

# 강 의 계 획 서

과 정 명	기초에서 고급표현까지 연필 스케치	강 좌 명	황 수 빈
강의기간	상반기 2024.3.15.~6.28. 하반기 2024. 8.16.~11.29.	재 료 비	총 과정 인당 원
강의유형	<input type="checkbox"/> 이론형 <input checked="" type="checkbox"/> 실습형 <input checked="" type="checkbox"/> 이론+실습형 <input type="checkbox"/> 기타(            ) ※ 작성요령 : 중복선택가능(✓로 표시)		
강의방법	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 학습자 참여학습(발표 등) <input checked="" type="checkbox"/> 실습 작업 <input type="checkbox"/> 개별학습(개인지도) <input checked="" type="checkbox"/> 수준별학습 <input type="checkbox"/> 현장실습(외부) <input type="checkbox"/> 기타(            ) ※ 작성요령 : 중복선택가능(✓로 표시)		
강의소개	건식재료인 연필의 (소묘의 종류 : 스케치, 크로키, 데생, 정밀묘사) 기본 개념에 대한 이해를 통해 조형에 대한 기본적 이해를 돕고 시선 및 대상물과의 관계에 대해 관찰하며 탐구함으로써 형태와 원근에 대한 통찰력을 키운다.		
강의목표 및 개요	통제가 되는 연필로 사물을 바라보는 시점을 늘릴 수 있도록 정물(정적인 정물)에서 표현 능력을 기르고 동세감을 키울 수 있는 동물(동적인 대상, 동물 외 인체(인물))을 통하여 재료에 대해 다각적인 접근을 통하여 기초부터 접근한 후 정물, 동물, 풍경, 해경 등 과정을 거치고 가장 난이도가 높은 인체(인물) 등 주제까지 접근하여 단계별로 다양한 방법을 익히고 대상에 맞는 표현 능력을 배가 될 수 있게 하는데 목표가 있다.		
강의 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>•미술을 배우고자하는 수강자(시민)들에게 프로그램 성격에 맞는 미술 교육 다양한 재료 사용법 및 기법을 활용한 여러 그림체 프로그램 강화.</li> <li>•연령별과 초급, 중급 수준을 고려하여 단계에 맞는 지도로 탄력적인 방안 지향.</li> <li>•실습을 토대로 이론적 미술의 원리와 이해도를 높이고 실력 향상에 가능성을 기반으로 기본 지식적 이론을 병행하며 수업의 적극성 활동에 반영하며 쉽게 습득하고 다가갈 수 있도록 중간 중간 시연이 있으며 수강자 능력에 맞추어 진행을 하고 주제와 방식의 다양화로 흥미도를 상승시킬 수 있는 프로그램 구축.</li> </ul>		
주교재	교재명 :	출판사 :	저 자 : (교재비: 원)
부교재 및 참고도서	<u>교재 없음. 모든 자료 직접 준비함. 이론 모두 시연과 함께 시행함.</u>		
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>•첫날은 연필 + 지우개 + 8절 지류 필수 준비.</li> <li>연필 - 톱보우 4B, / 지우개 - 미술용 지우개, / 스케치북 - 220 g (파운드)</li> </ul> 나머지 재료는 수강자들과 논의. 개인적 준비가 어려운 재료 또는 자유 선택에 따라 기본 지류와 연필 외 재료는 자유 선택으로 필요시 진행하겠습니다. (연필로만 수업해도 무방함)★  P.S: 수업 계획서는 수강자님들 수준별에 따라 변경 될 수 있음을 사전에 미리 알려드립니다.		

상반기

차수	강의주제	강의 및 실습내용	강의방법	준비물
1	도형 응용1 (육면체)	정물 : 220V 돼지코 어댑터	시연 및 각 주제에 맞는 원리에 대한 이론 설명 외 실습 코칭	켄트지 (스케 치북), 220g  연필 4B  미술용 지우개  (그 외 건식재 료 자유)
2	도형 응용2 (사면체)	정물 : A형태의 빨래집게에서 시점 위치		
3	도형 응용3 (원기둥)	정물 : 사선의 스크롤 나사		
4	도형 응용4 (구)	자연물 : 산딸기 작은 구 덩어리들에서 역광		
5	1점 투시	긴 터널 형식의 궁전 복도 건물		
6	2점 투시	돔형태의 고전 건물 외곽 일부		
7	3점 투시	드론시점에서 바라보는 고전 건물		
8	기하학인체1	각면으로 나뉜 인체 정면		
9	기하학인체2	각면으로 나뉜 인체 반측		
10	캐릭터 표정	미키 마우스 모형의 다양한 표정과 움직임		
11	신체1	깎지 낀 양손의 동세감		
12	신체2	꼬고 있는 발 동작의 동세감		
13	선 얼굴1	남성 : 직선들을 활용한 니콜라 테슬라		
14	선 얼굴2	여성 : 직선들을 활용한 프리다 칼로		
15	인두상1	완측 노인 얼굴		
16	인두상2	반측 청년 얼굴		
스케치 처음 입문 수강자분들께는 가장 기초부터 수업할 예정				