

학습과정명	기초디지털애니메이션													
학습목표	<p>본 교과목은 2D/3D 애니메이션의 가장 중요한 기초 과목으로 애니메이션 제작의 기본적인 원칙에서부터 개발 및 배포에 이르는 일련의 과정과 다양한 제작 기술은 물론, 애니메이션의 역사에 이르기까지 애니메이션 작업자가 알아야 할 기초적인 지식을 습득한다.</p> <p>또한 기존의 아날로그 애니메이션에서 디지털 애니메이션으로 넘어오는 제작 과정을 이해하고, 오브젝트에 개성과 생명력을 부여하여 정적인 표현과 동적인 표현을 가능하도록 한다.</p> <p>아날로그로 시작한 애니메이션과 현재의 디지털 애니메이션 작품을 분석하여 컴퓨터의 도입과 함께 변화된 애니메이션의 변천 과정을 이해한다.</p> <p>2D/3D 애니메이션 제작 도구와 재생 도구들의 연관 관계를 파악하여 결과물로서의 애니메이션을 이해하고, 최종적으로 프로젝트 제작의 파이프라인에 속한 팀원으로서 서로의 업무를 이해하고 협조하여 각자의 능력을 극대화하는 데 목표를 둔다.</p>													
주교재	애니메이션(2D부터 디지털 애니메이션까지). 토니화이트, (주)도서출판 북스힐, 2010													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1. 강의주제: 과목 오리엔테이션 2. 강의목표: 1) 과목 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다. 2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 과목에 대한 전반적인 설명 - 수업 내용 - 수업 목표 - 반드시 알아야 하는 내용 설명 2) 수업계획서 상세 설명 - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명										※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)		
	2	1. 강의주제: 아이디어 전개 2. 강의목표: 1) 애니메이션 영화에서 아이디어 전개 과정의 필요성에 대해 이해할 수 있다. 2) 아이디어 전개 과정에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 아이디어 창출 방법 - 지적재산권과 저작권 - 공공 소유 자산에 대한 이해 - 아이디어 보호하기 - 소유권의 증명 - 비밀 보장 협약 - 고용인의 창작물										※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)		
	3	1. 강의주제: 아이디어 전개 2. 강의목표: 1) 애니메이션 영화에서 아이디어 전개 과정의 필요성에 대해 이해할 수 있다. 2) 아이디어 전개 과정에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 줄거리의 발전 과정 - 줄거리의 세 가지 필수요소 - 스토리 구조 - 줄거리의 요약										※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터		

		<p>2) 대본 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스크립트 장르 설정 - 좋은 영화를 만드는 세 가지 방법 	(실습용 소프트웨어 포함)
제 2 주	1	<p>1. 강의주제: 캐릭터 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 애니메이션 캐릭터 제작에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 애니메이션 캐릭터 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2D캐릭터 디자인의 변화와 발전 - 3D캐릭터 디자인의 변화와 발전 <p>2) 애니메이션 스타일</p> <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 디자인을 위한 가이드라인 <p>3)콘셉트와 배경디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 콘셉트디자인&콘셉트아티스트 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 프로젝트 예산</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 프로젝트 예산의 구성 요소에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>2) 프로젝트 예산의 중요성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 전통적인 애니메이션 시장</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영화/텔레비전 - 게임 - 웹 - 직판 시장 <p>2) 스케줄과 예산</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자금 운용계획 - 임시비 계획 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 프로젝트 예산</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 프로젝트 예산의 구성 요소에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>2) 프로젝트 예산의 중요성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 투자, 마케팅 배급</p> <ul style="list-style-type: none"> - 예약 판매 배급로 - 프로덕션 파이낸싱 확보의 현실 - 판매 대리인의 조언 - 법률 조언 - 프레젠테이션 패키지 <p>2) 단편 및 독립 영화 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프레젠테이션 제안서 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 3 주	1	<p>1. 강의주제: 영화 제작의 규칙</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영화 제작의 기본에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 카메라 위치에 따른 연출 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 카메라 위치</p> <ul style="list-style-type: none"> - 울트라 와이드 샷/와이드 샷/미들 샷 - 클로즈 업/익스트림 클로즈 업 - 카메라 씬의 결합 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>

