

# 수업 계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도		
게임그래픽기초	디자이너가 디자이너에게 선물하는 디자이너's Pro 게임 캐릭터 디자인 (by 포토샵)	이명운	(주)도서출판 길벗	2018		
수업기간	주당시수/총시수	교강사명	수강료	학점		
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	5시간/75시간	류재욱 외 11명	720,000원	3		
성적평가(평가요소)						
중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
학습목표	<p>본 과목은 실무 제작 환경에서 게임그래픽 디자이너로 업무를 해왔던 실무자들의 현장 경험과 노하우를 기반으로, 게임 그래픽의 이론과 실제 개발 사례를 분석 및 실무 연습을 통해, 해당 분야에 대한 전반적 흐름을 이해하는데 목표를 두고 있다. 가장 기본적인 콘셉트 디자이너를 희망하는 분들이 갖추어야 할 기본적 소양을 쌓는 것을 바탕으로 기본이 되는 인체에 대한 접근, 색상 이해, 효과적인 색 사용등에 대한 내용을 학습한다.</p> <p>이를 통해 게임그래픽의 세부작업 영역 및 게임의 장르별 그래픽 특징을 이해 시키고, 기초 디자인에 대한 소양을 갖추고자 한다.</p>					

## ■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	1) 강의주제: 게임그래픽기초 디자인에 대한 이해 및 과목 OT  2) 강의목표: -한 학기 동안의 전반적 커리큘럼을 이해할 수 있다. -게임그래픽이 무엇인지에 대한 기초적인 지식을 얻을 수 있다.  3) 강의세부내용: -과목에 대한 커리큘럼을 설명하여 한 학기 수업 방식과 내용에 대해 이해한다. -게임그래픽기초에 대해 설명하고 한 학기 관련되어 학습할 내용에 대한 간단한 설명을 한다.	※ 수업방법 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론  ※ 학습자료 강의계획서, 교재, 강의PPT, 시청각자료
	2차시	1) 강의주제: 게임 실무 디자이너 인터뷰  2) 강의목표: -게임 실무 디자이너 인터뷰 내용을 통하여 게임그래픽디자이너로서 갖추어야 할 자세에 대하여 설명할 수 있다. -게임그래픽디자이너의 전망에 대해 이해할 수 있다.	※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론  ※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료

	<p>3) 강의세부내용:  -디자이너 인터뷰  -김경환: 작업은 즐거워야 한다.  -김미정: 다양한 분야의 경험을 쌓아라.  -나영학: 달리는 것을 멈추고 초심을 생각하라.  -외 5명의 인터뷰 내용</p>	<p>※ 학습기자재  컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
3차시	<p>1) 강의주제: 게임 디자인이란 무엇인가?</p> <p>2) 강의목표:  -게임 콘셉트 디자인이 무엇인지 이해하고, 그 변화에 대하여 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:  -게임 디자인이란 무엇인가?  -게임 산업의 과거, 현재, 미래  -게임 산업의 변화와 전망에 대한 토론</p>	<p>※ 수업방법  강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료  교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재  컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 게임 콘셉트 디자이너의 역할과 자세</p> <p>2) 강의목표:  -게임 콘셉트 디자이너의 역할과 자세에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:  -게임 콘셉트 디자이너의 역할  -게임 콘셉트 디자이너의 자세</p>	<p>※ 수업방법  강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료  교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재  컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 개발자로서의 콘셉트 디자이너에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표:  -개발자로서 캐릭터 콘셉트 디자이너의 역할과 자세에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:  -개발자로서 게임 콘셉트 디자이너의 역할  -개발자로서 게임 콘셉트 디자이너의 자세</p>	<p>※ 수업방법  강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료  교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재  컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
1차시	<p>1) 강의주제: 게임 콘셉트 디자이너의 자기개발</p> <p>2) 강의목표:  -게임 콘셉트 디자이너로의 자기개발에 대한 중요성을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:  -게임 콘셉트 디자이너로서 갖추어야 할 기본 능력  -게임 업계의 디자인 방향성과 유행에 따른 게임 콘셉트 디자이너 능력에 대한 요구사항  -자기개발을 위한 개인 창작 활동</p>	<p>※ 수업방법  강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료  교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재  컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 2 주 2차시	<p>1) 강의주제: 게임 콘셉트 디자이너의 자기개발</p> <p>2) 강의목표:  -게임 콘셉트 디자이너의 자기개발을 위한 다양한 활동에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:  -게임 업계와 타 업계의 연계성 이해를 통한 자기개발  -해외 진출을 위해 게임 콘셉트 디자이너가 갖추어야 할 능력  -현재 해외에서 활동 중인 게임 콘셉트 디자이너의 인터뷰 내용을 바탕으로 필요한 능력과 자기개발 방법에 대하여 토론</p>	<p>※ 수업방법  강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료  교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재  컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>

