

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	카툰 I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>인물의 특징을 극대화하여 표현하는 캐리커처 기법을 바탕으로 한 컷의 카툰이 가질 수 있는 풍자와 해학을 효과적으로 전달할 수 있는 기법을 학습한다. 이를 위해 본 교과목에서는 카툰은 독자로 하여금 한 눈에 작가가 의도하는 의미를 파악하게 해야 하며, 그 이미지는 최소한으로 압축되어야 한다. 간략하고 강한 메시지를 만들기 위해서는 특유의 감각과 표현 기법, 많은 연구와 노력이 필요하다. 이 과정에서는 생략과 과장, 단순화 변형을 통해서 캐리커처 제작 기법을 연구하고, 한 컷 만화의 구도를 익혀 풍자성, 반전, 재미를 동시에 추구할 수 있는 작품을 제작할 수 있도록 할 것이다. 나아가 이미지의 측면을 다루어 시각 기호를 자유자재로 변형하고 활용하는 방법을 익혀, 순간적이고 강한 시각적 효과를 개성 있게 연출하는 방법을 이해하고 익히도록 한다.</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				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시					
	3	- 강의세부내용 : 드로잉에 필요한 이론 및 수업방향 제시 포토샵의 주요기능과 활용방안 실습					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 2 주	1	- 강의주제 : 디지털페인팅 프로그램				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 (타블렛)	
	2	- 강의목표 : 디지털페인팅 프로그램의 종류와 장단점					
	3	- 강의세부내용 : 포토샵과 페인터 등 페인팅프로그램의 장단점 비교하고 체험해본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	- 강의주제 : 디지털페인팅 기본 지식				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 (타블렛)	
	2	- 강의목표 : 대표적인 툴인 포토샵의 기본지식					
	3	- 강의세부내용 : 캔버스의 생성과 저장, 출력방식의 차이를 이해한다.					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	- 강의주제 : 포토샵 기본 운용 1				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 (타블렛)	
	2	- 강의목표 : 포토샵의 기본 운용 실습					
	3	- 강의세부내용 : 브러시의 종류와 속성 이해하고 활용해본다.					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	- 강의주제 : 포토샵 기본 운용 2				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 (타블렛)	
		- 강의목표 : 포토샵의 기본 운용 실습					

	2	- 강의세부내용 : 레이어의 속성과 활용방법을 실습한다.	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습	
	4		
제 6 주	1	- 강의주제 : 포토샵 기본 운용 3	<b>과제I</b> - 주제 : 캐릭터 컨셉스케치 - 제출방법 : hems / 이미지파일 - 프로그램 : 포토샵
	2	- 강의목표 : 스케치와 선 분리	
	3	- 강의세부내용 : 스케치와 알파채널을 활용해 선을 분리하고 알파채널을 이해한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 7 주	1	- 강의주제 : 포토샵 기본 운용 4	
	2	- 강의목표 : 기본 컬러링	
	3	- 강의세부내용 : 레이어를 활용한 효과적인 컬러링 방법을 익힌다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 8 주	1	<b>중 간 고 사</b>	- 객관식 30문항
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인 1	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 의도를 반영한 캐릭터 설정방법	
	3	- 강의세부내용 : 구체적인 캐릭터 설정방법을 통해 살아있는 캐릭터를 제작해본다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 10 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인 2	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 브러시 운용과 레이어 관리	
	3	- 강의세부내용 : 효과적인 작업을 위한 진행방법을 실습을 통해 익힌다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 11 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인 3	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 이미지의 명도 및 색상보정 기능 활용	
	3	- 강의세부내용 : 보정기능과 각종 모드 활용하는 방법을 익힌다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인 4	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 텍스처 제작 및 활용	
	3	- 강의세부내용 : 질감과 빛을 이해하고, 텍스처의 활용방법을 실습한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 13 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인 5	<b>과제II</b> - 주제 : 캐릭터 컨셉 컬러링 - 제출방법 : hems / 이미지파일 - 프로그램 : 포토샵
	2	- 강의목표 : 페인팅 기법	
	3	- 강의세부내용 : 대표적인 페인팅 기법에 대해 알아보고 작품에 맞는 기법을 실습한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 14 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 디자인 6	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 작품의 완성	
	3	- 강의세부내용 : 완성의 의미와 편집과 보정을 활용해 퀄리티를 높일 수 있는 방법을 실습한다.	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 15 주	1	<b>기 말 고 사</b>	- 실기시험
	2		시간 : 3시간
	3		주제 : 제시어를 모티브로 캐릭터컨셉 제작
	4		프로그램 : 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"> <li>- 프로젝터 PPT 사용하여 강의</li> <li>- 개인별 작업과정 리뷰 및 피드백 전달</li> </ul>					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 모든 수업은 실기위주이기 때문에 반드시 타블렛 지참</li> <li>* 과제 I : 주제를 바탕으로 자유롭게 캐릭터 컨셉스케치 제작</li> <li>* 과제 II : 과제1을 수정, 보완하여 컬러링이미지 제작</li> </ul>					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
<ul style="list-style-type: none"> <li>* 학기 초 타블렛이 없을 경우 종이드로잉으로 대체 (3주차까지 가능)</li> <li>* 과제 및 작업데이터 저장은 개인 USB 권장</li> </ul>					