

Introduction

- 유령 이모티콘 제작

1. 어도비 일러스트레이터로 제작

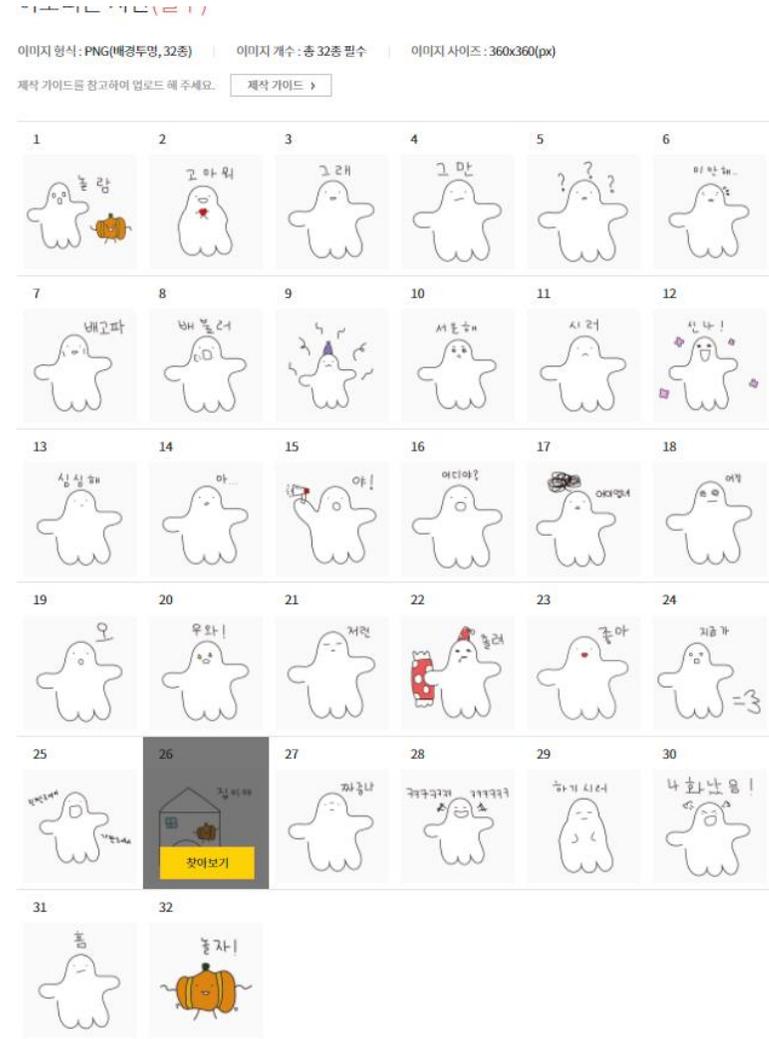
2. 어도비 포토샵으로 색칠

3. 우리 학과를 표현하면서

일상생활에 가능한 이모티콘 생각

-> 밤에도 작업하는 모습에서 유령을 생각

이모티콘 스튜디오에 제출한 자료사진 ->



Difference between Original and Final

- 처음 버전



- 개선사항 (또는 수정사항)

- 눈과 입의 위치 조정
- 눈 크기 조정
- 선 두께 조정
- 연결되지 않은 부분을 흰색 선으로 연결(연결 시키지 않으면 포토샵으로 색칠할때 배경까지 색칠되므로 연결 시킬 것)

How to and Will do

- 수정 보완 방법

- 붓의 두께를 조정해서 눈을 그렸다.
- 눈과 입의 위치를 가깝게 하고 얼굴에 서의 위치를 위쪽으로 조정
- 선의 두께를 0.25에서 0.5로 조정

- Future works

- 이모티콘 스튜디오에 제출하여 승인을 받은 후 판매
- 시리즈로 이모티콘 제작



References

- 참고문헌(또는 사이트)를 기술

- 카카오톡 이모티콘 샵에서 다른 작품들의 대사 참고

- 카카오톡 이모티콘 스튜디오

- <https://emoticonstudio.kakao.com/>

- 제출

- 제출한(또는 수정 보완한) 계획서와 작업일지 한글파일, 개발한 어플리케이션 프로젝트 파일, 발표자료, 시연 동영상(대략 90초 내외)를 묶어서 압축하여 제출

- 드롭박스에 제출

- 제출 시, 압축파일 이름은 <학번+이름.zip>

- 제출 기한은 수업시간에 공지

참고하세요

- **평가항목**

- **과제수행개요** (개발한 내용을 명확하게 기술하고 잘 설명하였는가?)
- **창의성** (수행 내용은 창의적이며, 새로운 내용을 포함하고 있는가?)
- **적절성** (수업시간에 나온 내용을 충분히 활용하여 작성하였는가?)
- **완성도** (개발범위 내에서 기능구현이 충실하게 되어있는가?)
- **흥미성** (사용자 호감을 가질 수 있는 요소를 부여하였는가?)
- **즐거움** (게임이 재미있는가?)
- **보고서/발표** (보고서 내용을 충실하며 발표자세는 바른가?)