

학습과정명	디지털패션디자인													
학습목표	21세기는 정보통신 기술의 빠른 발달과 더불어 디지털 문화가 우리 생활의 일부분이 되었고, 이는 사람과 사람 간의 의사소통을 더 자유롭고 빠르게 하였다. 디자인 및 예술분야에서도 디지털 기술을 새로운 도구로 사용하고 접목하여 작업하고 있으며, 패션산업에서도 수동적인 측면의 업무들이 많이 디지털화되어 가고 있다. 패션 경향조사 및 쇼핑 리포트 작성, 컴퓨터 그래픽 작업에 필수적인 일러스트레이터, 포토샵 등의 프로그램 사용법을 이해하고 실습하여 체득한다. 이를 바탕으로 창조적인 아이디어로 작품을 완성하는 능력을 배양한다. 또한 컴퓨터 그래픽의 개념, 유형 및 원리에 관한 기초지식을 배우고, 포토샵을 기반으로 한 이미지 작업, 드로잉 작업, 3D 매핑 작업 등 패션에 접목할 수 있는 프로그램 방법을 학습하며, 일러스트레이터를 이용하여 아이템 디자인 표현 방법을 학습할 수 있도록 한다. 기초부터 실무 적용방법까지 학습하여 현장실무에서 바로 응용할 수 있도록 한다.													
주교재	컴퓨터 패션, 안민영, 경춘사, 2019													
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
제1주	1	<p>※ 오리엔테이션: 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물, 조별과제 안내 포함)을 설명한다.</p> <p>1)강의주제: orientation</p> <p>2)강의목표: - 강의 소개를 통해 수업 구성을 이해할 수 있다. - 컴퓨터 패션 디자인에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 오리엔테이션 2. 컴퓨터 그래픽의 개념(디자인 스케치)</p>	<p>※수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>※학습자료: 강의계획서 교재 소개 오리엔테이션용 PPT</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 포토샵</p>
	2	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인의 이해</p> <p>2)강의목표: - 컴퓨터 패션 디자인에 대해 이해할 수 있다. - 컴퓨터 패션 디자인의 유형과 원리에 대해 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 컴퓨터 그래픽의 개념(색채기획, 소재기획) 2. 컴퓨터 그래픽의 개념(아이템 전개, 텍스타일 디자인 및 패턴 제작)</p>	
	3	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인의 이해</p> <p>2)강의목표: - 컴퓨터 패션 디자인에 대해 이해할 수 있다. - 컴퓨터 패션 디자인의 유형과 원리에 대해 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 컴퓨터 그래픽의 유형(페인팅계열의 소프트웨어와 드로잉계열의 소프트웨어 비교)</p>	
	4	<p>1)강의주제: 컴퓨터 그래픽의 이해</p> <p>2)강의목표: - 컴퓨터 그래픽의 유형에 대하여 이해할 수 있다.</p>	

		<p>- 컴퓨터 그래픽의 원리에 대해 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 컴퓨터 그래픽의 유형(2차원, 3차원 4차원 그래픽) 2. 컴퓨터 그래픽의 원리(픽셀, 해상도, 색의 표현, 데이터 처리방식)</p>	
	5	<p>1)강의주제: 컴퓨터 그래픽의 원리 이해</p> <p>2)강의목표: - 컴퓨터 그래픽의 원리와 용어에 대해 이해할 수 있다. - 컴퓨터 그래픽 색의 표현에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 컴퓨터 그래픽 기본 실습(픽셀, 해상도 조정) 2. 컴퓨터 그래픽 색의 표현 변경 실습</p>	
제2주	1	<p>1)강의주제: 패션을 위한 컴퓨터 그래픽</p> <p>2)강의목표: -패션 디자인 실무에서 컴퓨터 그래픽의 적용 예를 알 수 있다. -패션 캐드 시스템에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션디자인 실무에서 컴퓨터 그래픽의 적용 1(패션 캐드 시스템, 패션 디자인 디지털 프로세스) 2. 패션디자인 실무에서 컴퓨터 그래픽의 적용 2(패션 캐드 시스템, 패션 디자인 디지털 프로세스)</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 실습 시청각자료</p> <p>*학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>*학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 포토샵</p>
	2	<p>1)강의주제: 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용</p> <p>2)강의목표: -패션 디자인 실무에서 컴퓨터 그래픽의 적용 예를 알 수 있다. -패션 컴퓨터 그래픽 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용(기업 유니폼 디자인 전개 예시) 2. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용(텍스타일 디자인 예시)</p>	
	3	<p>1)강의주제: 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용</p> <p>2)강의목표: -패션 디자인 실무에서 컴퓨터 그래픽의 적용 예를 알 수 있다. -패션 컴퓨터 그래픽 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용(DTP) 2. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용(작업지시서)</p>	
	4	<p>1)강의주제: 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용</p> <p>2)강의목표: -패션 디자인 실무에서 컴퓨터 그래픽의 적용 예를 알 수 있다. -패션 컴퓨터 그래픽 대하여 이해할 수 있다.</p>	

