

수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	만화창작 I	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	5시수	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
- 만화 창작의 기본적 요소들에 대한 테크닉을 익힌다.							
- 칸과 단, 칸새와 단새(홍통)의 개념과 표현법의 원리를 습득하여 이야기 전개와 화면의 시각적 구성 연출을 할 수 있다.							
- 캐릭터의 작화와 액팅 표현법, 연출법을 익혀 캐릭터 컨셉 디자인과 상황에 맞는 캐릭터를 표현할 수 있다.							
- 만화의 배경 작화와 연출법 익혀 효과적인 배경의 처리와 캐릭터 배치의 방법 및 구도 연출 능력을 기른다.							
- 기본적인 시놉시스와 스토리 작법에 필요한 방법을 이해하여 간단한 만화의 스토리를 작성할 수 있다.							
- 만화 창작의 총체적 기본 방법들을 익혀 간단하지만 완전한 만화 창작을 할 수 있다.							
3. 교재 및 참고문헌							
- 주교재: 만화의 이해 / 스콧 맥클라우드 / 비즈앤비즈(2008)							
- 부교재: 자연스러운 인체드로잉 / 소은, 박경선 / 동양북스(2022)							
도현의 만화연출법 / 도현 / 잉크잼(2023)							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
1	1	오리엔테이션 및 만화 창작의 전체적인 과정 이해					
	2	만화 창작의 기본, 칸과 단의 개념 이해					
	3	칸 만화 연출 실습 1					
	4	칸 만화 연출 실습 2					
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평					
2	1	콘티의 제작 1					
	2	콘티의 제작 2					
	3	콘티의 제작 실습 1					
	4	콘티의 제작 실습 2					
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평					
3	1	그림 만들기 1 (캐릭터의 개념 이해)					
	2	그림 만들기 2 (캐릭터의 기획)					
	3	캐릭터의 기획과 실습					
	4	그림 만들기 실습 1 (캐릭터 만들기)					
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평					
4	1	그림 만들기 3 (캐릭터 얼굴)					
	2	그림 만들기 4 (축약과 과장의 표현)					
	3	얼굴의 구조 표현 실습					
	4	얼굴의 만화적 표현 실습					
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평					
5	1	그림 만들기 5 (얼굴과 표정)				과제물 제출	
	2	그림 만들기 6 (헤어스타일과 성격)					
	3	얼굴 표정 표현하기					
	4	헤어스타일 표현하기					
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평					
6	1	그림 만들기 7 (연령대와 보조 도구)					
	2	그림 만들기 8 (수염)					

	3	안경, 귀걸이, 담배의 표현과 적용				
	4	수업을 적용한 캐릭터 표현				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
7	1	중간고사				
	2					
	3					
	4					
	5					
8	1	그림 만들기 9 (등신대별 인체의 조형적 느낌)				
	2	그림 만들기 10 (의상과 신발)				
	3	등신대별 인체의 표현				
	4	의상 표현과 기본 주름 표현				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
9	1	그리 만들기 11 (캐릭터의 상황에 따른 화각)				
	2	그림 만들기 12 (캐릭터의 상황에 따른 동세)				
	3	앵글별 캐릭터 표현하기				
	4	캐릭터 동세의 표현				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
10	1	그림 만들기 13 (배경 1)				
	2	그림 만들기 14 (배경 2)				
	3	자연물 배경의 표현				
	4	도시 인공 건축물의 표현				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
11	1	아이디어 만들기 1 (카툰 및 4컷 만화)	수시 실기평가			
	2	아이디어 만들기 2 (8컷 만화)				
	3	카툰과 4컷 만화 아이디어 만들기				
	4	8컷 만화 제작				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
12	1	아이디어 만들기 3 (캐릭터 컨셉 디자인)				
	2	아이디어 만들기 4 (배경 컨셉 디자인)				
	3	캐릭터 컨셉 디자인 실습				
	4	배경 컨셉 디자인 실습				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
13	1	아이디어 만들기 5 (만화의 시각 아이템 1)				
	2	아이디어 만들기 6 (만화의 시각 아이템 2)				
	3	만화의 시각 아이템 디자인 1				
	4	만화의 시각 아이템 디자인 2				
	5	미완성 및 부족분 보완과 결과물 발표 및 품평				
14	1	그림 만들기 총 정리				
	2	아이디어 만들기 총 정리				
	3	그림 만들기 전체 토론				
	4	아이디어 만들기 전체 토론				
	5	그림 및 아이디어 만들기의 종합 결론 도출				
15	1	기말고사				
	2					
	3					
	4					
	5					
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 실험·실습 병행(), 이론 및 실기 병행(O)