

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판연도
디지털조형	주교재	공소영	디지털 아트워크 디자인	길벗	2011
	부교재	윤민희	새로운 조형예술의 이해	예경	2011

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 오리엔테이션 2] 강의주제: 조형, 디자인이란 무엇인가 3] 강의세부내용: ① 조형의 어원, 개념 ② 디지털 시대의 조형 ③ 디자인에 대한 정의 및 과정	강의 시청각실습 질의응답	주교재	빔 프로젝터 PC
2	1] 강의제목: 디자인의 구성요소1 2] 강의주제: 점, 선, 면, 입체, 공간, 형과 형태, 3] 강의세부내용: ① 점의 정의 및 특성, 점의 형태 ② 선의 특징 및 곡선과 직선/선의 성질-방향/운동/속도 ③ 면의개념 및 표현, 형태 및 종류 ④ 입체 및 공간의 개념 및 분류, 양감과 부피감 ⑤ 형과 형태의 개념적 차이, 형의 분류-구상, 추상, 반추상	강의 시청각실습 질의응답	주교재 21~24 부교재 73~81	빔 프로젝터 PC
3	1] 강의제목: 디자인의 구성요소2 2] 강의주제: 색, 명암, 질감, 방향, 크기, 구도 착시 3] 강의세부내용: ① 색의 속성 및 구분/색채와 감정/색의 고유색과 지각색 ② 빛과 명암, 표현/재질에 의한 질감, 촉각 및 시각적 텍스처 ③ 선에 있어서 방향-방향의 구분/ 크기의 대비 ④ 화면의 구도, 구도법의 종류/ 착시의 원리, 표현. 착시의 예	강의 시청각실습 질의응답	주교재 24~31 부교재 84~87	빔 프로젝터 PC
4	1] 강의제목: 디자인의 원리1 2] 강의주제: 조화와 통일/조형감각 실습-점의 재해석, 집합 3] 강의세부내용: ① 시각적 구성의 조화-단순조화와 복합조화 ② 계속탈트-통일성 주는 방법-인접, 반복, 연속, 연속체 ③ 시각적 통일성, 다양성을 지닌 통일성 ④ 점을 이용하여 디자인 원리 표현 또는 점의 집합으로 다른 형태의 사물표현하기	강의 시청각실습 질의응답	주교재 32~33 79~91 부교재 93~102	빔 프로젝터 PC 저장매체
5	1] 강의제목: 디자인의 원리2 2] 강의주제: 비례와 균형/조형감각 배양실습1 3] 강의세부내용: ① 비례의 개념 및 분류-황금비례, 금강비례, 피보나치 수열 ② 이상적 비례의 예-시대적인 표현과 사례비교 ③ 균형-대칭적 균형, 비대칭적 균형, 방사형 균형 ④ 조형표현에서의 균형-형태, 크기, 색채, 질감, 방향 ⑤ 균형미의 예- 표현양식과 사례 ⑥ 타이포그래피와 면의조화 -목적, 작업조건, 작업구성	강의 시청각실습 질의응답	주교재 33~35 92~99 부교재 97~100	빔 프로젝터 PC 저장매체
6	1] 강의제목: 디자인의 원리3 2] 강의주제: 강조, 율동, 점이, 반복/조형감각 배양실습2 3] 강의세부내용: ① 강조의 표현 - 대비, 분리, 배치, 색채 등/강조의 정도 ② 율동의 표현 - 반복, 교차, 방사, 점이 등 ③ 점이의 표현 - 형태의 크기, 방향, 색깔의 변화 ④ 반복과 리듬, 교차의 사례 ⑤ 반복과 리듬의 유형 - 규칙, 반복, 위치, 방향, 변화, 점진 ⑥ 타이포그래피와 면의조화 - 작업구성의 실습 <b>*과제제출 : 다양한 타이포와 면으로 삶을 주제로 표현</b>	강의 시청각실습 질의응답	주교재 36~37 92~99 <b>과제제출</b>	빔 프로젝터 PC 저장매체
7	중 간 교 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 디지털 아트워크 2] 강의주제: 디지털 아트워크의 형성요소 및 응용 3] 강의세부내용: ① 화면, 공간의 조화 ② 레이아웃, 패턴 및 형태의 활용 ③ 타이포그래피의 적용	강의 시청각실습 질의응답	주교재 38~49 디자인 레이아웃에 대한 자료	빔 프로젝터 PC
