

# 강 의 계 획 서

2019학년도 2학기

담당교수 : 석승민

|                   |   |     |                  |       |     |         |      |
|-------------------|---|-----|------------------|-------|-----|---------|------|
| 학수번호              | NW2002  | 과목명 | 일러스트레이터<br>이선디자인 | 학점/시간 | 3/3 | 이수구분    | 전공선택 |
| 강의개요<br>및<br>수업목표 | 컴퓨터그래픽스의 기본개념과 평면디자인에 활용되는 일러스트레이터 그래픽 툴을 이용하여 2D관련 기초 단계 프로그램을 익힘으로써, 시각디자인 분야를 효과적이고 다양하게 완성도를 높일 수 있도록 제작 능력을 향상시킨다. 일러스트레이터 툴을 이용하여 2D관련 기초 단계 프로그램을 익히는데 가장 효율적인 캐릭터 제작을 한다. 그래서 작품 응용에 효과적이고 다양하게 완성도를 높일 수 있도록 제작 능력을 향상시킨다. 일러스트레이터를 확실하게 마스터하기 위해 캐릭터디자인을 한다. 또한 자신이 제작한 캐릭터를 국제공모전에 출품한다. |     |                  |       |     |         |      |
| 교재                | 한 권으로 끝내는 포토샵   |     |                  |       |     |         |      |
| 참고문헌              | 캐릭터 완전정복  |     |                  |       |     |         |      |
| <b>주별 강의 일정표</b>  |   |     |                  |       |     |         |      |
| 주                 | 강의주제 및 내용   |     |                  |       |     | 준비사항/비고 |      |
| 1                 | 오리엔테이션, 한 학기 강의 내용 및 목표 설명  |     |                  |       |     |         |      |
| 2                 | 2D 그래픽의 벡터개념, 일러스트레이터의 개념   |     |                  |       |     |         |      |
| 3                 | 캐릭터의 역사 및 시놉시스, 일러스트레이터 툴   |     |                  |       |     |         |      |
| 4                 | 캐릭터 제작의 실전, 툴 설명 및 캐릭터의 개념  |     |                  |       |     |         |      |
| 5                 | 캐릭터 제작의 실전2, 윈도우 설명 및 캐릭터 아이디어  |     |                  |       |     |         |      |
| 6                 | 캐릭터 제작의 마스터, 캐릭터디자인 완성  |     |                  |       |     |         |      |
| 7                 | 중간 평가, 캐릭터 프리젠테이션   |     |                  |       |     |         |      |
| 8                 | 캐릭터 제작 2, 브레인스토밍  |     |                  |       |     |         |      |
| 9                 | 기본 캐릭터 제작, 시놉시스 제작  |     |                  |       |     |         |      |
| 10                | 기본 캐릭터 수정 및 보완, 캐릭터 성격 부여   |     |                  |       |     |         |      |
| 11                | 기본 캐릭터 완성, 응용캐릭터 아이디어 내기  |     |                  |       |     |         |      |
| 12                | 응용캐릭터 제작, 응용캐릭터 컨셉 확정   |     |                  |       |     |         |      |
| 13                | 응용캐릭터 수정 보완, 국제 공모전 출품준비  |     |                  |       |     |         |      |
| 14                | 응용캐릭터 완성 및 배경 완성, 국제 공모전 출품   |     |                  |       |     |         |      |
| 15                | 기말평가, 프리젠테이션  |     |                  |       |     |         |      |