

학습과정명	만화배경학													
학습목표	<p>본 교과목인 만화배경학은 스토리를 기본으로 한 캐릭터의 환경을 공간적 기술과 창의적 상상력으로 원활하게 표현하는 것을 목적으로 둔다. 배경 작화의 기본인 투시도법의 종류와 원리를 이해하고 실습하며, 사진 등 시각적 자료를 기본으로 묘사와 표현을 연구하고 장르와 상황에 따른 배경 연출을 익힌다. 만화의 배경은 단순히 환경을 그리는 것이 아닌 작가의 작품과 의도에 따라 감각적으로 표현하는 독창적인 영역이다. 따라서 창작자가 장르와 작품의 상황 연출에 따라 배경을 그리고 표현할 수 있는 능력을 학습하여 독자에게 그 의도가 명확히 전달될 수 있도록 하는 데 큰 목적을 둔다.</p>													
주교재	실전 기술을 알려주는 만화 배경 그리기. 어시스턴트 배경 미술학원, 생각의집, 2020													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1. 강의주제: 과목 오리엔테이션 2. 강의목표: 1) 과목 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다. 2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 과목에 대한 전반적인 설명 - 수업 내용 - 수업 목표 - 반드시 알아야 하는 내용 설명 2) 수업계획서 상세 설명 - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명										*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿		
		2	1. 강의주제: 투시란 무엇인가 2. 강의목표: 1) 투시란 무엇인지 이해하고 투시도법의 용어와 원리를 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 투시란 무엇인가 - 투시의 역사와 정의 - 투시도법의 필요성 2) 투시도법의 용어와 원리 - 투시도법 용어 - 1점 투시, 2점 투시, 3점 투시의 특징과 원리										*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿	
			1. 강의주제: 흉내부터 시작하는 투시도법 2. 강의목표: 1) 관찰한 사물의 형태를 단순화하여 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사물의 관찰 - 그리는 것에 앞서 관찰의 중요성 - 대상을 관찰하여 흉내 내서 그려보기 2) 형태의 단순화 - 관찰한 대상의 구조 파악 - 구조를 도형의 형태로 나눠보고 사물을 단순화하기										*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)	

			함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	4	<p>1. 강의주제: 단순화된 사물의 투시화</p> <p>2. 강의목표: 1) 사물을 단순화하여 모눈종이에 그릴 수 있다. 2) 모눈을 사용하여 투시에 맞춰 사물을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 모눈종이를 사용하여 사물의 구조 파악 - 어려운 것은 모눈을 작게 나눠서 구조를 파악한다. - 점과 점을 연결하여 곡선 그리기 2) 깊이를 이해하고 모눈을 사용한 투시 - 투시 효과를 주면 안쪽이 줄어든다. - 입체와 아이레벨을 인식하여 그리기</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	1	<p>1. 강의주제: 연상과 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 사물을 관찰해서 주변정보를 수집하여 연상할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 실습1: 보이지 않는 부분 연상 - 여러 방향에서 입체물의 형태 확인 - 입체물의 정보를 수집하여 외곽의 라인의 형태를 도형화하여 가이드라인 그리기</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 2 주	2	<p>1. 강의주제: 보이지 않는 사물의 반대쪽 묘사</p> <p>2. 강의목표: 1) 가이드라인을 분할하여 사물의 구조를 이해하고 보이지 않는 반대쪽을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 실습2: 가이드라인 분할 - 하나의 단순화된 가이드라인을 주변 정보를 통해 분할하기 - 분할한 가이드라인을 통해 보이지 않던 부분을 확실한 정보로 인식하기 2) 실습3: 불어난 정보를 통해 반대쪽 표현 - 실습지를 통해 작은 정육면체가 쌓인 사물의 뒤를 그리기 - 그려져 있지 않은 부분의 정육면체를 연상하여 처음과 다른 형태의 정육면체 탑을 그리기</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 실루엣의 윤곽묘사</p> <p>2. 강의목표: 1) 사물의 테두리를 인식하여 윤곽선을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 실습4: 사물의 윤곽선의 인식 - 사물의 형태를 머릿속에 있는 이미지가 아닌 눈앞에 있는</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