		<p>1. 강의주제: 영화 제작의 규칙</p> <p>2. 강의목표: 1) 카메라 렌즈를 사용하여 영화 내용이나 씬의 분위기 등에 변화를 주는 방법에 대해 파악할 수 있다. 2) 카메라를 이동하여 액션에 변화를 주는 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 카메라 렌즈 - 50~100mm 표준 렌즈 - 20~35mm 와이드 앵글 렌즈 - 85~600mm 롱 렌즈 - 기타 렌즈 2) 카메라 이동 방법 - 고정 샷 - 트래킹 샷 - 줌 샷 - 달리 샷</p>	<p>함)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 영화 제작의 규칙</p> <p>2. 강의목표: 1) 스테이징(Staging)을 이용하여 씬이 조화롭게 구성 되는 방법에 대해 이해할 수 있다. 2) 장면을 전환하는 방법에 대해 이해할 수 있다. 3) 스크린 종횡 비율에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 스테이징 이해 - 스테이징 - 선의 규칙 - 라인 아래에서 촬영하기 - 라인 가로지르기 2) 장면전환 방법 - 컷/디졸브 - 페이드/와이프 3) 스크린 종횡 비율</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 4 주	1	<p>1. 강의주제: 사운드 트랙의 녹음과 편집</p> <p>2. 강의목표: 1) 사운드 트랙의 녹음과 편집에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 성우 선발 - 목소리 녹음 - 기타 녹음 - 뮤직 트랙 녹음 - 최종 작업 트랙</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 스토리보드</p> <p>2. 강의목표: 1) 스토리보드의 중요성과 제작 과정에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 스토리보드 - 스토리보드 포맷</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 스토리보드 작성 - 스토리보드 작성 노하우 	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 애니메틱 2. 강의목표: 1) 애니메틱의 필요성과 제작 과정에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 애니메틱 - 애니메틱이란? - 애니메틱 만들기 - 애니메틱의 황금률이란? 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 5 주	1	<p>※견학</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 애니메이션 전시회 관람 2. 강의목표: 1) 애니메이션 전시회 관람을 통해 작품의 스케치와 원화를 살펴보고, 실무 현장에서의 애니메이션 제작 과정을 세부적으로 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 전시회 관람 - 애니메이션 제작 파이프라인 - 애니메이션 스케치, 원화, 동화작업 과정 - 캐릭터 제작 과정 - 감독의 작품세계 이해 	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※학습자료: 개인 필기구</p>
	2	<p>※견학</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 애니메이션 전시회 관람 2. 강의목표: 1) 애니메이션 전시회 관람을 통해 작품의 스케치와 원화를 살펴보고, 실무 현장에서의 애니메이션 제작 과정을 세부적으로 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 전시회 관람 - 애니메이션 제작 파이프라인 - 애니메이션 스케치, 원화, 동화작업 과정 - 캐릭터 제작 과정 - 감독의 작품세계 이해 	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※학습자료: 개인 필기구</p>
	3	<p>※견학</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 애니메이션 전시회 관람 2. 강의목표: 1) 애니메이션 전시회 관람을 통해 작품의 스케치와 원화를 살펴보고, 실무 현장에서의 애니메이션 제작 과정을 세부적으로 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※학습자료: 개인 필기구</p> <p>※과제(10점): -애니메이션 전시 관람을 통해 살펴본 애니메이션 제작 과정과 감독의</p>

		<p>1) 애니메이션 전시회 관람</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 제작 파이프라인 - 애니메이션 스케치, 원화, 동화작업 과정 - 캐릭터 제작 과정 - 감독의 작품세계 이해 	<p>작품세계 등에 대한 소감을 A4 3장 분량의 리포트로 작성</p> <p>-6주차 제출</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 디지털 도구를 이용한 애니메이션 제작 방식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 2D, 3D 애니메이션 제작 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 애니메이션 제작 단계</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2D&3D 애니메이션 - 2D 배경 - 3D 환경 - 2D&3D 특수효과/합성 - 2D 채킹/스캐닝/컬러 단계 - 2D&3D 편집/파이널 더빙 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디지털 도구를 이용한 애니메이션 제작 방식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 2D, 3D 애니메이션 제작 팀과 제작 흐름에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 제작 팀과 제작 흐름</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2D&3D 감독/프로듀서/제작 매니저/사운드 편집 - 2D&3D 제작 디자이너/애니메이터/컴포지터 - 2D 보조 애니메이터/동화맨/클린업 아티스트 - 3D 캐릭터 디자이너/ 환경 디자이너 - 2D 배경 아티스트/체커/스캐너/선화/컬러리스트 - 3D 매퍼/조명 예술가 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 프로젝트 관리</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 프로젝트 관리의 중요성에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 프로젝트 관리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 진행 차트 - 일정표 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p> <p>※과제 제출</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 애니메이션 원칙</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 애니메이션 원칙의 구성 요소와 특징에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 애니메이션 원칙과 구성 요소1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 키포즈와 브레이크 다운 - 동화 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>

