

학습과정명	디지털애니메이션 I													
학습목표	본 교과목은 2D/3D 애니메이션의 가장 중요한 과목으로 디지털 애니메이션 제작의 기본적인 원칙에서부터 개발 및 배포에 이르는 일련의 과정과 다양한 제작 기술은 물론, 애니메이션의 역사에 이르기까지 애니메이션 작업자가 알아야 할 기초적인 지식을 습득시키고 기존의 아날로그 애니메이션에서 디지털 애니메이션으로 넘어오는 제작 과정을 이해하고, 오브젝트에 개성과 생명력을 부여하여 정적인 표현과 동적인 표현을 가능하게 할 수 있도록 학습시킨다. 또한 아날로그로 시작한 애니메이션과 현재의 디지털 애니메이션 작품을 분석하여 컴퓨터의 도입과 함께 변화된 애니메이션의 변천과정을 이해시킨다. 디지털애니메이션의 구성 법칙의 원리를 파악하고, 2D/3D 애니메이션 제작 도구와 재생 도구들의 연관 관계를 파악하여 결과물로서의 애니메이션을 이해시킨다. 최종적으로 급변하는 영상시장에서 무한한 상상력을 표현할 수 있는 애니메이션이라는 매체에 대한 적응력과 창조력을 기를 수 있도록 학습시킨다.													
주교재	애니메이션 2D부터 디지털 애니메이션까지. 토니 화이트, 북스힐, 2020													
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: 교과목 OT 및 학습을 위한 예비지식 2)강의목표: 교과목 OT 및 학습을 위한 예비지식 학습하기 3)강의 세부내용: -교과목 및 수업방식 설명									○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	2	1)강의주제: 애니메이션 기획에 필요한 아이디어 전개 2)강의목표: 애니메이션 기획에 필요한 아이디어 전개 학습하기1 3)강의 세부내용: -아이디어 창출 -지적재산권과 저작권 -공공 소유자산에 대한 이해 -아이디어 보호하기									○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	3	1)강의주제: 애니메이션 기획에 필요한 아이디어 전개 2)강의목표: 애니메이션 기획에 필요한 아이디어 전개 학습하기2 3)강의 세부내용: -줄거리의 발전 -영웅의 여정_스토리 구조 -줄거리의 요약 -대본쓰기									○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	4	1)강의주제: 애니메이션 기획에 필요한 아이디어 전개 2)강의목표: 캐릭터디자인 학습하기1 3)강의 세부내용: -2D캐릭터 디자인의 변화와 발전 -3D캐릭터 디자인의 변화와 발전									○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	5	1)강의주제: 애니메이션 기획에 필요한 아이디어 전개 2)강의목표: 캐릭터디자인 학습하기2 3)강의 세부내용: -애니메이션 스타일 -캐릭터 디자인을 위한 가이드라인 -콘셉트와 배경디자인									○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
제 2 주	1	1)강의주제: 프로젝트 예산 2)강의목표: 애니메이션 산업 시장 현황에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -애니메이션 시장 -텔레비전 -게임 -웹(Web)									○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			