		<p>3)강의세부내용: 1. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용(공모전) 2. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용(포트폴리오)</p>	
	5	<p>1)강의주제: 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 활용</p> <p>2)강의목표: -패션 컴퓨터 그래픽 실습</p> <p>3)강의세부내용: 1. 포토샵 실습(간단한 포토샵의 기능 파악해보기)</p>	
제3주	1	<p>1)강의주제: 디자이너 특강</p> <p>2)강의목표: -현직 패션디자이너 특강을 통해 컴퓨터 패션을 활용한 디자인 기획과정을 알아볼 수 있다. -평소 패션디자이너에게 궁금했던 점을 질문하여 궁금증을 해소 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 현직 패션디자이너 소개(디자이너 연혁, 실제 디자인 사례) 2. 패션디자이너의 준비와 역할(학생들이 준비해야 할 사항)</p>	<p>*특강: 디자이너를 초빙하여 특강 실시</p> <p>*수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답</p> <p>*학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 유인물, 시청각 자료</p> <p>*학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린</p> <p>*성적과제1 : 과제부여 특강 후 느낀 점과 함께 시즌 컴퓨터 패션 디자인 트렌드를 조사한 후 분석하고 이를 이용하여 컴퓨터 패션 디자인이 표현된 디자인 스케치를 1점 작업하여 레포트 형식으로 6주차에 제출</p> <p>①특강 후 느낀 점 ②다양한 사례 조사(컴퓨터 패션 트렌드) ③분석내용을 토대로 이를 활용한 디자인스케치1점</p>
	2	<p>1) 강의주제: 패션 디자이너 준비와 역할에 대한 강의</p> <p>2) 강의목표: - 패션 디자이너 역할에 대한 이해 - 패션 디자이너 준비과정</p> <p>3) 강의세부내용 1. 역할에 대한 소개로 현장에서의 업무 이해 2. 패션 디자이너의 준비과정 설명을 통한 학생들의 호기심 고무</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 패션 디자이너와 함께 컴퓨터 패션 디자인 실습</p> <p>2) 강의목표: - 현장에서의 사용되는 패션 디자이너의 컴퓨터 패션 디자인 방법을 시연함으로 학생들의 작업에 대한 고찰 - 다양한 방법과 노하우 전달로 컴퓨터 패션에 대한 이해도 상승</p>	

