

<표 IV-23> 교재

학습과목명	교재종별	저자명	교재명	출판사	출판년도
게임그래픽기초	주교재	박혜진 저	회사에서 바로 통하는 일러스트레이터 CS5	한빛미디어	2012
	부교재	신재욱	[캐릭터 전문가로 도약하는 캐릭터 지침서]캐릭터 완전정복	BM Books	2008

<표 IV-24> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 2D 드로잉의 기초 2] 강의주제: 컴퓨터 그래픽 방식 이해하기 3] 강의세부내용: • 벡터 드로잉의 활용 범주 및 Artwork 보기 • 일러스트레이터와 포토샵 인터페이스 • 일러스트레이터 툴 박스와 작업 환경 살펴보기	시청각 강의 실습	주 p26~77	Projector
2	1] 강의제목: 기본 오브젝트 드로잉 2] 강의주제: 일러스트레이터의 기초! 패스 다루기 3] 강의세부내용: • 툴박스를 활용한 기본 오브젝트 드로잉하기 • 베지어 곡선의 이해와 용어, path형성하기 • 다양한 Selection의 활용과 편집하기, 예제작업	시청각 강의 실습	주 p78~109 예시작업	Projector
3	1] 강의제목: 이미지 불러오기와 기본 캐릭터 패스화 2] 강의주제: color와 패턴을 활용한 입체감 표현하기 3] 강의세부내용: • color 편집[Process Color], Swatches Palette • CMYK color vs RGB color 색상체계 이해하기 • Gradient 적용과 편집, Gradient Mesh 활용한 입체 • Blend를 활용한 오브젝트 편집하기	시청각 강의 실습	주 p110~153 [준비물] 2D게임캐릭터 이미지준비	Projector
4	1] 강의제목: Transform과 Pathfinder 2] 강의주제: 면 분할을 활용해 캐릭터 그리기 3] 강의세부내용: • 다중 복사와 Arrange의 적용 • 크기, 회전, 기울이기, 반전, 원근감 표현 • Pathfinder를 활용한 오브젝트 생성, 예제작업	시청각 강의 실습	주 p154~193 예시작업	Projector
5	1] 강의제목: 디지털 그림 일러스트 테크닉 2] 강의주제: 사진과 패턴을 활용한 콜라주 일러스트 3] 강의세부내용: • 사진과 패턴을 활용한 콜라주, 배경 일러스트 • Clipping Mask와 컴파운드 패스를 활용한 오브젝트편집 • Place와 Live Trace로 독특한 이미지 연출, 예시작업 • 브러쉬와 원근감을 활용한 일러스트	시청각 강의 실습	주 p198~263 [준비물] 비트맵 3D게임캐릭터 이미지준비, 합성하기	Projector
6	1] 강의제목: 타이포그래피 테크닉 2] 강의주제: 폰트의 이해와 독특한 타이포 디자인하기 3] 강의세부내용: • 폰트 속성의 이해와 영역, 패스 타입 툴 활용 • Create Outline으로 글자 다양하게 꾸며보기 • Envelope Distort를 활용한 독특한 글자 변형 적용	시청각 강의 실습	주 p268~311 [과제] Artwork 출력하기	Projector
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 캐릭터 디자인 2] 강의주제: 캐릭터 분석 및 디자인 3] 강의세부내용: • 캐릭터 디자인 사례 조사 및 분석 • 포토샵과 연동, 이미지 리터칭과 캐리커처 작업 • Pattern 등록과 디자인 적용	시청각 강의 실습 개별발표	부 p38~47 부 p166~217 [과제] Case Study 발표수업	Projector Desktop Speaker
9	1] 강의제목: 아이템 및 배경 맵 제작 2] 강의주제: 필터와 이펙트 적용, 심볼 생성 및 활용 3] 강의세부내용: • 필터와 3D Effect를 활용한 효과 적용 • 그래픽 스타일의 정의 및 라이브러리 • 심볼을 활용한 아이템과 배경 맵 제작하기	시청각 강의 실습	주 p402~407 부 p74~113 예시작업 및 배경 맵 작업	Projector
10	1] 강의제목: 타이포그래피 및 캘리그래피 심화작업 2] 강의주제: 독창적이고 역동적인 글자 디자인 3] 강의세부내용: • 드로잉 기능을 이용한 문자 디자인 • 패턴 등록과 이를 활용한 문자 디자인 • 사용자 정의 브러시 등록 및 디자인	시청각 강의 실습	부 p226~255 네이밍 설정	Projector
11	1] 강의제목: 아이덴티티 디자인 테크닉 2] 강의주제: Basic System 3] 강의세부내용: • 사례를 통한 CIP 기본 시스템의 이해 • 팀별 로고 타입, 심벌 마크, 색상체계 구축 • 팀 마스코트와 입체적 엠블렘 제작	시청각 강의 실습	주 p369~391 부 p107~265 예시작업	Projector
12	1] 강의제목: CIP 2] 강의주제: Application System 3] 강의세부내용: • CI를 넣은 명함과 서식 만들기 • Save for Web & Devices로 다양한 이미지 출력하기 • 발표용 파워포인트 인트로에 로고디자인 편집하기	시청각 강의 실습	주 p392~401 [과제] 팀별 로고디자인 name card	Projector
13	1] 강의제목: 편집 디자인 테크닉 2] 강의주제: 레이아웃 설정하기 3] 강의세부내용: • 글자 스타일 만들어 메뉴판 만들기 • 팬톤 컬러를 활용한 별색 책 표지 만들기 • 게임 패키지 디자인 제작 실전	시청각 강의 실습	주 p409~497 [과제] 게임 패키지 디자인	Projector
14	1] 강의제목: 최종프로젝트 발표 2] 강의주제: 팀별 CI 제작 발표 3] 강의세부내용: • CIP 체계와 팀 캐릭터 완성물 발표 및 출력 • 발표 후기 작성을 통한 피드백 주기 • 최종 프로젝트를 통한 성취도 측정 및 토론하기	시청각 강의 실습	[과제] ppt로 팀디자인 제작, 발표	Projector Desktop Speaker
15	기 말 고 사			