		-직판 시장	
	2	1)강의주제: 애니메이션 프로젝트 예산 2)강의목표: 애니메이션 제작 스케줄과 예산에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -자금 운용 계획 -임시비 계획	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 프로젝트 예산 2)강의목표: 애니메이션 투자, 마케팅 배급에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -예약 판매 배급로 -프로덕션 파이낸싱 확보의 현실 -판매 대리인에 대한 조언 -법률 조언	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 프로젝트 예산 2)강의목표: 프리젠테이션 패키지(투자 제안서)에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -로그라인 -스토리 라인 시놉시스 -대본 초안 -주인공 디자인과 콘셉트 아트 -시퀀스 스토리보드 샘플 작성 -개발 예산 -권리 및 지적 재산권	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 프로젝트 예산 2)강의목표: 단편 및 독립 영화 개발에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -프리젠테이션 제안서 -스토리 시놉시스 -대본 초안 또는 게임 기획 -주인공 캐릭터 디자인과 콘셉트 아트 -시퀀스 스토리보드 샘플 작성 -애니메이션 테스터 또는 제작자 쇼릴 -프로젝트 예산과 스케줄	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 3 주	1	1)강의주제: 애니메이션 학습 전 영화 제작의 기본 지식 2)강의목표: 카메라 위치에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -울트라 와이드 샷 -와이드 샷 -중간 샷 -클로즈업 샷 -익스트림 클로즈업 샷 -카메라 씬의 결합	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 학습 전 영화 제작의 기본 지식 2)강의목표: 카메라 렌즈에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -50~100mm 스탠더드 렌즈 -25~35mm 와이드 앵글 렌즈 -85~600mm 롱 렌즈 -그 외 렌즈	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 학습 전 영화 제작의 기본 지식 2)강의목표: 카메라 이동에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -고정 샷 -트래킹 샷	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

		-달리 슷 -줌 슷 -스테이징	
	4	1)강의주제: 애니메이션 학습 전 영화 제작의 기본 지식 2)강의목표: 장면을 전환하는 방법에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -컷 -디졸브 -페이드 -와이프 -그 외 전환 효과	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 사운드트랙의 녹음과 편집 2)강의목표: 사운드트랙의 녹음과 편집에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -성우선발 -애니메이션 녹음 -대사의 녹음과 분류 -뮤직 트랙 녹음 -최종 작업 트랙	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 4 주	1	1)강의주제:스토리보드 제작의 중요성 2)강의목표:스토리보드 작업과정 학습하기1 3)강의 세부내용: -스토리보드 이해 포맷 -기존 애니메이션 스토리보드 분석 및 연구 -스토리보드 포맷	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제:스토리보드 제작의 중요성 2)강의목표:스토리보드 작업과정 학습하기2 3)강의 세부내용: -스토리보드 작성	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제:스토리보드 제작의 중요성 2)강의목표:스토리보드 작성 노하우1 3)강의 세부내용: -그림 재사용 -카메라 이동 시퀀스	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터 *수시평가: 학습자 스스로 간단한 애니메이션 스토리를 작성해서 스토리보드를 제작해보고 발표를 통해 평가한다.
	4	1)강의주제:스토리보드 제작의 중요성 2)강의목표:스토리보드 작성 노하우2 3)강의 세부내용: -프레임 번호 매기기 -스토리보드 완성	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제:스토리보드 애니메틱 작업과정 2)강의목표:스토리보드 애니메틱 작업과정 학습하기 3)강의 세부내용: -애니메틱이란? -애니메틱 만들기 -애니메틱 작업시 유의사항	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 5 주	1	애니메이션 전시 견학: -애니메이션 전시(애니메이션 영화제, 애니메이션페스티벌, 애니메이션 관련 전시) 등의 견학을 통해 해외 동향과 트렌드	※리포트: 전시관람 소감 관련 A4 2~4장 제출