	3차시	<p>1) 강의주제: 콘셉트 디자이너로서 게임 업계 입문 조건1</p> <p>2) 강의목표: -콘셉트 디자이너로서 게임 업계 입문조건이 무엇인지 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -포트폴리오 구성 방법 논의 -요구되는 그래픽 디자인 도구(소프트웨어 툴) 알기</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 콘셉트 디자이너로서 게임 업계 입문 조건2</p> <p>2) 강의목표: -콘셉트 디자이너로서 게임 업계 입문조건이 무엇인지 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -콘셉트 디자이너, 개발자로서 마음가짐 -게임 업계 채용 과정 및 면접 시 주의사항</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	5차시	<p>1) 강의주제: 게임 업계 지망생을 위한 실무자 TIP</p> <p>2) 강의목표: -게임 업계 지망생을 위한 실무자 TIP을 학습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -게임 콘셉트 디자이너 지망생 Q&amp;A -실무자 TIP: 관련 웹사이트 정보 및 활용법 안내 -실무자 TIP: 포트폴리오 준비 및 활용법 안내</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 3 주	1차시	<p>1) 강의주제: 콘셉트 디자이너의 게임 제작 방식</p> <p>2) 강의목표: -콘셉트 디자이너의 게임 제작을 위한 초반 컨셉 구성에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -콘셉트 디자이너의 업무 과정 -초반 컨셉 구성: 기획문서부터 아이디어 스케치까지 -초반 스케치 방식 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 콘셉트 디자이너의 게임 제작 방식</p> <p>2) 강의목표: -콘셉트 디자이너의 게임 제작을 위한 디자인 구체화 과정에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -초반 스케치와 컨셉을 바탕으로 한 디자인 정립 -게임 제작을 위한 원화 및 시트 작업 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 제작 방식에 따른 캐릭터 디자인</p> <p>2) 강의목표: -장르와 플랫폼 등에 따른 캐릭터 디자인 접근 방법 차이를 이해하고 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -게임 장르에 따른 캐릭터 제작 방식 실습 -비주얼 스타일에 따른 제작 방식 실습 -게임 플랫폼에 따른 제작 방식 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	<p>4차시</p> <p>1) 강의주제: 자료 수집을 통한 효율적인 이미지 구현</p> <p>2) 강의목표: -효율적 이미지 구현을 위한 자료 수집의 중요성을 이해하고 DB 구축 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -콘셉트 디자이너의 자료 수집 및 DB 필요성 이해 -콘셉트 디자이너의 DB 구축 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>5차시</p> <p>1) 강의주제: 무엇을 그릴 것인가?</p> <p>2) 강의목표: -그래픽 디자인 작업 컨셉을 설정하고 컨셉을 구현하기 위한 과정을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -그래픽 디자인 컨셉 설정을 위한 세계관 탐구 및 자료 수집 -캐릭터 방향 설정 및 자료 수집 -수집한 자료를 바탕으로 캐릭터 디자인 선정</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 4 주	<p>1차시</p> <p>1) 강의주제: 그래픽 스타일에 따른 캐릭터 디자인</p> <p>2) 강의목표: -그래픽 스타일에 따라 달라지는 캐릭터 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -리얼 타입 그래픽을 활용한 캐릭터 디자인 실습 -캐주얼 타입 그래픽을 활용한 캐릭터 디자인 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>2차시</p> <p>1) 강의주제: 2D CG 작업 스타일</p> <p>2) 강의목표: -2D CG작업 스타일 종류를 이해하고 캐릭터 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -라인 방식의 그래픽 스타일을 활용한 캐릭터 디자인 실습 -면 방식의 그래픽 스타일을 활용한 캐릭터 디자인 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>3차시</p> <p>1) 강의주제: 캐주얼 스타일을 통한 콘셉트 표현</p> <p>2) 강의목표: -캐주얼 스타일을 활용한 캐릭터 콘셉트 표현을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -캐주얼 스타일이란? -등신대로 보는 캐주얼 캐릭터 이해 및 주의할 점 -캐주얼 캐릭터 콘셉트 설정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>4차시</p> <p>1) 강의주제: 인체에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: -인체에 대한 이해를 바탕으로 캐릭터 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -인체에 대한 이해 -참고 자료를 통한 인체 접근 및 모작 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	5차시	<p>1) 강의주제: 인상 및 표정에 대한 연구</p> <p>2) 강의목표: -인상과 표정에 대한 이해를 바탕으로 캐릭터 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -인물 인상 표현에 대한 이해 -인상을 결정하는 요소 파악 -이목구비 표현 방식을 활용한 캐릭터 디자인 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	1차시	<p>1) 강의주제: 효과적인 몬스터 접근 방법</p> <p>2) 강의목표: -효과적인 몬스터 컨셉 디자인을 위한 접근 방법을 이해하고 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -정형화된 몬스터 컨셉트 표현에 대한 이해 -+1 컨셉트 표현 예시 및 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※ 과제 제출(10점) -리포트 A4 2장 분량 제출 -창의적 몬스터의 세계관설정 및 컨셉트 그려오기</p>
제 5 주	2차시	<p>1) 강의주제: 추가적 몬스터 접근 방법</p> <p>2) 강의목표: -추가 이미지 조합을 통한 몬스터 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -1X1의 이미지 조합 예시 및 실습 -이미지 재창조 실습 및 결과 공유</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 무기 아이템 디자인</p> <p>2) 강의목표: -무기 아이템 디자인을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -무기 기능을 위한 무기 아이템 디자인 실습 -외적 기능을 위한 무기 아이템 디자인 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 무기 아이템의 성격</p> <p>2) 강의목표: -무기 아이템의 성격을 잘 드러낼 수 있도록 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -외적 개성 표현을 위한 무기 아이템 디자인 실습 -무기 아이템의 기능적, 구조적 디자인 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	<p>5차시</p> <p>1) 강의주제: 실루엣을 이용한 러프 스케치</p> <p>2) 강의목표: -실루엣을 이용한 러프 스케치를 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -기본적인 실루엣을 통한 디자인 접근 이해 -실루엣부터 묘사까지 러프 스케치 단계 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>1차시</p> <p>1) 강의주제: 과제물 리포트 발표를 통한 질의응답</p> <p>2) 강의목표: -과제로 제출한 리포트의 제작 내용에 대해 발표를 하고 질의응답을 통하여 프레젠테이션 경험을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -5주차 과제로 제출한 리포트 제작 내용 발표 -질의응답을 통한 프레젠테이션 환경 경험 -즉각적인 응답을 통한 디자이너로서 질문에 대한 이해 및 합리적 답변 훈련</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>2차시</p> <p>1) 강의주제: 명암의 이해</p> <p>2) 강의목표: -명암을 이해하고, 효과적인 색 작업을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -명암에 대한 이해 -빛과 광원에 따른 색 변화 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 6 주	<p>3차시</p> <p>1) 강의주제: 색에 의한 배색</p> <p>2) 강의목표: -분위기에 따른 배색의 차이를 이해하고, 컨셉 설정을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -배색의 차이 이해 -근접색과 보색을 활용한 컨셉 설정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>4차시</p> <p>1) 강의주제: 태블릿의 이해와 사용</p> <p>2) 강의목표: -태블릿 사용법을 익혀 실제로 사용해 볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -마우스를 활용한 태블릿 이용 실습 -펜 마우스를 이용한 태블릿 사용 실습 -태블릿 기본 설정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>5차시</p> <p>1) 강의주제: 포토샵 레이어 사용과 강화된 브러시</p> <p>2) 강의목표: -포토샵의 레이어 사용과 브러시 기능에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -포토샵 레이어 기능 사용 실습 -포토샵 브러시-페인팅 기능 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>