9	1] 강의제목: 디지털 아트워크의 제작과정 및 확장 2] 강의주제: 시각화 단계 및 완성도 3] 강의세부내용: ① 기존 디지털 아트워크 변치마강-분석, 차별화, 시대의 흐름 ② 컨셉설정 및 추출단계 - 디자인 방향(목적) 설정 ③ 아이디어 스케치단계-레이아웃과 그래픽요소 색채설정, 구성력 ④ 스케치를 그래픽시안으로 시각화하는 단계 ⑤ 시각화한 디지털 아트워크의 완성도 단계 ⑥ 디지털 아트워크의 확장-편집, 영상, 웹, 광고 등 활용	강의 시청각실습 질의응답	주교재 50~59 디지털 디자인프로세 스에 대한 자료	빔 프로젝터 PC
10	1] 강의제목: 디지털 아트워크의 컨셉별 색채연구 2] 강의주제: 색채연구를 위한 기초개념 및 지각과 감정효과 3] 강의세부내용: ① 색채연구를 위한 기초개념-색의 3속성, 면셀 색상환 ② 색채지각과 감정효과 -색의 명시성, 주목성, 운동감, 온도감, 중량감, 경연감 ③ 이미지를 표현하는 배색기법 - 포도샷에서 배색추출 ④ 컨셉별 색채연구 -내추럴, 활동적, 빈티지, 엘레강스, 모던, 온화, 민속적컨셉트	강의 시청각실습 질의응답	주교재 60~78 디자인 컨셉별 색의 활용자료	빔 프로젝터 PC
11	1] 강의제목: 디지털 아트워크 표현 -광고디자인 2] 강의주제: 광고 컨셉시안과 레이아웃 3] 강의세부내용: ① 화려하고 생동감 넘치는 광고 표현 ② 그레이언트와 필터로 배경 만들기 ③ 인물에 색상 입히고 주위에 효과주기 ④ 광고에 어울리는 타이틀 제작하기	강의 시청각실습 질의응답	주교재 155~167 광고이미지 예제소스 Open Source 사용	빔 프로젝터 PC 저장매체
12	1] 강의제목: 디지털 아트워크 표현- 음반재킷 2] 강의주제: 음반재킷의 레이아웃, 컨셉 및 목적-제작 3] 강의세부내용: ① 낯은 종이질감을 활용 엔틱한 음반재킷-표현의 컨셉 ② 빈티지느낌의 배경과 나무액자 모양 제작 ③ 필터로 바람개비효과 만들기 ④ 인물사진을 이용하여 빈티지 질감 표현하기 ⑤ 빈티지 컨셉에 어울리는 타이틀 제작하기	강의 시청각실습 질의응답	주교재 230~244 예제소스	빔 프로젝터 PC 저장매체
13	1] 강의제목: 디지털 아트워크 표현-포스터 표현 2] 강의주제: 제품 포스터 표현 목적과 역할-제작 3] 강의세부내용: ① 포스터 표현의 목적과 영향력- 표현의 컨셉 및 레이아웃 ② Mesh를 이용해 화오리 이미지 만들기 ③ 주제품 이미지에 배경이미지 투영하기 ④ 보조 이미지 제작하여 넣기 ⑤ 타이틀 작업 후 이미지에 효과 부여 <b>*과제제출 : 광고포스터 제작 제출</b>	강의 시청각실습 질의응답	주교재 274~287 예제소스 <b>과제제출</b> Open Source 사용	빔 프로젝터 PC 저장매체
14	1] 강의제목: 디지털 아트워크 표현-팝아트 그래픽 표현 2] 강의주제: 팝아트의 개념 및 컨셉-제작 3] 강의세부내용: ① 팝아트 작품들과 특징- 표현의 컨셉 ② 기본 소스로 배경 이미지 꾸미기 ③ 브러시와 필터로 배경 풍부하게 꾸미기 ④ 선명하고 진한 비주얼 이미지 만들기 ⑤ 배경 타이틀 만들기	강의 시청각실습 질의응답	주교재 346~366 예제소스 Open Source 사용	빔 프로젝터 PC 저장매체
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
<b>디지털조형</b>	중간고사 기말고사 과제물 수업참여도 출석율	중간고사 : 30 퍼센트 기말고사 : 30 퍼센트 과 제 물 : 15 퍼센트 수업참여도: 5 퍼센트 출 석 율 : 20 퍼센트