용(Text Tool) 제작과정 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : Extra	프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : Equipment for painting	- 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 장비에 대하여	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		실기시험
	3		시간 : 3시간
	4		주제 : 캐릭터 일러스트레이션 창작 작품
			프로그램 : 페인터, 포토샵
5. 성적평가 방법			
중간고사	기말고사	과제물	출결
		기타	합계
			비고

30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)					
<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 PPT 사용하여 강의 - 실습 후 발표 및 토론 실시 					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
실기(작품) <ul style="list-style-type: none"> * 과제 I : 작가 캐릭터 일러스트레이션 모작 * 과제 II : 애니메이션 셀 풍의 캐릭터 일러스트레이션 창작 작품 					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
과제 저장은 개인 USB 사용					