		<p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 컴퓨터 패션 내용 강의 2. 실무에서 사용 및 적용 되는 컴퓨터 패션 사례 분석 	
	4	<p>1) 강의주제: 현장에서 사용되는 포토샵 연구</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현장에서의 포토샵 방법을 시연함으로써 학생들의 작업에 대한 고찰 - 다양한 방법과 노하우 전달로 컴퓨터 패션에 대한 이해도 상승 <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 실무에서 사용하는 포토샵 방법 시연 2. 학습한 포토샵 내용 실습 	
	5	<p>1) 강의주제: 질의 응답을 통한 궁금증 해소</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현직 패션 디자이너에게 궁금했던 점을 질문하여 궁금증을 해소 할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 질의 응답을 통한 궁금증 해소 	
	1	<p>1)강의주제: 포토샵 기본 메뉴 및 합성 툴</p> <p>2)강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> -포토샵 기본 메뉴를 학습 할 수 있다. -이미지 합성 방법을 학습할 수 있다. <p>3)강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. File, View, Window, 보조도구 파악(각 항목안의 세부내용 파악하기) 2. 포토샵내 선택 툴 학습(규칙적인 영역 선택 툴, 불규칙적인 툴, 한번에 잡기) 3. 이동 및 복제에 관한 툴 및 자르는 툴 학습(단축키 학습) 4. Select 메뉴 학습(색의 범위를 정하여 영역을 선택, 선택 영역이 있는 상태에서 영역 변경) 5. 레이어를 이용한 합성 학습(레이어의 구조 및 합성의 기초) 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 실습 시청각자료</p> <p>※학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 포토샵</p>
제4주	2	<p>1)강의주제: 포토샵 기본 메뉴</p> <p>2)강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> -포토샵 기본 메뉴를 학습 할 수 있다. -포토샵 화면 구성의 기본 내용을 파악할 수 있다. <p>3)강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. File, View, Window, 보조도구 파악 2. 각 항목안의 세부내용 파악하기 	
	3	<p>1)강의주제: 포토샵 기본 선택 메뉴</p> <p>2)강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> -포토샵 기본 선택 메뉴를 학습 할 수 있다. -포토샵 선택툴을 응용하여 학습할 수 있다. <p>3)강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 포토샵내 선택 툴 학습 2. 규칙적인 영역 선택 툴, 불규칙적인 툴, 한번에 잡기 실습 	

	4	<p>1)강의주제: 포토샵 자르는 툴</p> <p>2)강의목표: -포토샵 자르는 툴을 학습 할 수 있다. -선택트 메뉴를 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 이동 및 복제에 관한 툴 및 자르는 툴 학습(단축키 학습) 2. Select 메뉴 학습(색의 범위를 정하여 영역을 선택, 선택 영역이 있는 상태에서 영역 변경)</p>	
	5	<p>1)강의주제: 포토샵 합성 툴</p> <p>2)강의목표: -포토샵 레이어툴을 학습 할 수 있다. -이미지 합성 방법을 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 레이어를 이용한 합성 학습 2. 레이어의 구조 및 합성의 기초</p>	
제5주	1	<p>1)강의주제: 포토샵 활용법 (페인팅 툴 학습)</p> <p>2)강의목표: -페인팅에 관한 툴을 이해할 수 있다. -페인팅에 관한 툴을 응용하여 사용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 포토샵 활용법 (페인팅 툴 학습) 2. 포토샵 활용법 (브러시 툴 학습)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 실습 시청각자료</p> <p>※학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 포토샵</p>
	2	<p>1)강의주제: 포토샵 활용법 (리터칭 툴 학습, Edit 메뉴)</p> <p>2)강의목표: -리터칭에 관한 툴을 이해할 수 있다. -리터칭에 관한 툴을 응용하여 사용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 포토샵 활용법 (리터칭 툴 학습) 2. 포토샵 활용법 (Edit 메뉴)</p>	
	3	<p>1)강의주제: 이미지와 레이어 효과(Image 메뉴 학습)</p> <p>2)강의목표: -이미지와 레이어에 관한 툴을 이해할 수 있다. -이미지 메뉴 툴을 응용하여 사용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 이미지와 레이어 효과(Image 메뉴 학습)</p>	
	4	<p>1)강의주제: 이미지와 레이어 효과(Layer 메뉴 학습)</p> <p>2)강의목표: -페인팅 및 리터칭 도구를 학습 할 수 있다. -이미지와 레이어에 대해 학습 할 수 있다.</p>	

