

수업계획서

1. 강의개요						
학습과목명	인체표현기법	학점	3	교·강사명	교·강사 전화번호	
강의시간	4시수	강의실		수강대상	E-mail	
2. 교과목 학습목표						
<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 선의 사용법을 익히고, 해부학적 관점과 표현으로 인체의 골격 및 근육의 형태를 학습한다 - 인체의 해부학적 관점에서의 접근으로 의상을 표현하여 인체와 의상의 일치되는 표현력을 기른다. - 대상의 관찰과 영감에 따라 선의 선명도와 종류를 결정하여 감정을 표현할 수 있으며, 그에 따라 어울리는 포즈의 설정과 표현으로 생동감있는 수법을 익힌다. - 선 사용의 선택과 집중으로 악센트를 부여하며 캐릭터를 구축하고 감정적인 표현으로 극적 연출을 할 수 있다. - 인체의 이상적 비율의 설정과 원근법, 화면 각도 표현법을 학습하여 다이내믹한 화면의 자유로운 인체 유형을 표현할 수 있다. - 인체 구조의 도형화를 통한 특징의 표현으로 작화의 용이성 및 인물의 움직임, 몸짓, 표정, 감정 등의 표현에서 충분한 설득력을 구사하여 자유롭게 인체를 표현할 수 있는 능력을 함양한다. 						
3. 교재 및 참고문헌						
<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: 앤드류 루미스 인체 드로잉 / 앤드류 루미스 / 뽀뽀스쿨(2024) - 부교재: 자연스러운 인체 드로잉 / 소은, 박경선(2022) 스케치 쉽게 하기 캐릭터와 카툰 / 김충원 / 진선아트북(2009) 						
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용						
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항	
1	1	오리엔테이션 및 인체 표현 기법 학습 과정의 이해				
	2	초심자의 표현 형태 분석				
	3	인물화의 기초와 선의 개념				
	4	자유 드로잉 실습				
2	1	인체의 비율				
	2	인체 비율의 설정				
	3	간단한 도형으로 인체 비율 설정하여 표현하기				
	4	자유로운 인체 비율 설정과 등신대 만들기				
3	1	인체 모형 골격과 움직임				
	2	인체 모형 골격의 세부 사항				
	3	인체 모형 골격과 움직임 표현 실습				
	4	인체 모형 골격의 세부 사항 표현				
4	1	근육의 구조와 형태의 이해				
	2	각도와 투시를 적용한 인체의 원근법				
	3	근육의 구조와 형태와 표현				
	4	각도와 투시를 적용한 인체의 원근법				
5	1	상자를 활용한 인체 표현의 이해			과제물 제출	
	2	근육의 형태에 따른 특징의 이해 1				
	3	상자를 활용한 인체 표현 실습				
	4	근육의 형태에 따른 특징의 이해 2				
6	1	인체 표현의 이해 (골격)				
	2	인체 골격의 표현				
	3	인체 표현의 이해 (골격)				
	4	인체 표현의 이해 (근육)				
7	1	중간고사				
	2					
	3					

8	4						
	1	양감, 명암, 원근의 표현의 이해					
	2	인물 표현 방법의 순서와 이해					
	3	양감, 명암, 원근 표현 실습					
9	4	인물 표현 실습					
	1	서 있는 인물 표현법의 원리 이해					
	2	움직이는 인물 표현법의 원리 이해					
	3	서 있는 인물 표현 실습					
10	4	인체의 회전 움직임 표현 실습					
	1	얼굴의 만화적 기초 표현의 이해 1					
	2	얼굴의 만화적 기초 표현의 이해 2					
	3	얼굴의 만화적 기초 표현 실습					
11	4	눈, 코, 입, 귀, 헤어스타일의 만화적 기초 표현 실습					
	1	몸통의 만화적 표현의 기초와 이해	수시 실기평가				
	2	팔과 다리, 손, 발의 만화적 표현의 기초와 이해					
	3	몸통의 만화적 기초 표현 실습					
4	팔과 다리, 손, 발의 만화적 표현의 기초와 이해						
12	1	전진운동과 운동역학에 따라 나타나는 인체의 형태					
	2	인체의 균형감과 리듬감 표현					
	3	인체의 균형감과 리듬감 표현의 원리와 방법 이해					
	4	인체 동세의 전진운동 표현 실습					
13	1	옷 주름의 이해 1					
	2	옷 주름의 이해 2					
	3	옷 주름 표현 실습 (동세별, 소재별)					
	4	바지와 치마 주름 표현 실습					
14	1	만화 캐릭터 레퍼런스 표현의 이해 1 (얼굴)					
	2	만화 캐릭터 레퍼런스 표현의 이해 2 (얼굴과 신체)					
	3	만화 캐릭터 얼굴 표현 레퍼런스 실습					
	4	이야기 만화 캐릭터 레퍼런스 표현의 이해 2 (얼굴과 신체)					
15	1	기말고사					
	2						
	3						
	4						
5.성적평가 방법							
중간고사		기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%		30%	10%	20%	10%	100%	
6. 수업 진행 방법							
이론 및 실기 병행							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
-							
8. 문제해결 방법							
-							
9. 강의유형							
이론 중심(), 토론·세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론/세미나 병행(), 이론 및 실습·실습 병행(), 이론 및 실기 병행(O)							