

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	드로잉I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>- 본 교과목은 드로잉의 기본 이론을 바탕으로 드로잉을 통하여 대상물에 대한 관찰력과 표현력 및 공간과 사물과의 관계를 파악할 수 있는 능력을 배양한다.</p> <p>- 드로잉의 기본 개념, 명암의 형성과 톤(Tone), 육면체 그리기, 원기둥 그리기, 구 그리기, 사물과 기본형, 자연물 그리기, 원근법과 명암 이론, 원근법 실기, 명암법등을 실습을 통하여 이해한다</p> <p>- 그래픽 프로그램을 이용하여 완성된 작품을 제작해본다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	드로잉 디자인 워크숍	저자	김용숙	출판사	일진사	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)					
	5						
제 2 주	1	- 강의주제 : 드로잉(DRAWING)이란?				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 드로잉의 어원 및 역사이해					
	3	- 강의세부내용 : 다양한 자료들을 통해 드로잉 개념의					
	4	변화를 이해하고 실습을 통해 분석해본다					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	- 강의주제 : 드로잉의 기본-선				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 다양한 선의 이해					
	3	- 강의세부내용 : 선의 종류와 재료, 윤관선, 드로잉의					
	4	예를 이해하고 분석, 실습해본다.					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	- 강의주제 : 포토샵 프로그램의 이해				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 포토샵 프로그램을 이용한 드로잉					
	3	- 강의세부내용 : 포토샵을 이용한 다양한 선의 표현과					
	4	라인아트 작품 제작					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	- 강의주제 : 빛과 명암				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 다양한 형태에 따른 명암의 이해					
	3	- 강의세부내용 : 명도 단계 및 톤의 이해, 다양한 예제를					
	4	이해하고 분석 실습					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 6 주	1	- 강의주제 : 포토샵을 이용한 명암의 표현				과제 - 주제 : 선과 명암을 이용한 애니메이션 배경 완성 - 제출방법 : Jpeg	
	2	- 강의목표 : 그래픽 프로그램을 이용한 다양한 도형의 명암					
	3	표현					
	4	- 강의세부내용 : 포토샵의 각종 툴을 이해하고 직접					

	5	드로잉한 형태의 명암을 표현하여 완성한다. - 수업방법 : 강의 및 실습	- 프로그램 : 포토샵				
제 7 주	1	- 강의주제 : 선의 확장된 표현들					
	2	- 강의목표 : 형태 및 질감 표현, 점묘법 등 이해					
	3	- 강의세부내용 : 다양한 형태들의 표현을 이해하고 질감 및					
	4	표현에 대해 드로잉 한다.					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 8 주	1	중 간 고 사	객관식 주관식, 총30점				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 9 주	1	- 강의주제 : 그래픽을 통한 재질감 표현					
	2	- 강의목표 : 포토샵의 여러 가지 패턴 프로그램 이해					
	3	- 강의세부내용 : 포토샵을 이용하여 여러 가지 형태에 따른					
	4	다양한 재질감을 표현하고 실습한다.					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 10 주	1	- 강의주제 : 투시도					
	2	- 강의목표 : 원근법의 이해 및 분석					
	3	- 강의세부내용 : 소실점을 이해하고 삼원법과 자유시점에					
	4	대한 다양한 표현방법 실습					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 11 주	1	- 강의주제 : 그래픽 툴을 사용한 투시도법					
	2	- 강의목표 : 포토샵을 이용한 건물 디자인					
	3	- 강의세부내용 : 포토샵을 이용해 애니메이션 건물 및					
	4	배경디자인을 드로잉하고 원근법으로 완성					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 12 주	1	- 강의주제 : 인체표현I					
	2	- 강의목표 : 비율에 따른 다양한 인체의 이해					
	3	- 강의세부내용 : 인체의 구조와 형태를 이해하고 비율에					
	4	따른 표현 및 동세들을 분석 실습					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 13 주	1	- 강의주제 : 인체표현II	과제II - 주제 : 캐릭터 제작 - 제출방법 : jpeg - 프로그램 : 포토샵				
	2	- 강의목표 : 무게 중심과 원근법 이해					
	3	- 강의세부내용 : 다양한 포즈들을 분석하고 각 부분에 대해					
	4	원근법을 적용 실습한다.					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 14 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 및 배경디자인					
	2	- 강의목표 : 컨셉에 따른 캐릭터 및 배경을 디자인 하고					
	3	제작					
	4	- 강의세부내용 : 포트폴리오 완성					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 15 주	1	기 말 고 사	- 실기시험				
	2		시간 : 3시간				
	3		주제 : 주어진 주제에 따른 애니메이션 완성				
	4		프로그램 : 포토샵				
	5						
5. 성적평가 방법							
	중간고사	기말고사	과제물	출결	수업참여도	합계	비고
	30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							

- 프로젝터 PPT 사용하여 강의

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

* 과제 I : 선과 명암을 이용한 애니메이션 배경 완성

* 과제 II : 캐릭터 제작

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용