

수업계획서

1. 강의개요						
학습과목명	컴퓨터그래픽 II	학점	3	교·강사명	교·강사 전화번호	
강의시간	4시수	강의실		수강대상	E-mail	
2. 교과목 학습목표						
- 포토샵 프로그램을 활용하여 비트맵 기반의 아트웍 제작 능력을 기른다.						
- 수작업 스타일의 그림 창작과 사진 이미지의 조합으로 새로운 이미지를 창작할 수 있다.						
- 일러스트레이터의 전반적인 기능을 익힌다.						
- 일러스트의 텍스트 기능을 이용하여 다양한 폰트 디자인과 타이포그래피를 제작하고, 펜 도구, 지우개, 가위, 칼, 패스 기능을 이용하여 만화의 말풍선과 집중선 효과 등의 다양한 효과 이미지를 만든다.						
- 비트맵과 벡터 이미지 차이를 이해하고 포토샵과 일러스트의 특징에 따른 혼용 실습을 통해 이미지를 편집하고 창작할 수 있는 능력을 마련한다.						
3. 교재 및 참고문헌						
- 주교재: 맛있는 디자인 포토샵 CC2023 / 윤이사라, 김신애 / 한빛 미디어(2023)						
- 부교재: 진짜 쓰는 일러스트레이터 CC2023 / 우디(서영열) / 제이펍(2023)						
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용						
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항	
1	1	오리엔테이션				
	2	포토샵, 일러스트레이터, 인디자인의 특징과 활용				
	3	포토샵과 일러스트 그래픽의 특성 분석과 이해 1				
	4	포토샵과 일러스트 그래픽의 특성 분석과 이해 2				
2	1	포토샵을 활용한 이미지 편집 기능의 이해 1				
	2	포토샵을 활용한 이미지 편집 기능의 이해 2				
	3	포토샵을 활용한 이미지 편집의 실습 1				
	4	포토샵을 활용한 이미지 편집의 실습 2				
3	1	포토샵의 칼라 표현과 편집 기능의 이해 1				
	2	포토샵의 칼라 표현과 편집 기능의 이해 2				
	3	포토샵을 이용한 칼라의 보정 및 편집 실습				
	4	포토샵의 칼라 표현과 편집 기능의 이해 3				
4	1	포토샵을 활용한 이미지의 보정과 편집 기능의 이해				
	2	포토샵을 활용한 텍스트 편집과 제작 기능의 이해				
	3	포토샵을 활용한 이미지의 보정과 편집 실습				
	4	포토샵을 활용한 텍스트 편집과 제작 기능의 이해				
5	1	포토샵을 활용한 이미지 제작 방법의 이해 1			과제물 제출	
	2	포토샵을 활용한 이미지 제작 방법의 이해 2				
	3	포토샵을 활용한 이미지 제작 실습 1				
	4	포토샵을 활용한 이미지 제작 실습 2				
6	1	포토샵을 활용한 이미지 제작 방법의 이해 3				
	2	포토샵을 활용한 이미지 제작 방법의 이해 4				
	3	포토샵을 활용한 이미지 제작 실습 3				
	4	포토샵을 활용한 이미지 제작 실습 4				
7	1	중간고사				
	2					
	3					
	4					
8	1	일러스트레이터 프로그램의 기본 기능 이해				
	2	일러스트를 활용한 텍스트 디자인				
	3	일러스트레이터 프로그램의 기본 기능 탐색 실습				

9	4	일러스트를 활용한 텍스트 디자인 실습					
	1	일러스트를 활용한 효과음 텍스트 디자인의 이해					
	2	만화의 말풍선 디자인 제작 원리의 이해					
	3	일러스트를 활용한 효과음 텍스트 디자인 실습					
	4	만화의 말풍선 디자인 실습					
	1	선을 활용한 이미지의 강조 표현법의 이해 1					
	2	선을 활용한 이미지의 강조 표현법의 이해 2					
	3	선을 활용한 이미지의 강조 표현법의 실습 1					
10	4	선을 이용한 이미지의 강조 표현법의 실습 2					
	1	일러스트레이터의 응용과 활용의 이해 1					
	2	일러스트레이터의 응용과 활용의 이해 2					
	3	선과 도형을 이용한 배경 디자인 실습					
11	4	타이포그래피 제작 실습	수시 실기평가				
	1	전자책 표지 디자인의 이해					
	2	포스터 디자인의 이해					
	3	전자책 표지 디자인의 실습					
12	4	포스터 디자인의 실습					
	1	명함 제작 방법의 이해					
	2	응용 표현의 이해					
	3	명함 제작 방법의 실습					
13	4	이미지 디자인 실습					
	1	인디자인 기본 이해					
	2	인디자인 활용					
	3	인디자인을 활용한 문서 편집 실습					
14	4	인디자인을 활용한 개체의 생성과 이미지 편집					
	1	기말고사					
	2						
	3						
15	4						
	2						
	3						
	4						
5.성적평가 방법							
중간고사		기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%		30%	10%	20%	10%	100%	
6. 수업 진행 방법							
이론 및 실기 병행							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
-							
8. 문제해결 방법							
-							
9. 강의유형							
이론 중심(), 토론·세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론/세미나 병행(), 이론 및 실험·실습 병행(), 이론 및 실기 병행(O)							