

【 강의 계획서 】

과목명 : 패션드레이핑 I	시 수 : 5시수	학 점 : 3학점
교수명 : 김윤정 외 5명		
성적평가 : 중간고사 30%, 기말고사 30%, 출석 20%, 과제물 20%		

교과목 학습목표
 드레이핑이란 마네킹 위에서 원단을 가지고 직접적으로 형태를 구현해 보는 작업이다. 평면에서 작업하는 평면패턴에서 보다 인체의 구조를 쉽게 이해할 수 있도록 하여 평면패턴에서의 한계점을 뛰어넘을 수 있는 자신만의 독창성과 상상하는 형태를 좀 더 빠르게 바디 위에서 곧장 시험해 낼 수 있는 능력을 함양하는 것을 기본적 목표로 한다. 이를 위해 입체재단의 시작이며 준비 단계인 광목 다루기에서부터 시작하여 기본적 의복 아이템을 입체로 작업하며 그 과정에서 일어나는 문제점들을 보정이라는 단계를 통해 해결해 나가는 능력을 습득하여 본다.

주별	강의(실습·실기·실험) 내용	비고(과제)
제 1 주	·강의주제 : 패션드레이핑을 위한 기초학습 ·강의내용 : 드레이핑의 개요와 패션드레이핑을 시작하기 위한 바디 기본 볼딕 점검	
제 2 주	·강의주제 : 스커트 드레이핑 기초 ·강의내용 : 스커트를 드레이핑으로 진행하기 위한 기본적 다프의 개념 이해	
제 3 주	·강의주제 : 스커트 드레이핑: 베이직 스커트 part 1. ·강의내용 : 베이직 스커트를 드레이핑으로 진행해보며 광목 다루기에 좀 더 익숙해진다.	
제 4 주	·강의주제 : 스커트 드레이핑: 베이직 스커트 part 2. ·강의내용 : 드레이핑 후 보정과 수정 과정	
제 5 주	·강의주제 : 스커트 드레이핑 응용: 플레어 스커트 part 1. ·강의내용 : 스커트의 외형 실루엣에 대한 수업과 플레어스커트를 진행하기 위한 준비	
제 6 주	·강의주제 : 스커트 드레이핑 응용: 플레어 스커트 part 2. ·강의내용 : 외형 실루엣 결정에 다프의 이동량의 영향력을 플레어스커트 입체 진행으로 이해	
제 7 주	·강의주제 : 스커트 드레이핑 응용: 플레어 스커트 part 3. ·강의내용 : 드레이핑 작업 후 광목패턴에서 완성된 패턴까지 완성하기	
제 8 주	중간고사	
제 9 주	·강의주제 : 바디 원형 드레이핑 part 1. ·강의내용 : 바디 원형을 드레이핑 함으로 인체에 대한 이해와 상의 쪽에 형성되는 다프 확인	
제 10 주	·강의주제 : 바디 원형 드레이핑 part 2 ·강의내용 : 상의원형 드레이핑 보정과정을 통해 상의 앞판과 뒤판의 차이점을 확인하고 수정	보정이 되어진 광목바디 원형패턴제출
제 11 주	·강의주제 : 셔츠 연습모델 ·강의내용 : 일러스트의 셔츠 드레이핑 진행을 위하여 상의 원형의 다프이동을 연습하여 본다.	
제 12 주	·강의주제 : 셔츠 연습모델 다프 변형 연습 (다프의 이동 및 활용 방법 다양화 연습) ·강의내용 : 다프의 위치 이동과 다프 분량을 다른 방법으로 활용할 수 있음을 학습한다.	
제 13 주	·강의주제 : 셔츠 연습모델의 소매와 칼라 ·강의내용 : 입체 구성 시 적절하게 입체와 평면 구성을 혼용하여 작업 할 수 있음을 학습한다.	
제 14 주	·강의주제 : 셔츠 연습모델 최종 완성 ·강의내용 : 여러 과정으로 최종 완성하고 가봉 진행 후 일러스트 형태에 더욱 근접하도록 수정	
제 15 주	기말고사	