

# 강의계획서

<b>학습과목명</b>	컴퓨터 패션디자인	<b>담당 교수명</b>	<b>(인)</b>
--------------	-----------	---------------	------------

## 1. 수업목표(※ 구체적으로 기술하세요)

국내외 디자인 실무에서 가장 많이 활용되고 있는 TexPro 디자인 캐드를 활용하여 이론과 실습을 습득하는 것을 목표로 한다. 본 강의는

1. TexPro 프로그램 운영을 위한 기초지식을 연마하고,
2. 자격시험 유형의 다양한 예시들을 반복 실습한 후,
3. 응용 문제를 학생 스스로 시연해 보는 단계형 실습강의로 운영될 것이다.

=> 이러한 목표들을 위해 TexP개 프로그램의 textile, weave, knit, 3D 맵핑, 도식화 스타일 등의 각 파트별 교육이 실시될 것이다.

## 2. 수업진행(※ 해당란에 O표 하세요)

이론		실습	0	실험		설계	
----	--	----	---	----	--	----	--

## 3. 수업방법(※ 해당란에 O표 하세요)

강의	토의/토론	세미나	실험/실습	시청각	유인물	견학/현장강의	팀별/개별발표	온라인강의	기타
0			0	0			0		

## 4. 성적 평가방법 및 비율

중간고사/30점 만점	기말고사/30점 만점	기타(과제물)/20점 만점	출석/20점 만점
30%	30%	20%	20%

## 5. 교재

주교재	교재명	저자명	출판사	발행년도
	패션디자인을 위한 TexPro master	유지현 외 1명	시그마프레스	2009
부교재 및 참고자료	컴퓨터 패션디자인 운용 Master (필기검정 지정도서)	(주) 영우씨엔 아이	교육연구사	2015
	컴퓨터 패션디자인 운용 Master (실기검정 지정도서)	(주) 영우씨엔 아이	와이북	2015

6.주별 강의계획서(※ 학점은행제 규정 : 과제물 부과시 해당 주에 대한 과제 명을 기입하세요)			
주차	강 의 주 제	강 의 내 용	※ 과제물 부과시 해당주에 기입하세요
1	오리엔테이션 Textile 메뉴	- 수업진행 및 과제, 교재 소개, 성적평가 방법, - 영우 C&I 텍스클럽 가입 및 TexPro 소개, e-강의실 소개 - 프로그램 TexPro 내 기본 아이콘 소개 - 자유 드로잉 디자인 및 자기 folder 만들어 저장하기 (학번 이름순: USB에 저장)	
2	Textile 특수펜 메뉴	- 펜, 스프레이, 크레용, 보호펜을 살펴본다. - 채우기, 작업구역, 지우기, 이동, 복사, 반복 => 스와치 모양으로 작업구역 설정 (15 X 15cm 사이즈의 원리핏 디자인)	
3	Textile 주메뉴	- 텍스타일 기능키를 이용한 디자인 : => 저장한 원리핏 디자인의 후가공 효과 표현 X 4개 => '가스리' '수채화 펜' 활용 직물 디자인(풀컬러) X 4개 => 주메뉴 팔레트 아이콘 설명 => 풀컬러 원리핏 *.tfc저장 방법	
4	Textile 주메뉴	풀컬러 원본 색정리 : 분홍장미 => 스캔받은 원단파일 색정리 후 이미지 맵 편집 => '선정리', '굵기', '자카드' 활용 직물 디자인(256컬러) X 4개	
5	Textile 주메뉴	* 4색 스와치 이미지 맵 => 추상패턴과 4색 스와치 맵 편집 => '줄무늬' 기능을 이용한 체크무늬 패턴 스와치 맵 편집	
6	Textile 주메뉴	* 지정된 패턴컬러를 이용한 256컬러 원리핏 디자인 => " 색보호" 기능을 이용한 배경 줄무늬 표현 => 최신 컬러 트렌드 색상을 조사/ 분석 후 저장(*.fcr)	
7	Textile Full Color 주메뉴	* 비트맵 도식화의 패턴 채우기와 이미지 맵 => 비트맵 라이브러리 이용 => "겹침 방법"을 활용한 패턴 디자인 및 로고 합성	
8	<b>중 간 고 사:</b> 제한 시간 60분 (풀컬러 원본을 256컬러 원리핏으로 정리 후 *.tex 저장)		
9	Textile 주메뉴	벡터기능을 살펴보고 실습하여 본다.	
10	Textile 주메뉴	* 3D 맵핑 이미지맵 작성 및 저장(*.tfc) => 3D 맵핑과 레이어 기능을 활용한 이미지맵 작성	
11	Weave Tool	실배열, 짜기 기능을 통해 weave를 실습해 본다.	
12	Weave를 이용한 선염 디자인	- 저장된 워브 원단 이미지의 4색 스와치 이미지 맵 편집 => 원본보고 직물 디자인 => 글렌체크 표현 후 저장	과제 제출
13	Knit Tool	니트 기호입력, 짜기 기능을 통해 Knit를 실습해 본다.	
14	Knit를 이용한 편물 디자인	- 마크 보고 니트 이미지 시뮬레이션하여 이미지 맵 작업 => 시뮬레이션 이미지를 보고 니트 디자인 완성과 이미지 맵 편집	
15	<b>기 말 고 사</b>		
7.과제	<b>과제 제출 마감일</b>	<b>※과제(레포트) 주제에 대하여 구체적으로 기입할 것</b>	
	5월25일(26일)	유행 패턴과 컬러를 조사하여, 프린트, 워브, 니트 프로그램 중 원하는 프로그램 하나를 선택하여 디자인하고 3D 맵핑하고 작품 해석하기(2017 S/S)	
8.비고	* 매 수업 시간마다 그 날 내용 검사 * 수업중 실습 내용은 반드시 각자 외부저장소(USB/ 웹하드, CD 등)에 저장		