	<p>3)강의세부내용: 1. 이미지와 레이어 효과(Image 메뉴 학습) 2. 이미지와 레이어 효과(Layer 메뉴 학습)</p>	
5	<p>1)강의주제: 리터칭 도구 및 레이어 효과</p> <p>2)강의목표: -페인팅 및 리터칭 도구를 학습 할 수 있다. -이미지와 레이어에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 이미지와 레이어 효과(Layer 메뉴 학습) 2. 이미지와 레이어 효과(Filter 메뉴 학습)</p>	
1	<p>1)강의주제: 벡터그래픽틀 활용</p> <p>2)강의목표: -벡터그래픽 틀을 학습 할 수 있다. -벡터그래픽 틀을 응용 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 벡터그래픽 틀 학습 2. 펜틀, 패스 선택 및 수정틀, 규칙적인 모양의 Shape틀</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 실습 시청각자료</p> <p>※학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴 퓨터, 포토샵</p> <p>※성적과제1제출</p>
제6주	<p>1)강의주제: 3D 맵핑 효과</p> <p>2)강의목표: -3D 맵핑 효과에 대하여 학습 할 수 있다. -벡터그래픽을 이용하여 일러스트레이션을 드로잉 할 수 있 다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 3D 맵핑효과 학습 2. 벡터그래픽을 이용한 일러스트레이션 드로잉 학습</p>	
3	<p>1)강의주제: 온라인 패션쇼핑몰 이미지디자인1</p> <p>2)강의목표: -온라인 쇼핑몰 디자인을 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 온라인 패션쇼핑몰 이미지디자인 2. 쇼핑몰 메인이미지설정 및 기본 파일크기 및 형식</p>	
4	<p>1)강의주제: 온라인 패션쇼핑몰 이미지디자인2</p> <p>2)강의목표: -온라인 쇼핑몰 디자인을 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 온라인 패션쇼핑몰 이미지디자인 2. 움직이는 이미지 및 사진 이미지 보정</p>	
5	<p>1)강의주제: 온라인 패션쇼핑몰 이미지디자인3</p>	

		<p>2)강의목표: -온라인 쇼핑몰 디자인을 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 온라인 패션쇼핑몰 이미지디자인 2. 쇼핑몰 상세페이지 학습</p>	
제7주	1	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인 기획1</p> <p>2)강의목표: -컨셉에 맞는 디자인 맵을 제작 해 볼 수 있다. -1~6주차에 배운 내용을 바탕으로 본인의 디자인을 완성해보기</p> <p>3)강의세부내용: 1. 포토샵을 이용한 디자인 맵 제작 1 2. 포토샵을 이용한 디자인 맵 제작 2</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 실습 시청각자료</p> <p>※학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 포토샵</p>
	2	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인 기획2</p> <p>2)강의목표: -컨셉에 맞는 디자인 맵을 제작 해 볼 수 있다. -1~6주차에 배운 내용을 바탕으로 본인의 디자인을 완성해보기</p> <p>3)강의세부내용: 1. 포토샵을 이용한 디자인 맵 제작 1 2. 포토샵을 이용한 디자인 맵 제작 2</p>	
	3	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인 기획3</p> <p>2)강의목표: -컨셉에 맞는 디자인 맵을 제작 해 볼 수 있다. -1~6주차에 배운 내용을 바탕으로 본인의 디자인을 완성해보기</p> <p>3)강의세부내용: 1. 포토샵을 이용한 디자인 맵 제작 1 2. 포토샵을 이용한 디자인 맵 제작 2</p>	
	4	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인 기획4</p> <p>2)강의목표: -컨셉에 맞는 디자인 맵을 제작 해 볼 수 있다. -1~6주차에 배운 내용을 바탕으로 본인의 디자인을 완성해보기</p> <p>3)강의세부내용: 1. 실습 2. 실습</p>	
	5	<p>1)강의주제: 컴퓨터 패션 디자인 기획5</p> <p>2)강의목표: -컨셉에 맞는 디자인 맵을 제작 해 볼 수 있다. -1~6주차에 배운 내용을 바탕으로 본인의 디자인을 완성해보기</p>	

