

# 교육 과정 소개서.

---

토토메이의 그림책 제작 A ~ Z : 기획, 출판 그리고  
작가로서의 활동 방향까지



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/biz_online_picturebook">https://fastcampus.co.kr/biz_online_picturebook</a>
강의시간	6시간
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 강의특징

나만의 속도로 **낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대**에 나의 스케줄대로 수강

원하는 곳 어디서나 **시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강**

무제한 복습 **무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생**



## 강의목표

- 글과 이미지가 잘 구성되어 나만의 작가 스타일로 완성되는 그림책을 기획하고 출간하는 방법을 알아보아요.
- 총괄감독이 되어 원고와 상상해 온 캐릭터, 배경이 어우러지는 스토리보드를 만들어 보아요.
- 그림책을 감상하는 분들에게 공감대를 형성할 수 있는 멋진 캐릭터를 만들어 보아요.
- 작가마다 보유한 작업 스타일을 활용해서 이미지를 완성해 보아요
- 완성된 작품을 투고하는 방법과 출간 후 홍보 활동에 대해 배워 보아요.
- 손으로 그린 원화와 그래픽으로 그린 원화의 퀄리티를 높이는 보정 작업과 리터칭을 해보아요.

## 강의요약

- 그림책 구조, 구성, 키워드 설정 방향 등 기획에 필요한 모든것을 배워보아요
- 그림책 컨셉에 맞는 재료와 도구의 선택과 활용 방법을 알려드려요
- 주요 키워드를 설정하고, 원고 목적에 맞는 연출법과 전개법을 배워 매력적인 스토리보드를 설계해 보아요
- 그림책에 들어가는 글과 그림을 내 원고에 맞춰 표현하는 법을 알려드려요
- 국내 / 해외 출판사와의 투고와 다양한 출간 스토리를 알려드려요
- 꾸준히 오래 활동할 수 있도록 작가로서의 수익창출 기회와 활동방향을 알려드려요



## 강사

토토메이

과목

- 토토메이의 그림책 제작 A ~ Z

약력

- 국민 대학교 디자인 대학원 겸임 교수
- 콘텐츠 진흥원 '코리아랩' 그림책 기획 출간 강연
- 전국 국립&시립 도서관, 교육기관에서 출간 기획 강연
- [엄마랑나는항상만나], [미아의 특별한 동물 친구], [아빠!아빠! 이건 뭘까요?] [김치 가지러 와!] 등 다수의 국내/해외 출판 이력
- 온라인 클래스 크리에이터\_ 일러스트레이션, 기획, 출간, 편집 분야, 필드 활동 관련



CURRICULUM

**토토메이의  
그림책 제작  
A ~ Z : 기획,  
출판 그리고  
작가로서의 활동  
방향까지**

파트별 수강시간 05:58:12

<b>Intro. 나의 이야기를 세상에 내보이는 경험</b>
01. 클래스의 방향과 목적에 대하여
02. 안녕하세요, 토토메이입니다-
<b>CH01. 나만의 동화책, 차근차근 준비하기</b>
01. 그림책 구조 & 구성 & 베이스
02. 주요 키워드 설정방향 & 연상 방법
03. 원고목적 설정 & 주의사항
04. 완성작을 보면 이해가 쉬워요
05. 자, 우리 이제 시작해보아요
<b>CH02. 이야기를 풀어나가는 방법</b>
01. 원고 작성에 대해 알아보아요
02. 스토리보드 작업 1
03. 스토리보드 작업 2
04. 책의 구성을 계획하며, 썸네일 북 제작하기
<b>CH03. 이야기를 이끌어 나갈 등장인물</b>
01. 캐릭터를 설정하기 전에 알아두어야 할 것들
02. 잠깐, ADD QUEST 란
03. 주인공 캐릭터 설정
04. 서브 & 기타 캐릭터 설정
05. 전개 & 배경 설정
<b>CH04. 스케치 &amp; 페인팅</b>
01. 작업하기 전, 톨 이야기
02. 종이의 사이즈 사항 & 질감과 특성
03. 본견적인 스케치 방법
04. 페인팅 전 팁 & Painting
05. 본격적인 페인팅 방법
06. Painting Story A
07. Painting Story B

## CURRICULUM

# 토토메이의 그림책 제작 A ~ Z : 기획, 출판 그리고 작가로서의 활동 방향까지

파트별 수강시간 05:58:12

## CH05. 그림책 표지 만들기

01. 표지 플랜 & 작업
02. 면지 플랜 & 작업
03. 속표지(도비라) 플랜 & 작업

## CH06. 그래픽 프로그램으로 보정과 편집하기

01. 스캔 & 그래픽 파일 모드
02. 포토샵으로 효과 보정하고 텍스트 추가하기 A
03. 포토샵으로 효과 보정하고 텍스트 추가하기 B
04. 인디자인으로 텍스트 추가 작업하기

## CH07. Field story\_ A. 제작

01. 인쇄와 검수 과정 [출간 인쇄소 현장]
02. 원화와 소량 작품집 출력 [고급 인쇄소 현장]
03. 용도에 따른 제본 설정

## CH08. Field story\_ B. 작가와 출판사

01. 작품투고와 출판 현장
02. 해외출판과 에이전시
03. 독립 출판과 개인 마케팅

## CH09. Field story\_ C 작가활동

01. 활동준비\_ 명함 리플릿 굿즈
02. 출판\_ 페어 전시
03. 사업활동\_ 판매 클라우드펀딩
04. 교육활동\_ 강연 공연 강의

## Outro. Always wish you good luck!

01. 좋은 날, 좋은 시간, 좋은 장소에서, 작가님과 만나기를 바라겠습니다^^^♥

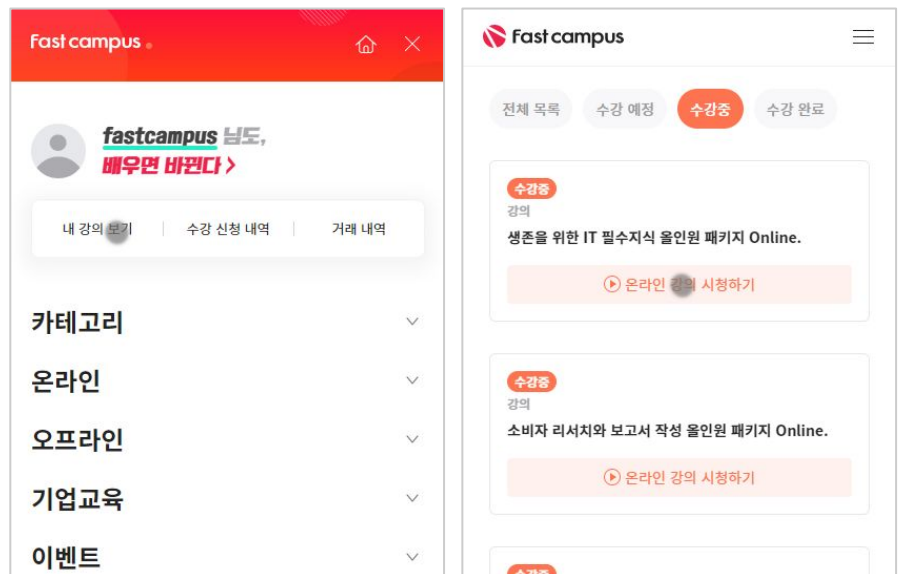


## 주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

## 수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



## 환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.