

강 의 계 획 서

교과목	만화창작 I		구분	이론1 - 실습4	학점	3	담당	
과정		저자	최세웅, 이지연	출판사	길벗	교재명	디자이너's 모바일게임 컨셉아트 디자인	
학습 목표	스마트폰 용 콘텐츠 디자인을 제작함에 목적을 두고 있음. - 웹툰 제작 - 모바일 게임 컨셉 디자인 제작. - 스마트폰 UI 디자인 제작.							
주	강의일자	학습주제	강 의 내 용	평가방법 및 내용	학습준비물	비고		
1		오리엔테이션	실무에서 쓰이는 모바일용 콘텐츠의 디자인을 분석 및 소개.	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		
2		컨셉 아티스트 역할	- 컨셉 아티스트의 역할과 범의 - 컨셉 아트 디자인 과정 - 단계별 컨셉 디자인 과정	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		
3		인상 연출, 인체의 이해	- 인상 표현 - 골격과 근육의 흐름 - 변형, 단순화와 과장	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		
4		감정과 분위기를 위한 조명 연출	- 입체감 표현 [주 광원] - 색상과 채도의 변화 - 감정과 분위기 연출[보조역광]	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		
5		조화로운 배색 연출	- 색상의 이해 - 명도의 이해 - 채도의 이해	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		
6		구성과 구도	- 배경 연출을 위한 구도 - 공간 원근법 - 모바일 콘텐츠 배경 분석	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		
7		컨셉 아트 디자인 제작 I	-유아용 컨셉 아트 디자인 제작 [교육용/ 웹툰/동화/ 게임 중 선택]	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	과제I		
8			중 간 고 사					
9		셀 애니메이션 기법	- 스케치 바탕으로 캐릭터 그리기 - 의상에 문양 추가하기 - 인상 묘사하기	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용		

주	강의일자	학습주제	강의내용	평가방법 및 실습내용	학습준비물	비고
10		UI 제작 기법	- 대화창 배경 만들기 - 버튼 UI 만들기 - 메시지 화면 만들기	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
11		웹툰 제작	- 유아용 웹툰 제작 - 스토리보드 제작 - 한장 8~12컷으로 표현	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
12		모바일 게임 컨셉 디자인 I	- 게임 실행 장면 제작 - 게임 UI 제작 - 퍼즐 게임 디자인	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
13		컨셉 아트 디자인 제작 II	-스마트폰 배경화면 컨셉 아트 디자인 제작	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	과제 II
14		제작 발표	-한학기 동안 한 작업물 PT. - 피드백 및 수정.	학습 태도 실습 제작	태블릿, USB메모리	프로젝터 활용
15			기 말 고 사			
참고문헌						
학습평가방법 및 평가내용	중간고사		기말고사		수시평가	
	필기 시험		작품 평가 Demoreel 1점		실기 과제	
성적평가기준 (상대+절대)	출석	중간고사	기말고사	과제물	기타 (수시고사)	총점
	20%	30%	30%	20%	0	100%
참고사항	<ul style="list-style-type: none"> • 과제(1) 주제 : 유아용 컨셉 아트 제작 1점. [교육용/ 웹툰/동화/ 게임 중 선택] • 과제(2) 주제 : 스마트폰 배경화면 컨셉 아트 제작 1점 					