

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	기초디지털애니메이션	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3	강 의 실	-	수강대상	디지털아트 학	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
애니메이션의 기원과 역사에 대한 기초적 배경지식을 습득하여 움직임의 원리를 이해하고, 아날로그 애니메이션 작업을 위한 연필 드로잉(작화)과 디지털 애니메이션 작업을 위한 컴퓨터 활용을 통해 정적인 대상에 움직임을 부여하는 프로세스를 체험한다.							
스토리보드와 애니매틱 제작을 통해 창의적 표현능력의 개발과 팀 구성원으로서의 책임감과 협동성을 기르는데 주안점을 두어 기초 애니메이션 인재상에 부합하는 지식 습득에 집중한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
1) 애니메이션/토니 화이트/2010/복스힐							
2) 최고의 스토리보드만들기/주세페 크리스티아노/2008/(주)시공사							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	*강의주제 : 오리엔테이션 및 애니메이션 *강의목표 : 애니메이션 수업의 방향성을 제시한다. *강의세부내용 : 교과목 소개와 진행/평가방법 안내 *수업방법 : 강의 계획서 유인물					
	2	*강의세부내용 : 아이디어의 전개 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.16~27	
	3	*강의세부내용 : 줄거리의 발전 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.28~41	
제 2 주	1	*강의주제 : 캐릭터 디자인 *강의목표 : 캐릭터 디자인에 대한 중요성을 인지한다. *강의세부내용 : 캐릭터 디자인의 변화와 발전 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.44~48	
	2	*강의세부내용 : 애니메이션 스타일의 다양성 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.48~56	
	3	*강의세부내용 : 컨셉과 배경 디자인 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.56~59	
제 3 주	1	*강의주제 : 프로젝트 예산 *강의목표 : 전문성과 정교함이 필요한 예산편성에 대해 인식한다. *강의세부내용 : 애니메이션 시장에 대한 판단 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.62~74	
	2	*강의세부내용 : 투자, 마케팅 그리고 배급 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.74~98	
	3	*강의세부내용 : 애니메이션을 만드는 사람들 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.98~106	

제 4 주	1	*강의주제 : 영화 제작의 규칙 *강의목표 : 프레임 안에 사건을 넣는 방법을 이해한다. *강의세부내용 : 카메라의 위치와 조명 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.108~129
	2	*강의세부내용 : 스테이징(카메라와 캐릭터의 상대적인 위치 잡기) *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.130~148
	3	*강의세부내용 : 장면을 전환하는 방법 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.148~153
제 5 주	1	*강의주제 : 스토리보드의 언어들 *강의목표 : 프레임내에서 이야기를 시각적으로 연결하는 방법을 학습한다. *강의세부내용 : 프레이밍 설정법 *수업방법 : 강의(부교재 및 PPT 활용)+실습(드로잉)	p.106~109 (부교재)
	2	*강의세부내용 : 연속성과 스토리텔링 *수업방법 : 강의(부교재 및 PPT 활용)+실습(드로잉)	p.116~119 (부교재)
	3	*강의세부내용 : 화면 구성(균형감 있는 프레임 구성) *수업방법 : 강의(부교재 및 PPT 활용)+실습(드로잉)	p.120~121 (부교재)
제 6 주	1	*강의주제 : 사운드트랙의 녹음과 편집 *강의목표 : 배경음과 효과음 그리고 더빙하는 스킬을 학습한다. *강의세부내용 : 성우에 의한 더빙 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.156~164
	2	*강의세부내용 : 효과음과 배경음을 사운드 파일로 가져오기 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.164~173
	3	*강의세부내용 : 최종 완성된 트랙 관리 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.174~179
제 7 주	1	중간고사	
	2		
	3		
제 8 주	1	*강의주제 : 스토리보드와 애니매틱 *강의목표 : 스토리보드에 기초한 애니매틱을 제작한다. *강의세부내용 : 스토리보드 포맷과 작성 노하우 습득 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.182~196
	2	*강의세부내용 : 애니매틱 제작(소스 이미지 촬영과 사운드트랙) *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.196~205
	3	*강의세부내용 : 애니매틱 제작2 *수업방법 : 강의(부교재 및 PPT 활용)	p.86~91 (부교재)

제 9 주	1	*강의주제 : 디지털 데스크탑 제작 방식 *강의목표 : 디지털 애니메이션의 제작단계를 순서대로 알아본다. *강의세부내용 : 애니메이션의 제작단계 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.208~220
	2	*강의세부내용 : 제작팀과 제작 흐름 파악 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.220~230
	3	*강의세부내용 : 프로젝트 파일 관리하는 요령 습득 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.230~234
제 10 주	1	*강의주제 : 애니메이션의 원칙 *강의목표 : 애니메이션의 구성요소와 특징을 개략적으로 살펴본다. *강의세부내용 : 키포즈와 브레이크다운, 동화 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.236~258
	2	*강의세부내용 : 유연성과 유동적인 관절 움직 임 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.258~275
	3	*강의세부내용 : 대사와 립싱크 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.275~290
제 11 주	1	*강의주제 : 애니메이션의 제작 단계 *강의목표 : 캐릭터의 순간 포즈를 시각적으로 표현하기 *강의세부내용 : 키포즈와 썸네일 스케치 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.292~303
	2	*강의세부내용 : 캐릭터 작업과 클린업 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.303~311
	3	*강의세부내용 : 애니메이터의 전문용어와 시 퀴스 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.311~320
제 12 주	1	*강의주제 : 2D 애니메이션의 개요 *강의목표 : 2D 애니메이션의 예술적 표현 방 식을 이해한다. *강의세부내용 : 연필과 종이로 표현하는 작화의 중요성 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.322~336
	2	*강의세부내용 : 2D 애니메이션에 필요한 도 구들 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.322~350
	3	*강의세부내용 : TV 화면 설정과 출력시 주의 점 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.351~358
제 13 주	1	*강의주제 : 2D 애니메이션의 기초 *강의목표 : 움직임을 사실적으로 제어하는 방 법에 대해 학습한다. *강의세부내용 : 키, 동화 그리고 타이밍 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.360~377
	2	*강의세부내용 : 도프 시트와 제작 폴더 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.377~389

