

# 강 의 계 획 서

1. 강의개요						
학습과목명	컴퓨터그래픽스 I	학 점 (시수)	3(5)	강사명	석*휘, 안*아, 민*영	
2. 교과목 학습목표						
1) 툴 및 운용체계를 익힘과 동시에 프로그램의 다양한 활용가능성을 학습한다. 2) 시각디자인의 운용의 가장 기초가 되는 어도비 일러스트레이터 프로그램의 다양한 활용 기법들을 학습한다. 3) 실습을 통해 관련 프로그램을 창의적으로 사용하는 방법을 스스로 익힐 수 있도록 학습한다.						
3. 교재 및 참고문헌						
맛있는 디자인 일러스트레이터 CC 2023/ 박정아/ 제이펍/ 2023						
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용						
주별	강의(실습·실기·실험) 내용					비고
제 1 주	학습과정에 대한 소개					
제 2 주	일러스트레이터 프로그램					
제 3 주	일러스트레이터 기초 지식					
제 4 주	효율적 편집 및 패널					
제 5 주	색 적용 및 그레이디언트의 적용					
제 6 주	마스크 및 그림 이미지 활용					
제 7 주	서식 및 라이브 페인트 버킷 도구의 활용					
제 8 주	중간고사					
제 9 주	오브젝트 변형 및 수정					
제 10 주	텍스트 디자인 및 색 적용					
제 11 주	이펙트 활용 및 변형					
제 12 주	디자인 실습-리플릿 디자인					
제 13 주	디자인 실습-메뉴판 디자인					
제 14 주	디자인 실습-SNS 카드뉴스 제작					
제 15 주	기말고사					
5. 성적평가 방법						
중간시험	기말시험	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	