

## 강의계획서

과목명 (국문)	일러스트레이션	과목명 (영문)	Illustration
수업개요	<p>기초적인 일러스트레이션을 바탕으로, 디지털과 멀티미디어가 강조되는 현 시점에 적합한 형태로 발전시켜본다. 일러스트레이션의 정의와 개념, 종류 등을 이해하고, 목적과 용도에 맞는 일러스트레이션 제작의 기초를 다진다. 이와 함께 일러스트레이터 프로그램을 익힘으로써, 자신이 표현하고자 하는 것을 정확히 표현하고, 다양한 기능과 테크닉을 통해 자신의 창의적 작품을 제작할 수 있는 디자인 능력 배양에 중점을 둔다. 이로써 다양한 활용법을 이해하고, 각 디자인 분야의 바탕을 다지고, 멀티미디어적인 작업까지 수행할 수 있도록 한다. 여기에 이론적 부분과 개인의 상상력, 창조력을 더해 작품을 완성하도록 한다.</p>		
수업목표	<p>일러스트레이션의 기초적 이론 습득과 함께, 프로그램을 습득함으로써 용도와 목적에 맞는 일러스트레이션 제작의 기초를 다진다. 디자이너에게는 창의적 아이디어와 함께 그것을 정확하게 표현하는 표현력이 매우 중요하며, 다양한 기능과 테크닉을 통해 창의적 작품을 제작할 수 있다. 또한 일러스트레이터 프로그램의 익숙한 활용으로 좀더 빠르고 정확한 드로잉과 작업이 가능하도록 하며, 타 프로그램과의 연동까지 이루어져 멀티미디어적 디자인 작품 제작의 기초를 다진다.</p>		
주차별 수업일정	주차	주제	내용
	1	Orientation	간단한 강의 소개와 평가 기준 등에 대해 공지한다.
	2	일러스트레이션의 개념과 정의	일러스트의 개념과 종류 등에 대해 알아보고, 프로그램의 기본적 부분에 대해 이해한다.
	3	다양한 작품 감상과 작품 기획하기	다양한 예시 작품 분석을 통해 작품의 주제와 콘셉트를 결정한다.
	4	프로젝트1	개별 프로젝트를 진행한다.
	5	프로젝트2	개별 프로젝트를 진행한다.
	6	그래픽 작업환경의 이해와 기초드로잉 연습	그래픽 작업의 환경을 이해할 수 있고, 가장 기초적 드로잉 요소인 선을 충분히 익히도록 한다.
	7	오브젝트 변형과 다양한 소스 제작	오브젝트를 자유롭게 변형할 수 있는 변형 툴에 대해 이해하고, 다양한 소스 제작에 대해 알아본다.
	8	테크닉 익히기	툴을 이용하여 다양한 테크닉을 적용하는 방법에 대해 이해할 수 있다
	9	프로젝트3	개별 프로젝트를 진행한다.
10	프로젝트4	개별 프로젝트를 진행한다.	