제 7 주	1차시	<p>1) 강의주제: 텍스처를 활용한 캐릭터 디자인</p> <p>2) 강의목표: -포토샵의 브러시 기능을 활용하여 캐릭터 디자인 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -브러시 옵션 설정 실습: 블렌딩 모드를 이용한 텍스처 사용 -리터칭을 위한 색상 보정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 크리처와 인물이 있는 일러스트 튜토리얼</p> <p>2) 강의목표: -크리처와 인물 일러스트 작업과정에 대하여 예시를 바탕으로 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -크리처와 인물이 있는 일러스트 작업과정 이해 -크리처와 인물이 있는 일러스트 작업과정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 배경 요소와 보색을 활용한 일러스트 튜토리얼</p> <p>2) 강의목표: -배경요소와 보색을 활용한 일러스트 작업과정에 대하여 예시를 바탕으로 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -배경 요소와 보색을 활용한 일러스트 작업과정 이해 -배경 요소와 보색을 활용한 일러스트 작업과정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 빛의 흐름이 느껴지는 아트 튜토리얼</p> <p>2) 강의목표: -빛의 흐름이 느껴지는 아트 일러스트 작업과정에 대하여 예시를 바탕으로 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -빛의 흐름이 느껴지는 아트 일러스트 작업과정 이해 -빛의 흐름이 느껴지는 아트 일러스트 작업과정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	5차시	<p>1) 강의주제: 전체적인 분위기에 집중한 일러스트 튜토리얼</p> <p>2) 강의목표: -전체적인 분위기에 집중한 일러스트 작업과정에 대하여 예시를 바탕으로 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -전체적인 분위기에 집중한 일러스트 작업과정 이해 -전체적인 분위기에 집중한 일러스트 작업과정 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 8 주	1차시	※중간고사 시행	
	2차시	1) 평가형태 : 실기고사 및 발표	
	3차시	2) 평가문항 : 1-7주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가 - 예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점	※수업방법: 중간고사 시행
	4차시		
	5차시	3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.	

