

< 2025년도 03월 03일 ~ 2025년도 06월 20일 >

1. 강의개요							
학습과정	디지털패션디자인	학점	3	교·강사명	안민영	교·강사 전화번호	.
강의시간	5	강의실	203	수강대상	패션디자인학 전공	E-mail	.
2. 교과목 학습목표							
21세기 패션산업 현장에서는 컴퓨터를 활용한 패션디자인을 구사할 수 있는 패션 인재를 필요로 하고 있다. 현대화된 패션디자인 업무를 진행하기 위해 가장 일반적으로 널리 사용하고 있는 컴퓨터 그래픽 프로그램인 포토샵과 일러스트레이터를 학습하고 실습한다. 포토샵 프로그램을 응용한 이미지맵, 스타일맵, 색채, 소재기획맵을 이미지와 사진편집을 활용하여 작성하는 것을 목표로 하며, 일러스트레이터 프로그램을 응용하여 벡터를 기반으로 하는 패션드로잉과 도식화, 작업지시서를 익힘으로써 실무에서 활용할 수 있는 능력을 갖추도록 하며 창의적인 작품을 개별적으로 제작 가능하도록 다양한 프로그램을 혼용하여 사용할 수 있는 전문적인 실력을 배양 할 수 있도록 한다. 또한 자격증 취득을 독려하여 객관적인 실력을 인정받을 수 있도록 지도 관리한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
① 주교재: 컴퓨터패션, 안민영, 경춘사, 2024 ※ 참고사이트: 패션넷코리아 Fashionnetkorea.com / 핀터레스트 Pinterest.com / 픽사베이 Pixabay.com							
4. 주차별 강의(실습·실기·실형) 내용							
주별	강의(실습·실기) 내용					과제 및 기타 참고사항	
제 1주	강의주제: 오리엔테이션/ 패션을 위한 컴퓨터 그래픽 및 포토샵 프로그램의 기초 강의목표: 패션을 위한 그래픽 프로그램의 개념과 활용에 대하여 이해하고 포토샵의 기초를 학습한다. 강의세부내용: 1. 컴퓨터 그래픽의 이해 2. 패션을 위한 컴퓨터 그래픽의 적용과 활용						
제 2주	강의주제: 포토샵 프로그램의 구성내용 및 기본메뉴 숙지 강의목표: 포토샵의 기초를 학습한다. 강의세부내용: 1. 포토샵 프로그램의 구성내용 2. 포토샵 기본 메뉴						
제 3주	강의주제: 포토샵 프로그램의 이미지 선택 및 합성 강의목표: 포토샵의 주메뉴인 이미지를 선택하는 다양한 방법과 합성을 위한 기초를 학습한다. 강의세부내용: 1. 선택에 관한 툴 /2. 이동 및 복제에 관한 툴/ 3. 자르는 툴 / 4. Select 메뉴/5. 레이어를 이용한 합성						
제 4주	강의주제: 포토샵 프로그램의 페인팅 및 리터치 효과 강의목표: 패션 일러스트레이션을 그리거나 문양디자인을 할 때 그림을 그리는 페인팅 도구와 그림이나 이미지 사진을 수정하는 리터칭 도구들에 대해 알아본다. 강의세부내용: 1. 페인팅에 관한 툴 2. 리터칭에 관한 툴 3. Edit 메뉴: 레이어마스크, 쿼 마스크					<과제부과, 10점> 디지털패션 포트폴리오 과제 제출: 이미지맵, 스타일맵, 색채 및 소재기획, 디자인도식화(컬러, 소재 코디네이션), 패션일러스트레이션 등을 포트폴리오로 제작하여 14주차 제출 (PDF파일)	
제 5주	강의주제: 포토샵 프로그램의 이미지와 레이어 효과 강의목표: 포토샵의 완성도를 높이기 위한 이미지에 뉴, 레이어효과 및 필터 효과 활용에 대해 학습한다. 강의세부내용: 1. 이미지 메뉴 1) 색상체계변경, 2) 색상보정, 3) 이미지와 캔버스 크기 조절 2. 레이어 메뉴						

