

# 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	만화편집디자인실습	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	5시수	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
- 만화의 개념과 특징을 이해하고 만화만이 갖는 독창적인 연출(화면 구성과 전개, 요소별 표현법의 특징)에 대하여 이해하고 학습한다.							
- 일러스트레이터와 포토샵, 인디자인 프로그램의 기능과 사용법을 학습하여 편집 디자인 능력을 갖춘다.							
- 만화의 말칸(말풍선), 칸, 기호, 효과음, 효과선 등의 올바른 조형 디자인 표현과 효과적인 편집을 할 수 있다.							
- 컴퓨터 그래픽 프로그램을 통해 텍스트의 제작과 편집, 효과적인 색상의 표현과 편집을 할 수 있다.							
- 종합적 학습 능력을 바탕으로 전체 페이지의 편집 실습을 통해 완전한 만화 편집 디자인 능력을 갖춘다.							
3. 교재 및 참고문헌							
- 주교재: 10년차 디자이너에게 1:1로 배우는 편집 디자인 강의 with 인디자인 / 황지완 / 한빛미디어(2019)							
- 부교재: 만화의 이해 / 스콧 맥클라우드 / 비즈앤비즈(2008)							
맛있는 디자인 일러스트레이터CC / 빨간고래 / 한빛미디어(2024)							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
1	1	오리엔테이션 및 만화 편집 디자인 실습 과정 이해					
	2	만화와 연출의 개념 정리와 이해					
	3	만화적 화면의 구성 요소 이해					
	4	만화적 화면의 각도 분석과 이해					
	5	효과 배경의 표현 실습					
2	1	만화에서 사용하는 효과음과 효과태의 이해					
	2	일러스트레이터 프로그램의 기본 기능 이해					
	3	일러스트를 활용한 텍스트 디자인					
	4	일러스트를 활용한 효과음과 효과태의 디자인 1					
	5	일러스트를 활용한 효과음과 효과태의 디자인 2					
3	1	말칸(말풍선) 디자인 1					
	2	말칸(말풍선) 디자인 2					
	3	효과선과 집중선 1					
	4	효과선과 집중선 2					
	5	효과선과 집중선 3					
4	1	일러스트레이터의 응용과 활용 1					
	2	일러스트레이터의 응용과 활용 2					
	3	일러스트레이터의 응용과 활용 3					
	4	일러스트레이터의 응용과 활용 4					
	5	일러스트레이터의 응용과 활용 5					
5	1	포토샵 기본 기능의 이해와 숙지				과제물 제출	
	2	포토샵의 응용과 활용 1					
	3	포토샵의 응용과 활용 2					
	4	포토샵의 응용과 활용 3					
	5	포토샵의 응용과 활용 4					
6	1	포토샵의 응용과 활용 5					

	2	포토샵의 응용과 활용 6				
	3	포토샵의 응용과 활용 7				
	4	포토샵의 응용과 활용 8				
	5	포토샵의 응용과 활용 9				
7	1	중간고사				
	2					
	3					
	4					
	5					
8	1	일러스트레이터와 포토샵의 응용과 활용 1				
	2	일러스트레이터와 포토샵의 응용과 활용 2				
	3	일러스트레이터와 포토샵의 응용과 활용 3				
	4	일러스트레이터와 포토샵의 응용과 활용 4				
	5	일러스트레이터와 포토샵의 응용과 활용 5				
9	1	인디자인 기본				
	2	인디자인 활용 1				
	3	인디자인 활용 2				
	4	인디자인 활용 3				
	5	인디자인 활용 4				
10	1	인디자인 활용 5				
	2	인디자인 활용 6				
	3	인디자인 활용 7				
	4	인디자인 활용 8				
	5	인디자인 활용 9				
11	1	인디자인을 활용한 출력물 제작 1	수시 실기평가			
	2	인디자인을 활용한 출력물 제작 2				
	3	인디자인을 활용한 출력물 제작 3				
	4	인디자인을 활용한 출력물 제작 4				
	5	인디자인을 활용한 출력물 제작 5				
12	1	만화 표현과 디자인의 이해				
	2	만화 표현과 디자인 1				
	3	만화 표현과 디자인 2				
	4	만화 표현과 디자인 3				
	5	만화 표현과 디자인 4				
13	1	만화 표현과 디자인 5				
	2	만화 표현과 디자인 6				
	3	만화 표현과 디자인 7				
	4	만화 표현과 디자인 8				
	5	타이틀 타이포그래피 구상과 제작				
14	1	인디자인을 활용한 소책자 제작 기획 1				
	2	인디자인을 활용한 소책자 제작 기획 2				
	3	인디자인을 활용한 소책자 제작 기획 3				
	4	인디자인을 활용한 소책자 제작 기획 4				
	5	인디자인을 활용한 소책자 제작 기획 5				
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 )