제 9 주	1차시	<p>1) 강의주제: 이미지 보정-곡선 활용하기</p> <p>2) 강의목표: -Curves기능을 활용하여 이미지 보정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -Curves기능 이해 -Curves기능을 활용한 색감톤 조절 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 이미지 보정-색상 균형 활용하기</p> <p>2) 강의목표: -Color Balance를 사용하여 색상 균형 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -Color Balance기능 이해 -Color Balance기능을 활용한 색감톤 조절 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 이미지 보정-명암 활용하기</p> <p>2) 강의목표: -Levels기능을 활용하여 이미지 보정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -Levels기능 이해 -Levels기능을 활용한 색감톤 조절 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 이미지 보정-명도와 대비 활용하기</p> <p>2) 강의목표: -Brightness/Contrast기능을 활용하여 이미지 보정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -Brightness/Contrast기능 이해 -Brightness/Contrast기능을 활용한 컬러 및 전체 톤 조절 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	5차시	<p>1) 강의주제: 이미지 보정-색상,채도,명도 활용하기</p> <p>2) 강의목표: -Hue/Saturation기능을 활용하여 이미지 보정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -Hue/Saturation기능 이해 -Hue/Saturation기능을 활용한 전체 컬러톤 조절 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 10 주	1차시	<p>1) 강의주제: 남성캐릭터 디자인 -캐릭터 실루엣 그리기</p> <p>2) 강의목표: -남성 인체에 대한 이해를 바탕으로 캐릭터 실루엣 스케치 작업을 실습할 수 있다. -남성 캐릭터 의상 표현을 위한 의상 실루엣 스케치 작업을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -스케치 실습을 위한 포토샵 캔버스 설정하기 -남성 인체 이해 및 캐릭터 작업 시 주의사항 -남성 캐릭터 의상 실루엣 스케치 작업 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	2차시	<p>1) 강의주제: 남성캐릭터 디자인 -의상 그리기</p> <p>2) 강의목표: -캐릭터 실루엣 위에 의상을 그리는 방법에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -캐릭터 실루엣 위에 의상 형태 잡기 실습 -형태 정리 및 기본 채색 작업 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 남성캐릭터 디자인 -초반 세부 묘사하기</p> <p>2) 강의목표: -기본 채색을 끝낸 의상 위에 초반 세부 묘사 작업을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -기본 채색이 끝난 캐릭터 의상디자인 초반 세부 묘사 작업 실습 -Curves기능, Color Balance기능, Levels기능, Brightness/Contrast기능, Hue/Saturation기능을 활용한 톤 정리 작업 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 남성캐릭터 디자인 -디테일 세부 묘사하기</p> <p>2) 강의목표: -초반 세부 묘사를 끝낸 작업물에 디테일 세부 묘사 작업을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -초반 세부 묘사가 끝난 캐릭터의 이목구비 등 디테일 세부 묘사 작업 실습 -빛 질감 표현을 통한 디테일 세부 묘사 방법 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	5차시	<p>1) 강의주제: 남성캐릭터 디자인 -수정 및 색감 보정 마무리</p> <p>2) 강의목표: -디테일 세부 묘사를 끝낸 작업물에 수정 및 색감 보정을 통하여 최종 마무리 작업 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -디테일 세부 묘사가 끝난 캐릭터에 텍스처 이미지를 적용, 재질감 디테일 높이기 작업 실습 -잘못된 설정, 터치 등에 대한 수정 작업 -Curves기능, Color Balance기능, Levels기능, Brightness/Contrast기능, Hue/Saturation기능을 활용한 색감 보정 및 캐릭터 디자인 마무리</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 11 주	1차시	<p>1) 강의주제: 수시시험 실시(조건을 제시하고 그것에 맞는 아이디어적 콘셉트 디자인을 제작)</p> <p>2) 강의목표: -주제에 따른 순간적 발상의 창의적 아이디어 디자인 제시 트레이닝을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -제한된 시간 내에 각자 제시된 조건에 대하여 창의적 아이디어 콘셉트 디자인을 제작한다.</p>	<p>※수시시험(10점) -실기시험 형태로 진행 -조건을 제시하고 그것에 맞는 아이디어적 콘셉트 디자인을 제작</p>

