

# 강의 계획서 [1분기 1~3월]

프로그램명	디지털드로잉A	담당강사	정미경
대상(연령)	8세~10세	정 원	10명
강의요일	목요일	강의시간	16:00~17:00
강의목표	<b>AI활용</b> 디지털드로잉, 단계별 웹툰 전용교재와 태블릿을 활용 프로그램 진행. 창의력, 논리력, 집중력 증강-나만의 동화책, 스티커, 키링 등 만들기 체험, 게임, 웹툰 스토리 아이디어, 캐릭터 창작/전시하고, 웹툰/캐릭터 <b>공모전</b> 참여. 플랫폼 ( <a href="http://toonico.com">http://toonico.com</a> )에 완성작품을 게재하여 연재할 기회를 제공한다.		
재료비	월 / 1권 23,000원(태블릿 대여비 포함, 교재비 환불 여부: 불가)		
수강생 준비물	24색 색연필, 검정사인펜, 연필, 지우개		

## 강의 내용

강의 일자	주제	세부내용
1회차(1월 8일)	필명 만들기	교재 내용을 참고해 필명과 작가 캐릭터를 그려보며 만드는 과정을 배우고 자신만의 필명과 작가 캐릭터를 만들어 보기
2회차(1월 16일)	개성 있는 캐릭터	특징을 살려 개성 있는 캐릭터를 만들어보기. 그림노트: 주제관련 캐릭터 그려오기
3회차(1월 22일)	배경 그리기	다양한 브러시를 응용하여 배경 그리기
4회차(1월 29일)	제목 만들기	웹툰의 내용을 표현할 수 있는 제목을 만들어보기
5회차(2월 5일)	컷에 대해 알아보고 그리기	다양한 모양의 컷을 완성하고 컷을 꾸며 강조할 수 있도록 그려보기
6회차(2월 12일)	말풍선의 기본을 알고 그리기	등장인물의 대사를 처리하는 공간인 말풍선에 대해 알아보기. 그림노트: 주제 관련 캐릭터 그려오기
7회차(2월 19일)	말풍선 응용하기	다양한 모양의 말풍선을 그리고 꾸며보고 과장되게 장면을 연출하여 그려보기
8회차(2월 26일)	효과음 알아보고 상황에 맞게 만들기	효과음의 정의를 알아보고 상황과 감정에 맞게 장면에 맞게 연출하여 완성해보기
9회차(3월 5일)	도형 활용	도형을 활용하여 나만의 개성적인 캐릭터를 만들어보기
10회차(3월 12일)	의인화	동물과 사물, 식물을 인물 캐릭터로 바꾸는 의인화를 배우고 그려보기. 그림노트: 주제 관련 캐릭터 그려오기
11회차(3월 19일)	캐릭터 조합	여러 요소를 조합해 새로운 캐릭터를 만들어보기
12회차(3월 26일)	캐릭터화하기 (작품전시)	실제 인물의 외모 특징을 정리해 캐릭터화 해보기, 학생작품 전시