		형태를 정확히 의식하기	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	4	1. 강의주제: 윤곽이 드러나는 사물의 실루엣화 2. 강의목표: 1) 실루엣만 사용하여 사물의 구조를 연상할 수 있다. 2) 점, 선을 사용하여 연상된 사물의 구조를 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 실습5: 실루엣을 통해 사물의 구조 연상 - 실루엣을 면밀히 관찰하여 형태의 윤곽선을 정확히 의식하기 2) 실습6: 점과 점을 연결 - 실루엣 안의 점을 찾아 번을 찾고 연결하여 사물의 두께 및 면 그리기 3) 실습7: 거리감을 잡는 방법 - 바닥면의 가이드라인의 도움을 받거나 연상법을 사용하여 점들을 찾아 거리감을 어림잡는 방법 익히기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	1	1. 강의주제: 소실점의 이동 2. 강의목표: 1) 아이레벨과 소실점의 관계성을 이해할 수 있다. 2) 소실점을 이동시켜 원을 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 하나의 아이레벨 속에 무수히 존재하는 소실점 - 사물을 보는 각도와 소실점의 이동 - 사물이 움직이면 소실점도 움직인다. 2) 원 그리기와 소실점 이동 - 가로와 세로의 4분할된 정사각형을 사용하여 정사각형 안 쪽으로 원 그리기 - 정사각형의 대각선과 꼭짓점을 사용하여 이동시켜서 원 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
제 3 주	2	1. 강의주제: 2점 투시도와 소실점 이동 2. 강의목표: 1) 2점 투시도를 사용하여 원을 그릴 수 있다. 2) 투시로 그려진 정사각형과 원으로 소실점의 이동을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 2점 투시의 정사각형 - 2점 투시도로 정사각형 그리기 - 그려진 정사각형의 안쪽에 원 그리기 2) 2점 투시의 정사각형을 이용한 소실점 이동 - 그려진 정사각형을 연장하여 확대하기 - 아이레벨에서 소실점을 이동시킨 후 커진 정사각형 안쪽의 모눈을 사용하여 원을 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	1. 강의주제: 삼면도와 2점 투시 실습1 2. 강의목표:	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱

	<p>1) 삼면도가 무엇인지 이해하고 삼면도를 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 삼면도 - 평면도, 전면도, 우측도면을 사용하여 삼차원을 표현 2) 2점 투시를 사용하여 삼면도 그리기</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
4	<p>1. 강의주제: 삼면도와 2점 투시 실습2</p> <p>2. 강의목표: 1) 삼면도 위에 입체도형을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 20*20의 모눈 위에 다양한 크기의 사각형과 원 그리기 - 입체가 너무 겹쳐지지 않게 하기 - 평면도에서의 위치와 모양을 충분히 이해하기 2) 복잡한 건물의 입체적 표현 - 사각형과 원기둥 원뿔을 기본으로 건물의 삼면도 그리기 - 평면도, 정면도, 측면도로 위치와 모양 이해</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 4 주	<p>1. 강의주제: 다양한 앵글</p> <p>2. 강의목표: 1) 앵글이 무엇인지 이해하고, 직접 움직이며 사물의 다양한 앵글 자료를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 앵글 - 아이레벨을 기본으로 하여 다양한 각도(앵글) 이해 - 앵글의 종류와 쓰임 2) 눈앞에 있는 사물의 다양한 앵글 자료 만들기 - 대상을 움직이지 말고 자신이 직접 움직이면서 여러 각도에서 사진을 찍어서 자료를 제작</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	<p>1. 강의주제: 머릿속에서 앵글 만들기</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경과 사물, 사물과 사물 간의 위치 관계를 이해하고, 예시의 이미지를 사용하여 다양한 앵글을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현관 이미지 실습 - 실습지에 하이앵글로 그려진 현관 이미지를 기본으로 하여 이미지에 그려져 있는 사물들의 위치와 거리 파악 - 현관의 이미지에서 원하는 앵글을 정하여 이미지화 - 현관 이미지에서 그리고 싶은 사물과 원하는 앵글 정하기 - 소실점과 아이레벨 찾기 - 정육면체로 위치와 크기를 어림잡아서 배경과 사물을 앵글에 따라 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>