2차시	<p>1) 강의주제: 여성 캐릭터의 의상을 통해 세계관 표현하기 - 실루엣 설정</p> <p>2) 강의목표: -여성 인체에 대한 이해를 바탕으로 캐릭터 실루엣 스케치 작업을 실습할 수 있다. -여성 캐릭터 의상 표현을 위한 의상 실루엣 스케치 작업을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -여성 인체 이해 및 캐릭터 작업 시 주의사항 -여성 캐릭터 의상 실루엣 스케치 작업 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
3차시	<p>1) 강의주제: 여성 캐릭터의 의상을 통해 세계관 표현하기 - 세부묘사하기</p> <p>2) 강의목표: -캐릭터 실루엣 위에 의상을 그리는 방법에 대하여 실습할 수 있다. -기본 채색을 끝낸 의상 위에 초반 세부 묘사 작업을 실습할 수 있다. -초반 세부 묘사를 끝낸 작업물에 디테일 세부 묘사 작업을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -캐릭터 실루엣 위에 의상 형태 잡기 실습 -형태 정리 및 기본 채색 작업 실습 -기본 채색이 끝난 캐릭터 의상디자인 초반 세부 묘사 작업 실습 -초반 세부 묘사가 끝난 캐릭터의 이목구비 등 디테일 세부 묘사 작업 실습 -빛 질감 표현을 통한 디테일 세부 묘사 방법 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 여성 캐릭터의 의상을 통해 세계관 표현하기 - 색감과 명도 조절하기</p> <p>2) 강의목표: -디테일 세부 묘사를 끝낸 작업물에 수정 및 색감 보정을 통하여 최종 마무리 작업 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -디테일 세부 묘사가 끝난 캐릭터에 텍스처 이미지를 적용, 재질감 디테일 높이기 작업 실습 -잘못된 설정, 터치 등에 대한 수정 작업 -Curves기능, Color Balance기능, Levels기능, Brightness/Contrast기능, Hue/Saturation기능을 활용한 색감 보정 및 캐릭터 디자인 마무리</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 캐주얼 캐릭터 그리기 -등신비 실루엣 설정</p> <p>2) 강의목표: -캐주얼 캐릭터 등신비율에 따른 실루엣 설정 방법에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -실루엣 설정을 위한 브러시 선택하기 -캐주얼 캐릭터 실루엣(뼈대) 작업 실습 -뼈대와 어울리는 갑주, 무기 등 그리기 작업 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

