

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	일러스트레이션 I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
- 본 교과목은 게임, 애니메이션, 웹툰 등 각종 매체들에서 자주 활용되는 홍보용 일러스트레이션을 컴퓨터 그래픽 툴인 포토샵으로 제작할 수 있도록 한다.							
- 일러스트레이션의 기본이 될 수 있는 기초적인 드로잉을 우선적으로 교육하여 기본기를 향상 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	정준호의 비주얼 일러스트레이션 제작노트	저자	정준호	출판사	성안당	출판년도	2014
부교재(참고문헌)	게임 크리쳐 디자인	저자	이대훈	출판사	길벗	출판년도	2013
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 방향 제시					
	3	- 강의세부내용 : 일러스트의 개념과 실제 활용 사례 소개					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : 드로잉 개요(인체 위주)				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 일러스트에 필요한 인체 드로잉의 이론과 실기					
	3	- 강의세부내용 : 캐릭터 위주의 드로잉의 방법을 알아보고 실습 해보기					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	- 강의주제 : 드로잉 심화				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 일러스트용 스케치					
	3	- 강의세부내용 : 본인이 제작할 일러스트에 등장하는 캐릭터들을 드로잉 해보기					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 스케치				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 일러스트용 스케치 디벨롭					
	3	- 강의세부내용 : 본인이 제작할 일러스트의 스케치 디테일 작업 및 수정, 보완					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컬러링1				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 일러스트 레퍼런스 수집 및 활용방안 강구					
	3	- 강의세부내용 : 본인이 제작할 일러스트에 참고 자료를 구하고 컬러링 계획을 세워서 컬러링을 진행					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 6 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컬러링2				과제 - 주제 : 일러스트레이션 스케치 - 제출방법 : jpg, png	
	2	- 강의목표 : 컬러링 방향성 확립 - 강의세부내용 : 본인이 제작할 일러스트의 컬러링					

	3	방향성을 공고히 하고 기본 컬러링 진행	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	- 프로그램 : 포토샵
제 7 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컬러링3	- 프로젝터 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 기본 명암 채색	
	3	- 강의세부내용 : 각 캐릭터 및 배경 등에 기본 컬러링 채색	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사	객관식 주관식, 총30점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 중간 점검 및 수정	- 프로젝터 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 진행중인 일러스트의 중간 점검	
	3	- 강의세부내용 : 진행중인 일러스트의 수정 보완할 점을 체크하고 수정 및 보완작업	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 10 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컬러링4	- 프로젝터 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 큰 덩어리 및 메인 명암 표현	
	3	- 강의세부내용 : 일러스트에 등장하는 모든 캐릭터와 배경의 큰 덩어리와 메인 명암 등을 표현	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 11 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컬러링5	- 프로젝터 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 메인 캐릭터의 디테일 표현	
	3	- 강의세부내용 : 메인 캐릭터와 메인 배경의 디테일 묘사	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 컬러링6	- 프로젝터 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 일러스트 최종 점검	
	3	- 강의세부내용 : 미완성이 된 부분이 없도록 묘사 완료, 어색한 부분을 점검하고 마지막 수정 보완 진행	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 13 주	1	- 강의주제 : 일러스트레이션 완성	과제III - 주제 : 일러스트레이션 컬러링 - 제출방법 : jpg, png - 프로그램 : 포토샵
	2	- 강의목표 : 일러스트레이션 완성	
	3	- 강의세부내용 : 포토샵의 각종 필터와 효과를 활용하여 일러스트의 분위기 연출 및 완성	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 14 주	1	- 강의주제 : 투시도의 이해	- 프로젝터 활용 - 실습 제작
	2	- 강의목표 : 2점, 3점 투시도법	
	3	- 강의세부내용 : 2점, 3점 투시도법을 활용하여 각종 도형들을 그려봄	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 15 주	1	기 말 고 사	- 실기시험
	2		시간 : 3시간
	3		주제 : 캐릭터의 특정 동작 및 도형 투시도
	4		프로그램 : 포토샵

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	수업참여도	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 프로젝터 PPT 사용하여 강의
- 프로젝터를 사용하여 실기 시연
- 실습 후 발표 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

- 과제 I : 포토샵을 이용하여 일러스트레이션의 스케치를 완성
- 과제 II : 포토샵을 이용하여 일러스트레이션의 컬러링을 완성

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용