

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	표현기법	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>발상을 화면으로 표현하는 데 있어 현대미술에서는 재료의 경계가 모호해 지고 있고 있으며 발상을 위한 재료선택에 초점이 맞춰지고 있다. 본 교과목에서는 다양한 재료 부드러운 소재, 딱딱한 소재에서부터 일상용품에 이르기까지 다양한 재료를 다루어 발상에 적절한 표현력을 갖는다. 이를 위해 본 교과목에서는 전통회화와 현대회화에서 다루지는 재료와 기법의 실습을 통하여 다양한 재료의 특성을 이해하고, 습득한 기법의 적용으로 창의적인 조형언어의 기초를 확립한다. 이와 같은 표현기법의 연구를 통해 미술에 있어 의미변화의 이유와 그에 따른 기법의 연관성을 이해하고 실습한다. 이를 바탕으로 개인의 작업성향이나 의도에 따른 다양한 기법들을 응용하여 창의적 사고를 도모할 수 있으며 표현발상의 기본적 학습을 통해 창조적 표현을 증가, 확대시킴과 동시에 현대미술의 흐름을 파악할 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	Drawing with Big Ideas	저자	이미경	출판사	기문당	출판년도	2014
부교재(참고문헌)	색채의 이해	저자	김용숙 외 1	출판사	일진사	출판년도	2009
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 색채 이해				- PPT 자료 및 프로젝터 활용 - Photoshop 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 방향을 설명하고 색채의 기본적 이론을 강의, 실습한다.					
	3	- 강의세부내용 : 수업의 방향을 설명하고 색채의 기본적 이론을 강의하여 색채 활용에 대하여 실습한다.					
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론					
제 2 주	1	- 강의주제 : 얼굴 정밀 소묘 스케치				- PPT 자료 및 프로젝터 활용 - Photoshop 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 사진 정밀 소묘 스케치를 통하여 얼굴의 형태를 학습한다.					
	3	- 강의세부내용 : 실제 얼굴 사진을 참고로 정밀소묘를 하여, 비례를 보는 방법을 읽고, 얼굴의 디테일들을 관찰하여 형태를 표현하는 법을 학습한다.					
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론					
제 3 주	1	- 강의주제 : 얼굴 정밀 소묘 명암 완성				- PPT 자료 및 프로젝터 활용 - Photoshop 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2	- 강의목표 : 사진 정밀 소묘를 통하여 명암과 형태를 학습한다.					
	3	- 강의세부내용 : 실제 얼굴 사진을 참고로 정밀소묘를 하여, 전체적인 덩어리 및 얼굴의 디테일들을 관찰하여 명암을 표현하는 법을 학습한다.					
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론					
제 4 주	1	- 강의주제 : 얼굴 정밀 소묘 디테일 완성				- PPT 자료 및 프로젝터 활용 - Photoshop 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 사진 정밀 소묘를 통하여 디테일한 완성도를					

	3	높인다.	
	4	- 강의세부내용 : 실제 얼굴 사진을 참고로 정밀소묘를 하여, 얼굴의 디테일들을 관찰, 완성하여 완성도를 높이는 방법을 학습한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	- 학습준비물 : 타블렛
제 5 주	1	- 강의주제 : 얼굴 정밀 소묘 컬러완성	- PPT 자료 및 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 사진 정밀 소묘를 통하여 컬러링을 완성한다.	- Photoshop 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 실제 얼굴 사진을 참고로 정밀소묘를 한 작품 위에 선정된 색채를 컬러링하여 완성한다.	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 6 주	1	- 강의주제 : 건물 디자인의 창작 스케치	과제II (제목: 얼굴정밀소묘 완성) - 브러시툴을 사용하여 제작. - Photoshop, SAI Tools 활용. - 제출은 jpg, png 등 디지털 이미지 파일
	2	- 강의목표 : 각자 희망하는 시대와 배경에 맞는 건물을 디자인한다.	
	3	- 강의세부내용 : 각자 희망하는 시대와 배경에 맞는 건물을 창작 디자인하여 썸네일을 만든다. 썸네일 평가 후 스케치를 진행한다.	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 7 주	1	- 강의주제 : 건물 디자인의 창작 스케치 완성	- PPT 자료 및 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 창작 디자인의 스케치를 완성한다.	- Photoshop 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 창작 디자인의 스케치를 평가, 토론하고 수정에 맞게 스케치를 수정한다.	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 8 주	1	<b>중 간 고 사</b>	- 객관식 30문항
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 건물 디자인의 컬러 명암 완성	- PPT 자료 및 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 창작 디자인의 명암과 컬러를 완성한다.	- Photoshop 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 창작 디자인의 명암을 표현하고 컬러링을 하여 창작 디자인을 완성한다.	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 10 주	1	- 강의주제 : 부속품 디자인	- PPT 자료 및 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 각 개인이 창작한 디자인에 맞는 부속품들을 구상하여 디자인한다.	- Photoshop 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 각 개인의 창작한 건물 디자인의 어울리는 부속품을 추가적으로 디자인하여 완성한다.	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 11 주	1	- 강의주제 : 문장 디자인의 스케치	- PPT 자료 및 프로젝터 활용
	2	- 강의목표 : 창작적으로 문양을 스케치 하여 다양한 드로잉의 표현 실력을 높인다.	- Photoshop 실습 제작
	3	- 강의세부내용 : 문장의 썸네일을 완성하여 평가한 후에 문장의 스케치를 한다.	- 학습준비물 : 타블렛
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 12 주	1	- 강의주제 : 문장 디자인의 완성	과제III (제목: 창작 건물의 완성) - 중간과정이 포함되어 있어야 함. - Photoshop, SAI Tools 활용. - 제출은 jpg, png 등 디지털 이미지 파일
	2	- 강의목표 : 창작 문양을 컬러링까지 완성한다.	
	3	- 강의세부내용 : 각자 창작 문양의 스케치 완성을 발표하고 수정한 스케치로 컬러링을 완성한다.	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	
제 13 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컨셉 스케치	- PPT 자료 및 프로젝터 활용 - Photoshop 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 일러스트레이션 한 작품을 위한 컨셉 스케치를 그린다.	
	3	- 강의세부내용 : 창작 일러스트레이션을 위한 작품 컨셉을 정하고 리서치 하여 썸네일 스케치를 한다. 썸네일 스케치에서 토론을 통하여 선정하여 작업을 진행한다.	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습 및 토론	

제 14 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 스케치 및 명암	- PPT 자료 및 프로젝터 활용 - Photoshop 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 창작 일러스트레이션 작품을 위한 스케치 완성				
	3	및 명암을 진행한다.				
	4	- 강의세부내용 : 창작 일러스트레이션 작품을 위한 스케치를 완성한다. 스케치를 평가하고 수정한 후 명암을 진행한다. - 수업방법 : 강의, 실습 및 토론				
제 15 주	1	<b>기 말 고 사</b>	- 실기시험			
	2		시간 : 3시간			
	3		주제 : 일러스트레이션 작품 완성			
	4		프로그램 : Photoshop, SAI tool 제출형식 : jpg, png 등 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 -Photoshop을 이용하여 실습 -실습 발표 후 평가 및 토론 실시						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
-학생들의 적극적인 토론활동을 유도한다. -주교재, 부교재 외의 참고문헌 "beginner's guide to digital painting in Photoshop: Characters" Marta Dahlig, Will Murai, 3d total publishing "Dofus 2.0 : Frigost Art" Ankama Editions						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
- 모든 개인 파일의 보관은 개인 USB를 사용. - 디지털 드로잉 용 타블렛은 개인 지참.						