	<p>3</p> <p>1. 강의주제: 투시를 사용한 소품묘사</p> <p>2. 강의목표: 1) 투시박스를 이용하여 투시가 들어간 사물을 그릴 수 있다. 2) 같은 사물을 다양한 앵글로 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 투시박스를 사용한 사물의 표현 - 사물을 하나 정하여 투시박스 그리기 - 투시박스를 사용하여 투시가 적용된 사물 그리기 2) 다양한 앵글 표현 - 투시가 들어간 사물 이미지를 아이레벨, 하이앵글, 로우앵글로 그려보기</p>	<p>펜 태블릿</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	<p>4</p> <p>1. 강의주제: 투시를 사용한 캐릭터 소품묘사</p> <p>2. 강의목표: 1) 달리는 포즈의 캐릭터의 신발을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 달리는 포즈의 캐릭터 신발 - 리얼 버전의 캐릭터 발바닥을 관찰한 후 정육면체로 위치와 크기를 어림잡기 - 정육면체를 기본으로 원하는 신발을 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 5 주	<p>1</p> <p>1. 강의주제: 자연을 배경으로 한 원경 촬영</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경자료 수집을 위하여 야외 촬영을 할 수 있다</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자연을 배경으로 한 원경 사진 - 원경을 고려하여 사진 찍기 - 같은 장소를 3가지 이상의 앵글(각도)로 찍기</p> <p>2</p> <p>1. 강의주제: 건물과 자연을 배경으로 한 중경 촬영</p> <p>2. 강의목표: 1) 중경을 중심으로 한 풍경 및 건물 자료 사진을 찍을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 중경의 풍경 사진 찍기 2) 교내의 시설물이나 설치물을 포함하여 사진 찍기 3) 다양한 앵글로 찍기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

		방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿	
	3	<p>1. 강의주제: 캐릭터나 클로즈업을 위한 배경자료 촬영</p> <p>2. 강의목표: 1) 화면에서의 캐릭터의 크기를 생각하면서 배경자료 사진을 찍을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 교내 시설물을 사용하여 실제 캐릭터의 포즈와 위치를 고려하여 사진 찍기 2) 클로즈업을 위한 자료 사진 찍기. 3) 다양한 앵글로 찍기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 시간대를 고려한 배경 사진</p> <p>2. 강의목표: 1) 같은 장소의 배경을 다른 시간대로 찍으며 시간대에 따른 색과 그림자에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 같은 장소의 배경 자료 사진을 다른 시간대로 2장 이상 찍기 2) 1차시 찍은 장소와 사물을 중심으로 2차시 사진 찍기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※수시평가 (10점): -수집된 배경 자료의 아이레벨과 소실점 및 투시선을 찾아 드로잉 -6주차 제출</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 실전을 위한 배경 묘사</p> <p>2. 강의목표: 1) 사진을 따라서 그리고, 그려진 배경에 필요한 요소를 추가하여 장소와 분위기의 특징을 나타낼 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자료 사진을 되도록 똑같이 선으로 긋기 2) 필요한 장르와 장면을 정하고, 분위기나 장면의 연출을 더해 줄 요소를 더 그려 넣기 3) 분위기 연출에 따른 생략이나 그림자 부분 더하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>

			<p>펜 태블릿</p> <p>※수시평가 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
	2	<p>1. 강의주제: 실전을 위한 트리밍</p> <p>2. 강의목표: 1) 트리밍이란 무엇인지 이해하고, 자료사진을 활용하여 만화 배경으로 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 트리밍 이해 2) 자료사진 실습 - 자료사진을 활용할 장면 고르기 - 필요한 장면에 따라 자료사진 편집</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 아이레벨 트리밍 드로잉1</p> <p>2. 강의목표: 1) 사진과 만화 장면의 차이를 이해할 수 있다. 2) 장면의 의도가 반영된 트리밍을 시도할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자료사진의 아이레벨 확인 2) 아이레벨에 따라 달라지는 구도 3) 자료사진을 활용하고 아이레벨을 움직인 구도</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 아이레벨 트리밍 드로잉2</p> <p>2. 강의목표: 1) 그리고 싶은 장면에 맞춰서 트리밍할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 한 장의 사진 속에서 그리고 싶은 장소를 정하여 트리밍 실습 2) 상부에 아이레벨이 있는 구도 실습 3) 하부에 아이레벨이 있는 구도 실습</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 배경의 디테일의 의식과 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 디테일을 살린 배경을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 그리고 싶은 장소나 상황이 담긴 배경사진을 보며</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