제 12 주

1차시	<p>※실무자 특강 실시</p> <p>1) 특강주제: 실무 배경 원화가를 초청하여 시연 특강</p> <p>2) 강의세부내용: -실무에서 배경원화가로 활동 중인 원화가를 초청하여 배경 원화와 관련된 작업 방식에 대하여 시연을 통하여 이해 -질의응답</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※ 학습자료 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
2차시	<p>1) 강의주제: 캐주얼 캐릭터 그리기 -채색하기</p> <p>2) 강의목표: -블렌딩 모드를 활용한 채색 설정 방법에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -블렌딩 모드를 활용한 캐릭터 부위별 채색 방법 실습 -Color Balance기능을 활용한 색 지정 및 톤 조절 방법 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
3차시	<p>1) 강의주제: 캐주얼 캐릭터 그리기 -세부 묘사하기</p> <p>2) 강의목표: -채색이 끝난 캐주얼 캐릭터의 세부 묘사 작업에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -빛 방향 설정에 따른 채색 방식 실습 -얼굴 중심 묘사 및 하이라이트 설정에 따른 재질표현 방식 실습 -Curves기능과 Color Balance기능을 활용한 톤 조절 방법 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 캐주얼 캐릭터 그리기 -부가요소 추가하기</p> <p>2) 강의목표: -캐주얼 캐릭터의 성향을 강조할 수 있는 부가적 디자인 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -액세서리 추가를 통한 캐릭터 설정 및 성향 표현방식 실습 -추가 무기 디자인을 통한 캐릭터 설정 및 성향 표현방식 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 반실사 캐릭터 디자인 -캐릭터 일러스트 형태 만들기</p> <p>2) 강의목표: -설정된 컨셉을 표현하기 위하여 동세를 적용한 반실사 캐릭터 일러스트 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -반실사 캐릭터 일러스트 실습을 위한 컨셉 설정 -설정된 컨셉에 어울리는 동세 설정 -인체 비율을 적용하여 반실사 캐릭터 일러스트 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향 장치, 화이트보드, 스크린</p>