		기	
		3)강의세부내용: 1. 실습 2. 실습	
	1	※중간고사(30점) -평가내용 : 1주~7주 내용을 포트폴리오로 정리하여 제출 -평가방법 : 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 ①디자인기획력, ②내용의 독창성, ③주제적합성 ④구성의 완성도	※수업방법: 학습자간의 토론 및 발표 ※학습자료: 평가준비자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린
제8주	2	1.강의주제: 포트폴리오 발표(1) 2.강의목표: -본인의 포트폴리오를 프레젠테이션 할수 있다 . -포트폴리오 내용을 파악 할수 있다. 3.강의세부내용: 1) 포트폴리오 발표 2) 컨펌 및 피드백	
	3	1.강의주제: 포트폴리오 발표(2) 2.강의목표: -피드백을 통해 부족한 점을 파악할 수 있다. 3.강의세부내용: 1)포트폴리오 발표 2)컨펌 및 피드백	
	4	1.강의주제: 우수과제 선정 2.강의목표: -과제1의 우수과제로 선정된 것을 토론하고 이해할 수 있다. -발표를 통해 우수한 부분을 확인 할수 있다. 3.강의세부내용: 1) 우수과제 선정 2) 발표 및 토론	
	5	1.강의주제: 우수 포트폴리오 선정 2.강의목표: -우수한 포트폴리오를 선정하여 우수성을 이해할수 있다. -발표를 통해 우수한 부분을 확인 할수 있다. 3.강의세부내용: 1) 우수포트폴리오 선정 2) 발표 및 토론	
	1	1)강의주제: 일러스트레이터 프로그램 구성 2)강의목표: -일러스트레이터 프로그램 구성내용 학습할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.	※수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답 ※학습자료:
제9주	1		

		<p>3)강의세부내용: 1. 일러스트레이터 프로그램 구성내용 학습(버전확인) 2. 화면구성(메뉴바, 옵션바, 도구먼트 등)</p>	<p>강의계획서, 교재</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 일러스트레이터</p>
	2	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 프로그램 구성</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터 프로그램 구성내용 학습할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 화면구성 및 툴박스(메뉴바 체크) 2. 세부항목 확인 및 실습</p>	
	3	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 프로그램 구성</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터 프로그램 구성내용 학습할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 메뉴와 팔레트 학습 2. 파일제어, 편집, 특수효과 등으로 구성</p>	
	4	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 프로그램 구성</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터 프로그램 구성내용 학습할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴(File 메뉴) 2. 도구먼트 생성메뉴</p>	
	5	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 프로그램 구성</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터 프로그램 구성내용 학습할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴(View 메뉴) 2. 작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴(보조도구 툴)</p>	
제10주	1	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 선택툴</p> <p>2)강의목표: -오브젝트 드로잉을 위한 기본툴을 학습 할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. Window 메뉴 및 보조도구 툴 학습 2. 확대축소툴, 화면이동툴, 용지확인툴</p>	<p>※수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 일러스트레이터</p>

	2	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 오브젝트 드로잉 선택툴</p> <p>2)강의목표: -오브젝트 드로잉을 위한 선택툴을 학습 할 수 있다. -작업 전 알아두어야 할 기본 메뉴에 대해 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 오브젝트 드로잉 선택툴 연습 2. 선택툴, 마술봉툴, 올가미툴 활용하여 실습</p>	
	3	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 기초 드로잉 툴</p> <p>2)강의목표: -오브젝트 드로잉툴을 학습 할 수 있다. -패스를 구분할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 기초 드로잉툴 및 펜툴을 이용한 드로잉 연습 2. 다각형툴, 선툴, 브러시툴 학습</p>	
	4	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 형태변형툴</p> <p>2)강의목표: -오브젝트 형태변형툴을 학습 할 수 있다. -패스파인더를 사용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 형태변형툴 학습 2. 회전, 크기조절, 왜곡, 자유변형, Shape빌더툴, 원근감 그리드툴 실습</p>	
	5	<p>1)강의주제: 일러스트레이터 특수도구 학습 툴</p> <p>2)강의목표: -특수도구 툴을 학습 할 수 있다. -블렌드 툴을 사용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 특수도구 학습 2. 색 특수도구툴 응용</p>	
제11주	1	<p>1)강의주제: 도식화 비례</p> <p>2)강의목표: -도식화 비례를 이해할 수 있다. -기본 도식화 바디를 만드는 과정을 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 도식화 비례 툴 2. 기본 도식화 바디 만들기</p>	<p>※수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 일러스트레이터</p>
	2	<p>1)강의주제: 티셔츠 도식화</p> <p>2)강의목표: -티셔츠 도식화를 학습할 수 있다. -티셔츠 도식화를 응용할 수 있다.</p>	