		- 타이밍	빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	2	1. 강의주제: 애니메이션 원칙 2. 강의목표: 1) 애니메이션 원칙의 구성 요소와 특징에 대해 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 원칙과 구성 요소2 - 과장된 포즈 - 아크와 동작 경로 - 홀드 - 강조 - 준비동작 - 무게와 무게감 있는 움직임	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	3	1. 강의주제: 애니메이션 원칙 2. 강의목표: 1) 애니메이션 원칙의 구성 요소와 특징에 대해 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 원칙과 구성 요소3 - 유연성과 유동적인 관절 움직임 - 오버랩 액션 - 일반적인 걸음 - 워크 사이클/달리기와 달리기 사이클 - 실루엣 - 대사와 립싱크 - 웃음/시선과 표정	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	
	2	1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험 2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가 3. 평가기준:	※수업방법: 중간고사 시행 ※학습자료: 평가용 시험지
	3	1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	1. 강의주제: 애니메이션의 제작 단계 2. 강의목표: 1) 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 키 포즈1 - 자세와 역학 - 동화	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	2	1. 강의주제: 애니메이션의 제작 단계	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론,

	<p>2. 강의목표: 1) 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 키 포즈2 - 입 추가 - 구성과 카메라 앵글 - 캐릭터 작업/클린 업</p>	<p>발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 애니메이션의 제작 단계</p> <p>2. 강의목표: 1) 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 애니메이터의 그림 훈련 방법 - 그림 전문 용어 - 일상의 그림</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 10 주	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무 애니메이션의 제작 과정</p> <p>2. 강의목표: 1) 실무 애니메이션 제작 과정을 이해하고, 대한민국 애니메이션의 제작 환경과 현재 트렌드에 대해 파악할 수 있다. 2) 애니메이션 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 제작 프로세스 2) 애니메이션 감독의 역할 및 자질 3) 대한민국 애니메이션의 제작 환경과 현재 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
2	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무 애니메이션의 제작 과정</p> <p>2. 강의목표: 1) 실무 애니메이션 제작 과정을 이해하고, 대한민국 애니메이션의 제작 환경과 현재 트렌드에 대해 파악할 수 있다. 2) 애니메이션 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 제작 프로세스 2) 애니메이션 감독의 역할 및 자질 3) 대한민국 애니메이션의 제작 환경과 현재 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
3	<p>※전문가 특강</p>	<p>※수업방법:</p>

	<p>1. 강의주제: 실무 애니메이션의 제작 과정</p> <p>2. 강의목표: 1) 실무 애니메이션 제작 과정을 이해하고, 대한민국 애니메이션의 제작 환경과 현재 트렌드에 대해 파악할 수 있다. 2) 애니메이션 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 애니메이션 제작 프로세스 2) 애니메이션 감독의 역할 및 자질 3) 대한민국 애니메이션의 제작 환경과 현재 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답</p>	<p>특강, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 11 주	<p>1</p> <p>1. 강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션의 진행 과정과 제작 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 2D 애니메이션은 연필과 종이의 예술1 - 스크립트 - 스토리보드 - 사운드트랙/트랙 브레이크다운 - 디자인 - 애니메틱 레이카 릴 - 레이아웃</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	<p>2</p> <p>1. 강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션의 진행 과정과 제작 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 2D 애니메이션은 연필과 종이의 예술2 - 도프시트와 작업 폴더 - 펜슬 테스트 - 포즈 테스트/클린업 - 선화와 채색 - 배경 - 검수 - 최종 슷/합성 - 최종 편집과 더빙</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	<p>3</p> <p>1. 강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션에만 적용되는 작업에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 2D 애니메이션에만 적용되는 작업 - 라이트 박스 - 페그 구멍과 페그 바 - 필드 사이즈 - TV 컷오프 화면과 세이프 타이틀링</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>