	1) 레이어 스타일, 2) 색상, 그라데이션, 패턴 레이, 3) New Layer Adjustment 3. Filter 메뉴	
제 6주	강의주제: 포토샵 프로그램의 벡터그래픽을 이용한 3D맵핑 효과 강의목표: 패션사진 위에 무늬를 입힐 수 있는 레이어를 활용하는 3D맵핑을 학습한다. 강의세부내용: 1. 벡터그래픽 툴 1) 펜툴, 2) 패스선택 및 수정툴, 3) 규칙적인 모양의 셰이프툴, 4) 글자툴 2. 3D 맵핑 효과 3. 벡터그래픽을 이용한 일러스트레이터 드로잉	
제 7주	강의주제: 포토샵 프로그램의 온라인 패션쇼핑몰 이미지 디자인 강의목표: 쇼핑몰의 메인화면, 브랜드 로고, 팝업 및 배너, 상품 상세 페이지 등 상품의 효율적인 전달 및 판매욕구를 높일 수 있는 이미지를 디자인 한다. 강의세부내용: 1. 쇼핑몰 메인 이미지 설정 2. 기본파일 크기 및 형식 3. 사진이미지 보정 4. 움직이는 이미지 5. 쇼핑몰 상세페이지 제작	수시평가 1차 (1문항, 5점) : 실기형 복습시험
제 8주	중 간 고 사	
제 9주	강의주제: 일러스트레이터 프로그램의 기초 강의목표: 일러스트레이터 프로그램의 구성내용을 습득하고 기초 활용방법에 대하여 습득하여 본다. 강의세부내용: 1. 화면구성 2. 툴박스 3. 메뉴- 1) File 메뉴, 2) View 메뉴, 3) Window 메뉴, 4) 보조도구툴 4. 패널	*수시시험 결과에 대한 피드백 *중간고사 결과에 대한 피드백
제 10주	강의주제: 일러스트레이터 프로그램을 활용한 오브젝트 드로잉 강의목표: 일러스트레이터로 오브젝트를 만드는 방법에 대하여 학습하고 펜툴 사용방법을 습득하여 다채로운 드로잉이 가능하도록 한다. 강의세부내용: 1. 선택툴 2. 기초드로잉툴 3. 펜툴을 이용한 드로잉 4. 형태변형툴 5. 특수도구	
제 11주	강의주제: 일러스트레이터 프로그램을 활용한 도식화 강의목표: 티셔츠의 도식화 드로잉 및 변형, 배색 방법에 대하여 습득하여 실무에서 활용 가능하도록 한다. 강의세부내용: 1. 도식화 비례 2. 티셔츠 도식화 3. 티셔츠 변형 및 배색	
제 12주	강의주제: 일러스트레이터 프로그램을 활용한 도식화 및 컬러코디네이션 강의목표: 셔츠와 재킷, 스커트, 팬츠 도식화 드로잉 및 컬러추출 방법에 대하여 습득하여 실무에서 활용 가능하도록 한다. 강의세부내용: 1. 셔츠와 재킷 도식화 2. 스커트 도식화 3. 팬츠 도식화 4. 컬러 추출	
제 13주	강의주제: 일러스트레이터 프로그램을 활용한 무늬 디자인 및 패션일러스트레이션 드로잉 강의목표: 패턴을 만들기 위한 기본적인 단위인 모티프를 제작하는 방법을 습득하고 도식화에 적용하는 학습을 한다. 다양한 포즈의 인체 및 패션 아이템을 프로그램을 활용하여 학습 한다. 강의세부내용: 1. 기본패턴 / 하프드롭 패턴 / 무늬에 조직 매핑 2. 비트맵 이미지를 이용한 패턴 맵핑 3. Effect 메뉴 4. 패션일러스트레이션 드로잉	수시평가 2차 (1문항, 5점) : 실기형 복습시험

							*수시시험 결과에 대한 피드백
	강의주제: 일러스트레이터 프로그램을 활용한 로고, 패키지,디스플레이디자인 강의목표: 패션분야에서 활용되는 다양한 그래픽 디자인 및 로고, 패키지, 디스플레이를 타이프 툴을 활용하여 제작하도록 한다.						<과제 제출 및 발표> 디지털패션 포트폴리오 과제 제출 : 이미지맵, 스타일맵,색채 및 소재기획, 디자인도식화(컬러, 소재 코디네이션), 패션일러스트레이션 등을 포트폴리오로 제작하 여 제출 (PDF파일)
제 14주	강의세부내용: 1. 로고 디자인을 위한 타이프틀 2. 글자를 이용한 로고 및 패키지 디자인 3. 매장 디스플레이						
제 15주	기 말 고 사						
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기타(수시평가)	합 계	비 고	
30 %	30 %	10 %	20 %	10 %	100 %		
6. 수업 진행 방법							
강의 : 이론1시간, 실습4시간 / 교수시연, 개인 실습을 통한 프로그램 활용능력 습득							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
포토샵 프로그램은 이미지를 통한 작업을 수행함으로써 패션맵을 작성하는 것에 학습 주안점을 두고 일러스트레이터 프로그램은 도식화 및 패션 드로잉 작업을 집중적으로 학습할 수 있도록 한다.							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							
교수시연을 통한 프로그램의 기초 기능을 숙지한 후 개별 작업물을 컴퓨터 그래픽 작품으로 실행함으로서 개인 창의성을 개발하여 흥미를 유발할 수 있도록 유도한다.							
9. 강의유형							
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실험,실습 병행(○), 이론 및 실기 병행()							