		원하는 장소와 상황을 나타낼 수 있는 디테일 요소 확인 2) 작품의 장소와 상황의 특징을 잘 살릴 수 있는 디테일 요소를 조사하여 실습	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	2	1. 강의주제: 대상의 앵글을 바꾼 드로잉 2. 강의목표: 1) 배경에 필요한 대상을 선정하여 다양한 앵글로 그릴 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사물을 머릿속에서 여러 각도로 회전하며 시뮬레이션 후 그리기 2) 실제 사물을 여러 각도로 바라보며 자료사진 찍기 3) 찍은 사진들을 비교하고 디테일을 살려 사물의 여러 각도 (앵글)를 수정하기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	1. 강의주제: 취합한 자료사진을 조합 2. 강의목표: 1) 배경에 필요한 장소와 다양한 건물, 사물의 자료사진을 수집하여 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 작품의 특정 주제나 테마에 따라 필요한 자료사진 구분 2) 직접 찍은 사진과 인터넷 무료 사용 이미지 수집	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	4	1. 강의주제: 각각 취합하여 조합한 자료의 배경묘사 2. 강의목표: 1) 취합한 사진들로 필요한 장면의 배경을 그릴 수 있다. 2) 딱 맞는 자료가 없더라도 취합한 자료를 재편집하여 사용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 취합한 자료사진을 잘 조합하여 생각했던 장면의 전체 배경을 그려 스케치	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 실기시험	※수업방법: 중간고사 시행

	2	2. 평가방법: 투시, 펜 넣기, 앵글 적용, 배경묘사 디테일, 자료 취합 능력 등을 잘 구사하여 만화배경을 묘사한 정도에 대하여 평가	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함),
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	액정 태블릿 또는 펜 태블릿
제 9 주	1	1. 강의주제: 배경정보-그려야 할 것과 그리지 않는 것 2. 강의목표: 1) 배경에 그릴 정보를 엄선할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 정보의 취사선택 - 적극적으로 그려야 할 것과 굳이 그리지 않을 것 등 2) 만화배경 - 작품을 구성하는 중요한 요소 - 작품에 필요 여부 판단 후 그리기	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	2	1. 강의주제: 깊이감을 방해하는 요소 제거 2. 강의목표: 1) 깊이감을 방해하는 요소를 판단하여 추가, 제거할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 배경의 분위와 깊이감을 방해하는 요소 선별, 제거 2) 장면에 따라 깊이감 표현에 필요한 요소 추가	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	3	1. 강의주제: 선의 강약을 통한 배경의 깊이감 2. 강의목표: 1) 선의 강약 표현을 통해 배경에 깊이감을 표현할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사람의 눈을 의식하여 선의 강약으로 배경의 깊이감 표현 - 가까운 곳은 확실하게 굵은 선으로 표현 - 대기원근법을 활용하여 먼 곳은 희미한 선으로 표현	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿

	4	<p>1. 강의주제: 깊이감을 위한 그리지 않는 디테일</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경의 깊이감을 고려하여 디테일을 그리지 않을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 배경의 깊이감에 따른 묘사 정도 판단 - 먼 곳의 구체적 정보인 글자 제거 - 먼 곳의 로고는 윤곽선만 표현</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 10 주	1	<p>1. 강의주제: 연상한 풍경의 묘사1</p> <p>2. 강의목표: 1) 현실 풍경에 고유의 특성을 추가하여 머릿속에서 연상한 풍경을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 고유의 특성 추가 - 독자의 입장에서 떠올린 해당 배경 속 고유의 특성 - 독자가 연상하는 작품의 배경 표현을 위해 고유의 특성 추가</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	2	<p>1. 강의주제: 연상한 풍경의 묘사2</p> <p>2. 강의목표: 1) 머릿속에서 연상한 풍경을 배경으로 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 머릿속에서 연상한 배경 그리기 2) 고유의 특성 추가하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 면을 의식한 입체감 표현1</p> <p>2. 강의목표: 1) 주선(윤곽선)보다 면을 의식하여 사물의 디테일이나 입체감을 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 주선(윤곽선) 대신 사물의 면을 집합체로 바라보며 입체적 사물 이미지 인식하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>