	<p>3)강의세부내용: 1. 티셔츠 도식화 학습 2. 기초선 그리기, 좌우 대칭시키기, 오브젝트 연결하기</p>	
3	<p>1)강의주제: 셔츠와 재킷 도식화</p> <p>2)강의목표: -셔츠 도식화를 학습할 수 있다. -재킷 도식화를 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 셔츠와 재킷 도식화 학습 2. 셔츠, 하프길이의 싱글자켓 그리기 실습</p>	
4	<p>1)강의주제: 스커트와 팬츠 도식화</p> <p>2)강의목표: -스커트 도식화를 학습할 수 있다. -팬츠 도식화를 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 스커트와 팬츠 도식화 학습 2. 타이트 스커트, 플리츠 스커트 등과 루즈팬츠, 스키니팬츠 그리기</p>	
5	<p>1)강의주제: 도식화와 컬러코디네이션</p> <p>2)강의목표: -아이템별 도식화를 학습할 수 있다. -컬러를 추출하는 방법을 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 컬러 추출 연습 2. 스포이드틀 활용</p>	
제12주	<p>1)강의주제: 무늬 디자인</p> <p>2)강의목표: -기본패턴을 만들어 응용할 수 있다. -일러스트레이터를 활용한 무늬 디자인을 학습할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 기본 패턴 학습 2. 도트, 스트라이프의 간단한 무늬를 도식화에 넣기</p>	<p>※수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 일러스트레이터</p> <p>※수시평가: 돌발 테스트 시험- 9주-12주 동안 배운 내용을 적용하여 도식화만들기</p>
	<p>1)강의주제: 무늬 디자인</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터를 활용한 무늬 디자인을 학습할 수 있다. -하프드롭 패턴을 만드는 방법을 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용:</p>	

	<p>1. 하프드롭 패턴 연습 2. 하프드롭, 하프쉬프트 패턴 응용 실습</p>	
3	<p>1)강의주제: 무늬 디자인</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터를 활용한 무늬 디자인을 학습할 수 있다. -무늬에 맵핑을 하는 방법을 실습해서 응용할 수 있도록 한다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 무늬에 조직 맵핑 학습 2. 포토샵에서 조직도를 불러와서 실습</p>	
4	<p>1)강의주제: 무늬 디자인</p> <p>2)강의목표: -무늬에 맵핑을 하거나, 패턴을 맵핑하는 방법을 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 비트맵 이미지를 이용한 패턴 맵핑 연습 2. 니트, 체크소재, 클리핑 마스크를 이용한 문양 넣기</p>	
5	<p>1)강의주제: 무늬 디자인</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터를 활용한 무늬 디자인을 학습할 수 있다. -무늬에 맵핑을 하거나, 패턴을 맵핑하는 방법을 학습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패턴 응용 실습</p>	
제13주	<p>1)강의주제: 패션 일러스트레이션 학습</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터 effect 메뉴를 활용 할 수 있다. -effect가 적용된 예시를 찾아 분석 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. Effect 메뉴 학습 2. Appearance, Effect, 3D</p>	<p>※수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 일러스트레이터</p>
2	<p>1)강의주제: 패션 일러스트레이션 학습</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터를 이용해 패션일러스트레이션 드로잉을 활용 할 수 있다. - 라이브 페인트 버킷을 활용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션일러스트레이션 드로잉 학습 2. 라이브 페인트 버킷 활용</p>	
3	<p>1)강의주제: 패션 일러스트레이션 학습</p> <p>2)강의목표:</p>	

