

패션일러스트레이션 II 수업계획서

1. 강의개요

학습과정명	패션일러스트레이션II	학점	3	교강사명	-	교강사 전화번호	-
강의시간	5(이론1-실습4)	강 의 실	-	수강대상	-	E-mail	-

2. 교육과정 수업목표

패션 일러스트레이션 I에서 학습한 기초를 좀 더 응용되고 심화된 과정으로 발전시키는데 중점을 둔다. 여러 가지 관점에서 다양한 접근하는 방법, 각종 재료를 효과적으로 사용하여 일러스트레이션을 연구하고 개발하여 익힌다.

습득된 기초를 바탕으로 하여 다양하고 전문적인 표현 기법들과 작품을 표현하며 패션 일러스트레이션 기법의 표현도구와 재료별 분류, 인체와 패션 일러스트레이션, 패션 일러스트레이션의 컬러 표현 방법, 패션 일러스트레이션 작품의 특수표현 등을 학습한다.

또한 단순한 디자인 표현에 그치지 않고 창의적인 발상에 의한 개성적인 표현을 연구하여 창의적인 디자인 능력도 함께 함양하도록 한다.

3. 교재 및 참고문헌

- ①주교재 : 디자인어와 통하는 패션일러스트레이션, 이유신, 이주영, 류혜경, 경춘사,2010
- ②부교재 : 패션일러스트레이션, 안현숙, 배주형, 손무늬, 일진사, 2010

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 01 주	1	[] 다양하고 창의적인 일러스트 작품을 분석한다.	컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 작가들의 창작 일러스트를 감상한다.	
	3	[강의세부내용] 다양한 테크닉과 표현기법을 이용한 일러스트 작품을 보여주고 감상하도록 한다.	
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도	
	5		
제 02 주	1	[강의주제] 일러스트 작가의 다양한 작품분석과 개성있는 캐릭터 개발한다.	[과제 1] 과제 제시 해외 유명 패션일러스트 트레이터와 그들의 사용 기법을 조사하여 제출 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 작품연구를 통해 다양한 일러스트 작품을 접하며, 자신만의 개성을 살린 캐릭터를 연구 개발한다.	
	3	[강의세부내용] 다양한 패션일러스트레이션 캐릭터에 대해 연구하여, 자신의 캐릭터를 개발하고 캐릭터에 어울리는 포즈를 개발한다.	
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도	
	5		
제 03 주	1	[강의주제] 투명기법에 의한 스타일화를 표현 I	컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 파스텔 기법을 사용한 스타일화를 표현해 본다.	
	3	[강의세부내용] 번지기, 굵기 등의 파스텔 사용기법을 연구하고 파스텔과 색연필을 사용한 투명 기법에 의한 소재 표현을 해본다.(비치는 소재, 모피 등 번지기에 적합한 소재 표현을 해 본다)	
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도	
	5		
제 04 주	1	[강의주제] 투명기법에 의한 스타일화를 표현 II	컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 수채화 물감을 사용한 스타일화를 표현해 본다.	
	3	[강의세부내용] 수채화 물감의 사용방법인 번지기, 마른 붓질, 덧칠하기 등의 기법을 연구하고 투명 기법에 의한 소재표현을 해본다.	
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도	
	5		
제 05 주	1	[강의주제] 불투명기법에 의한 스타일화 I	컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 포스터컬러를 사용한 스타일화 표현	
	3	[강의세부내용] 포스터컬러의 기법인 덧칠하기, 번지기, 마른붓질 등의 유채기법을 사용하고 연구하여 포스터컬러를 사용한 불투명기법에 의한 소재표현을 한다.(광택 소재, 특수소재 등 불투명 기법에 적합한 소재 표현)	
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도	
	5		
제 06 주	1	[강의주제] 불투명기법에 의한 스타일화 II	[과제 1] 과제 제출 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 아크릴 컬러를 사용한 스타일화 표현	
	3	[강의세부내용] 아크릴 컬러 기법을 연구하고 큰 무늬 소재 등 거친 느낌의 불투명 기법에 적합한 소재 표현을 해 본다.	
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도	
	5		
제 07 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
	5		

제 08 주	1	[강의주제] 혼합기법에 의한 스타일화 표현	컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 투명과 불투명기법을 혼합하여 자유롭게 일러스트레이션을 표현해 본다.				
	3	[강의세부내용] 색연필, 파스텔, 수채화물감 등의 투명기법 재료와 포스터컬러, 아크릴 등의 불투명기법 재료를 사용해서 혼합된 일러스트레이션을 표현해본다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 09 주	1	[강의주제] 마커 컬러링에 의한 스타일화 I	[과제 2] 과제 제시 다양한 재료를 이용한 일러스트레이션 작품 조사 및 제출 컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 마커를 사용하여 다양한 스타일의 일러스트레이션을 표현하고 연구해 본다.				
	3	[강의세부내용] 마커로 모노톤의 일러스트레이션을 표현해 보고 얼굴 및 헤어스타일 등 다양한 색상으로 표현해 본다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 10 주	1	[강의주제] 마커 컬러링에 의한 스타일화 II	컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 마커와 색연필을 사용하여 다양한 스타일의 일러스트레이션을 표현하고 연구해 본다.				
	3	[강의세부내용] 마커와 색연필의 컬러링 특성 비교 및 분석한다. 마커에 의한 베이직 표현 및 명암표현과 색연필에 의한 부가적 소재 표현을 연구하고 소재의 특성에 따라 두 가지 재료의 적절한 사용법을 실습한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 11 주	1	[강의주제] 다양한 기법으로 채색하기	컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 군집 일러스트에 채색 1				
	3	[강의세부내용] 플라주 기법에 대해 이해하고 이를 활용한 일러스트레이션 작품을 감상하고 재료 및 기법을 분석한 후 패션일러스트레이션을 실습한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 12 주	1	[강의주제] 다양한 기법으로 채색하기	컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 군집 일러스트에 채색 2				
	3	[강의세부내용] 여러 가지 패션스타일 사진을 참고하여 코디네이션을 하고 포즈개발과 아이템의 착장을 연구하여 다양한 재료와 기법을 응용하고 채색한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 13 주	1	[강의주제] 자유주제 다양한 재료를 이용한 일러스트 창작 I	컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 자유 창작 패션일러스트레이션을 실습함으로써 개성있는 일러스트를 창출한다.				
	3	[강의세부내용] 자유 주제로 창작 디자인과 아이템별 도식화를 표현하고, 다양한 포즈개발과 디자인에 따른 착장을 연구하고 실습한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 14 주	1	[강의주제] 자유주제 다양한 재료를 이용한 일러스트 창작 II	[과제 2] 과제 제출 컴퓨터, 빔프로젝트			
	2	[강의목표] 자유 창작 패션일러스트레이션을 실습함으로써 개성있는 일러스트를 창출한다.				
	3	[강의세부내용] 자유로운 발상에 의해 배경과 컨셉이 있는 패션일러스트레이션 작품을 제작한다. 컨셉에 따라 자유로운 재료 및 기법으로 자신의 개성과 능력을 표현할 수 있도록 한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5					
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	20%	20%	%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
일대일 수업, 강의, 실습						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
-						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						