		(실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿
	4	<p>1. 강의주제: 면을 인식한 입체감 표현2</p> <p>2. 강의목표: 1) 삼면도와 음영을 통해 입체감을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 삼면도를 고려한 입체감 표현 - 위쪽, 앞쪽, 옆쪽의 3 앵글 의식 2) 선 - 윤곽선은 굵게, 안쪽 선은 가늘게 표현 3) 음영 - 면의 방향과 광원을 의식하여 표현</p>
		<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 11 주	1	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화배경을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징을 바탕으로 디지털화에 따른 만화배경 연출에 대해 이해하고, 배경 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 2) 만화배경이란? - 이야기 속 장면으로써 중요 요소 - 장면으로써 연출의 필요성 3) 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징 - 출판만화 시절의 배경 연출 4) 디지털화에 따른 만화배경 연출의 변화 - 디지털화로 변화된 작업 환경 - 디지털화에 따른 자료 취합 방법 5) 배경작가의 자세 6) 질의응답</p>
		<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※과제(10점): -특강 소감과 특강을 토대로 만화배경에 대한 개인 탐구 내용을 리포트 형태로 작성 -12주차 제출</p>
	2	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화배경을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표: 1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징을 바탕으로 디지털화에 따른 만화배경 연출에 대해 이해하고, 배경 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 현업 작가 소개 2) 만화배경이란? - 이야기 속 장면으로써 중요 요소 - 장면으로써 연출의 필요성 3) 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징 - 출판만화 시절의 배경 연출 4) 디지털화에 따른 만화배경 연출의 변화 - 디지털화로 변화된 작업 환경</p>
		<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 디지털화에 따른 자료 취합 방법 5) 배경작가의 자세 6) 질의응답 	
	3	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화배경을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징을 바탕으로 디지털화에 따른 만화배경 연출에 대해 이해하고, 배경 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 현업 작가 소개</p> <p>2) 만화배경이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 장면으로써 중요 요소 - 장면으로써 연출의 필요성 <p>3) 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출판만화 시절의 배경 연출 <p>4) 디지털화에 따른 만화배경 연출의 변화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디지털화로 변화된 작업 환경 - 디지털화에 따른 자료 취합 방법 <p>5) 배경작가의 자세</p> <p>6) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 만화배경을 위한 가이드</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 현업 웹툰 작가의 강연을 통해 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징을 바탕으로 디지털화에 따른 만화배경 연출에 대해 이해하고, 배경 작가에게 요구되는 자세를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 현업 작가 소개</p> <p>2) 만화배경이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 장면으로써 중요 요소 - 장면으로써 연출의 필요성 <p>3) 만화배경 연출 변화의 흐름과 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출판만화 시절의 배경 연출 <p>4) 디지털화에 따른 만화배경 연출의 변화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디지털화로 변화된 작업 환경 - 디지털화에 따른 자료 취합 방법 <p>5) 배경작가의 자세</p> <p>6) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 12 주	1	<p>1. 강의주제: 색을 활용한 입체감 표현</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 기본적인 음영으로 배경의 입체감을 익힐 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 색을 활용한 입체감 표현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 평면으로 보이기 쉬운 선 - 머릿속으로 음영 표현 연상 - 음영에 따라 표현되는 입체감 연상 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는</p>