	<p>-일러스트레이터를 이용해 패션일러스트레이션 드로잉을 활용할 수 있다. - 그라디언트와 매쉬 기능을 사용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션일러스트레이션 드로잉 학습 2. 그라디언트와 매쉬기능 사용 연습</p>	
4	<p>1)강의주제: 패션 일러스트레이션 학습</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터를 이용해 패션일러스트레이션 드로잉을 활용할 수 있다. - 오브젝트 겹치기 기능을 활용하여 일러스트레이션을 응용할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션일러스트레이션 실습 2. 오브젝트를 겹치기</p>	
5	<p>1)강의주제: 패션 일러스트레이션 학습</p> <p>2)강의목표: -일러스트레이터를 이용해 패션일러스트레이션 드로잉을 활용할 수 있다. -Transparency를 활용한 겹침효과를 구사할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 패션일러스트레이션 실습 2. Transparency 패널의 겹침효과를 이용한 드로잉</p>	
제14주	<p>1)강의주제: 로고 디자인 학습</p> <p>2)강의목표: -로고 디자인 학습 및 실습을 할 수 있다. -글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인을 실습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 로고 디자인을 위한 타이포를 학습 2. 타이포를 활용하여 응용 학습</p>	<p>※수업방법: 강의, 시청각시연, 질의응답</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, 일러스트레이터</p> <p>※성적과제2 : 과제부여 로고, 패키지, 디스플레이도 무드에 맞게 작업하여 포트폴리오와 함께 제출</p>
	<p>1)강의주제: 패키지 디자인 학습</p> <p>2)강의목표: -패키지 디자인 학습 및 실습을 할 수 있다. -글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인을 실습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 타이포를 활용하기 2. 타이프 메뉴 학습</p>	

	3	<p>1)강의주제: 디스플레이 디자인 학습</p> <p>2)강의목표: -디스플레이 디자인 학습 및 실습을 할 수 있다. -글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인을 실습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 매장디스플레이 실습</p>	
	4	<p>1)강의주제: 로고, 패키지, 디스플레이 디자인 학습1</p> <p>2)강의목표: -전반적인 로고, 패키지, 디스플레이 학습 및 실습을 할 수 있다. -글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인을 실습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인 연습1 2. 글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인 연습2</p>	
	5	<p>1)강의주제: 로고, 패키지, 디스플레이 디자인 학습2</p> <p>2)강의목표: -전반적인 로고, 패키지, 디스플레이 학습 및 실습을 할 수 있다. -글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인을 실습 할 수 있다.</p> <p>3)강의세부내용: 1. 전체적으로 어우러지는 로고디자인, 패키지 디자인, 디스플레이 디자인을 마무리</p>	
제15주	1	<p>※기말고사(30점) -평가내용 : 9주~14주 내용을 포트폴리오로 정리하여 제출 -평가방법 : 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 ①디자인기획력, ②내용의 독창성, ③주차별 디자인의 완성도 ④포트폴리오 구성의 완성도</p>	<p>※수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>※학습자료: 평가준비자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린</p> <p>※성적과제2 제출</p>
	2	<p>1.강의주제: 포트폴리오 발표(1)</p> <p>2.강의목표: -본인의 포트폴리오를 프레젠테이션 할수 있다 . -포트폴리오 내용을 파악 할수 있다.</p> <p>3.강의세부내용: 1) 포트폴리오 발표 2) 컨펌 및 피드백</p>	
	3	<p>1.강의주제: 포트폴리오 발표(2)</p> <p>2.강의목표: -피드백을 통해 부족한 점을 파악할 수 있다.</p>	

		<p>3.강의세부내용: 1)포트폴리오 발표 2)컨펌 및 피드백</p>	
4		<p>1.강의주제: 우수과제 선정</p> <p>2.강의목표: -과제2의 우수과제를 선정하여 우수성을 이해할수 있다. . -발표를 통해 우수한 부분을 확인 할수 있다.</p> <p>3.강의세부내용: 1) 우수과제 선정 2) 발표 및 토론</p>	
5		<p>1.강의주제: 우수 포트폴리오 선정</p> <p>2.강의목표: -우수 포트폴리오로 선정된 것을 토론하고 이해할 수 있다. -발표를 통해 우수한 부분을 확인 할수 있다.</p> <p>3.강의세부내용: 1) 우수포트폴리오 선정 2) 발표 및 토론</p>	
첨부자료			