제 12 주	1	<p>1. 강의주제: 2D 애니메이션의 기초</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션에 가장 중요한 진행 과정과 기술에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 키와 동화, 타이밍1 - 키와 동화 - 타이밍 - 이어 그리기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 2D 애니메이션의 기초</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션에 가장 중요한 진행 과정과 기술에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 키와 동화, 타이밍2 - 슬로우 인과 슬로우 아웃 - 세 번째 그림 작업 - 동화의 방법 - 액션의 행로 - 합성 화면</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 2D 애니메이션의 기초</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션에 가장 중요한 진행 과정과 기술에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 도프 시트와 제작 폴더 - 도프 시트 - 프레임 라인 - 제작 폴더 - 페그 바의 사용</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p> <p>※수시평가(10점): - 스토리에 맞는 간단한 2D 애니메이션 작업을 해 보고 영상으로 제출 후 발표 - 13주차 제출</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1	<p>1. 강의주제: 2D 애니메이션의 기교</p> <p>2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션 작업을 위해 매우 유용한 테크닉을 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 2D 애니메이션에 유용한 테크닉 - 전사</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p>

		- 불규칙한 움직임과 스테거	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함) *수시평가 제출 및 발표
	2	1. 강의주제: 2D 애니메이션의 기교 2. 강의목표: 1) 2D 애니메이션 작업을 위해 매우 유용한 테크닉을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 애니메이터가 카메라 움직일 때 해야 할 것과 하지 말아야 할 것 - 패닝과 트래킹 - 사이드 페그 팬 - 곡선 팬/반복 팬 - 패닝 차트 - 집 팬/카메라 진동 2) 팬 속도와 스트로빙 3) 그림자 효과 4) 로토스코핑	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	3	1. 강의주제: 2D 벡터 애니메이션 2. 강의목표: 1) 벡터 애니메이션의 테크닉과 절차에 대해 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 리미티드 애니메이션의 가치 - 기본적인 접근 - 웹 형식의 작성/웹 형식을 위한 스토리보드 - 웹 캐릭터 - 사운드트랙/애니메틱 2) 벡터형식의 애니메이션 제작 - 애니메이션 - 디자인/배경 - 동화/립싱크/미세조정 3) 웹 형식이 아닌 벡터 애니메이션	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
제 14 주	1	1. 강의주제: 컴퓨터 애니메이션 스튜디오 2. 강의목표: 1) 디지털애니메이션에 대해 이해할 수 있다. 2) 컴퓨터 애니메이션에 필요한 기술에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 컴퓨터 애니메이션에 필요한 기술 - Mirage - Cintiq 2) 그림그리는 일의 중요성 - 그림의 중요성 - 2D or not 2D	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	2	1. 강의주제: 3D 개요 2. 강의목표: 1) 3D 개요와 프로그램에 대해 설명할 수 있다.	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표

		<p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 3D 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 데카르트 공간 - 3D 캐릭터 디자인/캐릭터 모델링 - 폴리곤/프리미티브 - 줄거리에 맞는 모델링 작업 - 리깅과 웨이팅 <p>2) 조명과 질감, 환경 모델링</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조명과 질감 - 환경 모델링 	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 3D 동작 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 3D 애니메이션 4단계 작업에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>2) 타이밍, 타임 라인, F커브에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 3D 애니메이션 4단계 작업</p> <ul style="list-style-type: none"> - 블로킹 아웃 - 키 포즈 - 동화 - 미세 조정 <p>2) 타이밍, 타임라인, F커브</p> <ul style="list-style-type: none"> - 타이밍 - 타임라인 - F커브 <p>3) 전통적인 동작의 원칙</p> <p>4) 슬라이더와 립 싱크</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 15 주	1	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 필기시험</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</p> <p>3. 평가기준:</p> <p>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</p> <p>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가용 시험지</p>
	2		
	3		
	첨부자료		