			펜 태블릿
			※과제 제출
	2	<p>1. 강의주제: 어둠을 찾아보자</p> <p>2. 강의목표: 1) 가장 어두운 어둠을 찾아서 검정으로 음영을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 가장 어두운 그림자 부분 찾기 2) 명도로 가장 어두운 부분 찾기 - 사물의 색으로도 가장 어두운 부분 찾기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 그림자와 명도의 검정을 찾아서 표현</p> <p>2. 강의목표: 1) 가장 진한 그림자와 명도의 검정을 찾아 음영을 표현할 수 있다. 2) 화면에서 검정과 흰색의 균형을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 검정의 분포와 크기 비교 - 검정이 너무 많아서 분위가 무거워지지 않도록 주의 2) 화면에서 검정과 흰색의 균형 확인</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 중간본 칠하기</p> <p>2. 강의목표: 1) 음영의 중간 단계로 회색을 사용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 중간 단계로 입체감 심화 표현 - 흰색과 검정색의 명암 차이의 균형을 잡을 수 있도록 회색으로 농담 표현</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1	<p>1. 강의주제: 이미지 선정</p> <p>2. 강의목표: 1) 작품 이미지의 윤곽을 뚜렷하게 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 작품의 장르와 이미지</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 판타지, SF 등 상상기반의 무대를 배경으로 한 작품의 이미지 정하기 - 역사물 등 현실 기반이 아닌 배경의 작품 이미지의 정하기 <p>2) 스토리(콘티)를 이해하고 필요한 배경 설정</p>	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	2	<p>1. 강의주제: 이미지의 구체화</p> <p>2. 강의목표: 1) 이미지의 범위를 넓히며 좀 더 구체적인 배경을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 구체적인 건축물, 변화가, 자연배경 등 - 스토리의 무대와 설정에 맞춰 구체적인 배경 정하기 2) 한정적 범위 이외의 배경 - 작품 내용의 주요 배경 이외의 배경 범위 넓히기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	3	<p>1. 강의주제: 이미지의 범위 축소</p> <p>2. 강의목표: 1) 넓은 이미지 범위를 다시 좁히며 실제로 그릴 배경을 결정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 정보 정리 - 아이디어를 전부 글자로 적기 2) 표를 사용해서 정리 - 각 요소의 관계 의식 - 자신의 취향 무시</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
	4	<p>1. 강의주제: 자료의 사용 방법</p> <p>2. 강의목표: 1) 설득력 있는 배경 묘사에 필요한 자료를 수집할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자료의 종류 - 사진 자료 수집 - 실물 취재 - 문서 조사 2) 다양한 종류의 자료 통합 - 설득력 있는 배경을 제작하기 위한 자료 조합</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
제 14 주	1	<p>1. 강의주제: 러프스케치</p> <p>2. 강의목표:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

	<p>1) 여러 장의 러프스케치를 그리며 상상한 배경의 콘셉트를 구체화할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자연물을 중심으로 한 러프스케치 - 같은 장소를 다른 시점으로 그리기 2) 배경에서 좋은 부분을 골라내서 그리기</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
2	<p>1. 강의주제: 배경요소 선정 및 원근 묘사1</p> <p>2. 강의목표: 1) 자료를 근거로, 상상한 배경 중 주체가 되는 배경을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 성(成) - 수집한 자료를 통해 디테일 확인 - 여러 각도의 성(成) 파악 - 원근법 무시하고 굵은 선으로 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
3	<p>1. 강의주제: 배경요소 선정 및 원근 묘사2</p> <p>2. 강의목표: 1) 자료를 근거로, 상상한 배경 중 주체 배경의 주변 배경을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 변화가 묘사 - 성(成)으로 향하는 투시 - 변화가를 통해 배경의 깊이감을 표현하고 독자의 시선을 성(成)으로 유도 - 수집한 자료를 통해 디테일 확인 - 변화가 그리기 - 부족한 요소가 없는지 관찰</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>
4	<p>1. 강의주제: 배경묘사와 분위기 연출</p> <p>2. 강의목표: 1) 배경을 사용하여 다양한 분위기 효과를 연출할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 날씨 효과 - 비가 오는 날씨의 분위기 자료를 참고하여 연출하기 - 눈이 오는 날씨의 분위기 자료를 참고하여 연출하기 2) 시간대 효과 - 석양이 지는 구도를 설정하여 해질녘의 분위기를 연출하기 - 전체적으로 음영을 넣으며 불빛의 대조를 표현하여 밤의 느낌을 연출하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함), 액정 태블릿 또는 펜 태블릿</p>

			펜 태블릿
제 15 주	1	*기말고사 시행(30점)	*수업방법: 기말고사 시행
	2	1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 깊이감 표현, 선의 강약, 대기원근법, 정보 제거, 면을 인식한 입체감 표현, 농도와 명암 표현, 이미지의 선별을 적절히 사용하여 배경을 완성하고, 배경에 다양한 분위기와 효과를 적용하여 묘사한 정도에 대하여 평가	*학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가	*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함),
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	액정 태블릿 또는 펜 태블릿
첨부자료			