제 13 주

1차시	<p>1) 강의주제: 반실사 캐릭터 디자인 -캐릭터 채색하기</p> <p>2) 강의목표: -설정된 컨셉을 표현하기 위하여 반실사 캐릭터의 밑색을 설정하고 채색 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -설정된 컨셉에 어울리는 반실사 캐릭터 밑색 설정 -기본적인 음영 처리 방법 실습 -밑색과 음영을 적용하여 반실사 캐릭터 채색 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
2차시	<p>1) 강의주제: 반실사 캐릭터 디자인 -세부 묘사하기</p> <p>2) 강의목표: -설정된 컨셉을 표현하기 위하여 반실사 캐릭터의 세부 묘사 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -반실사 캐릭터의 얼굴을 중심으로 세부 묘사 실습 -문양 설정 등을 통한 반실사 캐릭터 디테일 세부 묘사 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
3차시	<p>1) 강의주제: 반실사 캐릭터 디자인 -색 수정 및 보정하기</p> <p>2) 강의목표: -설정된 컨셉을 표현하기 위하여 반실사 캐릭터의 색 수정 및 보정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -Color Balance기능을 활용한 세밀한 색톤 조절 실습 -하이라이트를 활용한 외각 형태감 강조 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 인간형 크리쳐 디자인 -크리쳐 형태 그리기</p> <p>2) 강의목표: -인간형 크리쳐 디자인을 위한 형태 설정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -인간형 크리쳐 디자인을 위한 형태 접근법 이해 -인간형 크리쳐 디자인 형태 설정 실습 -인간형 크리쳐 디자인 형태에 설정을 추가하는 방법 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 인간형 크리쳐 디자인 -기본적 색과 명도 적용</p> <p>2) 강의목표: -형태 설정이 완료된 인간형 크리쳐에 기본 색을 적용하고 명도를 조절하는 방법에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -인간형 크리쳐 기본 채색 방법 실습 -Curves기능과 Color Banlance기능을 활용한 명도 조절 방법 실습</p>	<p>※ 수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※ 학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※ 학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>

제 14 주	1차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 게임개발 제작 환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: -게임회사를 방문하여 그래픽 제작자들의 업무 제작 환경을 경험할 수 있다. -실무자 인터뷰 등을 통하여 현장의 모습을 살펴볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 게임 제작 업체 방문 및 담당자 소개</p>	<p>※ 수업방법 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※ 학습자료 필기구, 시청각자료</p>
	2차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 게임개발 제작 환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: -게임회사를 방문하여 그래픽 제작자들의 업무 제작 환경을 경험할 수 있다. -실무자 인터뷰 등을 통하여 현장의 모습을 살펴볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (2) 각 파트별 방문을 통한 업무의 이해</p>	<p>※ 수업방법 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※ 학습자료 필기구, 시청각자료</p>
	3차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 게임개발 제작 환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: -게임회사를 방문하여 그래픽 제작자들의 업무 제작 환경을 경험할 수 있다. -실무자 인터뷰 등을 통하여 현장의 모습을 살펴볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (3) 실무자 강연 및 인터뷰</p>	<p>※ 수업방법 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※ 학습자료 필기구, 시청각자료</p>
	4차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 게임개발 제작 환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: -게임회사를 방문하여 그래픽 제작자들의 업무 제작 환경을 경험할 수 있다. -실무자 인터뷰 등을 통하여 현장의 모습을 살펴볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (3) 실무자 강연 및 인터뷰</p>	<p>※ 수업방법 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※ 학습자료 필기구, 시청각자료</p>
	5차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 게임개발 제작 환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: -게임회사를 방문하여 그래픽 제작자들의 업무 제작 환경을 경험할 수 있다. -실무자 인터뷰 등을 통하여 현장의 모습을 살펴볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (4) Q&amp;A</p>	<p>※ 수업방법 견학, 강의, 질의응답, 시연, 토론</p> <p>※ 학습자료 필기구, 시청각자료</p>

제 15 주	1차시	※기말고사 시행	※수업방법: 기말고사 시행
	2차시	1) 평가형태 : 실기고사 및 발표로 평가	
	3차시	2) 평가문항 : 9-14주차 학습내용을 토대로 실기와 발표로 평가	
	4차시	- 예시 : 실기 25점 + 발표 5점 = 30점	
	5차시	3) 평가방법 : 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해하여 실기과제를 제출한다.	