	2		○학습자료: 개인 필기구 및 카메라
	3		○전시회(애니메이션 영화제) 관람
	4	및 제작방법을 파악. 수업방법: 전시회 견학, 현장체험, 리포트 작성 및 질의응답	*과제: - 전시관람을 통해 새로운 디지털 애니메이션 제작 방식 및 트렌드를 파악하고 전시 소감을 A4 용지 2P 분량의 리포트를 작성 제출한다.
	5		
제 6 주	1	1)강의주제: 애니메이션 제작단계 2)강의목표: 애니메이션 제작 단계 학습하기1 3)강의 세부내용: -2D&3D 애니메이션 -2D 배경 -3D 환경	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 제작단계 2)강의목표: 애니메이션 제작 단계 학습하기2 3)강의 세부내용: -2D & 3D 특수 효과 -2D 채킹 -2D 스캐닝 -2D 컬러단계	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 제작단계 2)강의목표: 애니메이션 제작 단계 학습하기3 3)강의 세부내용: -2D&3D 합성 -2D&3D 편집 -2D&3D 파이널 더빙 -2D&3D 디지털에서 필름으로의 전환	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 제작단계 2)강의목표: 애니메이션 제작팀과 제작 흐름 학습하기 3)강의 세부내용: -2D&3D 감독 -2D&3D 프로듀서 -2D&3D 제작 매니저 -3D 캐릭터 디자이너 -2D&3D 제작 디자이너 -2D&3D 애니메이터 -2D 보조 애니메이터 -2D 동화맨 -2D 클린업 아티스트 -3D 환경 디자이너 외	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 제작단계 2)강의목표: 애니메이션 프로젝트 관리하는 방법 학습하기 3)강의 세부내용: -진행 차트 -일정표	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 7 주	1	1)강의주제: 애니메이션의 원칙 2)강의목표: 2D와 3D 애니메이션에서의 애니메이션에서 반드시 지켜야 할 원칙에 대해 학습해보자1 3)강의 세부내용: -키 포즈와 브레이크다운, 동화	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

	2	1)강의주제: 애니메이션의 원칙 2)강의목표: 2D와 3D 애니메이션에서의 애니메이션에서 반드시 지켜야 할 원칙에 대해 학습해보자2 3)강의 세부내용: -타이밍 -과장된 포즈	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션의 원칙 2)강의목표: 2D와 3D 애니메이션에서의 애니메이션에서 반드시 지켜야 할 원칙에 대해 학습해보자3 3)강의 세부내용: -아크와 동작 경로 -홀드 -강조	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션의 원칙 2)강의목표: 2D와 3D 애니메이션에서의 애니메이션에서 반드시 지켜야 할 원칙에 대해 학습해보자4 3)강의 세부내용: -준비 동작 -무게와 무게감 있는 움직임 -유연성과 유동적인 관절 움직임	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션의 원칙 2)강의목표: 2D와 3D 애니메이션에서의 애니메이션에서 반드시 지켜야 할 원칙에 대해 학습해보자5 3)강의 세부내용: -오버랩 액션 -일반적인 걸음 -대사와 립싱크 -시선과 표정	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 8 주	1		
	2	중간고사(30점)	
	3	-평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	-
	4		
	5		
제 9 주	1	1)강의주제: 애니메이션의 제작 단계 2)강의목표: 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정 학습하기1 3)강의 세부내용: -키 포즈 -자세와 역학 -동화	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션의 제작 단계 2)강의목표: 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정 학습하기2 3)강의 세부내용: -입 추가 -구성과 카메라 앵글	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션의 제작 단계 2)강의목표: 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정	○학습자료: 교재, 강의용 PPT

		<p>학습하기3</p> <p>3)강의 세부내용: -캐릭터 작업 -클린업</p>	<p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	4	<p>1)강의주제: 애니메이션의 제작 단계</p> <p>2)강의목표: 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정 학습하기4</p> <p>3)강의 세부내용: -애니메이터의 그림 훈련</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	5	<p>1)강의주제: 애니메이션의 제작 단계</p> <p>2)강의목표: 최고의 애니메이션을 얻기 위한 단계별 진행 과정 학습하기5</p> <p>3)강의 세부내용: -그림 전문 용어 -시점, 수평, 원근법, 소실점, 단축법, 평면 -일상의 그림</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 10 주	1	<p>1)강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2)강의목표: 2D 애니메이션의 발전과정과 제작방법 학습하기1</p> <p>3)강의 세부내용: -연필과 종이에 관한 모든 것 -스크립트/스토리보드</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1)강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2)강의목표: 2D 애니메이션의 발전과정과 제작방법 학습하기2</p> <p>3)강의 세부내용: -사운드트랙 -트랙 브레이크다운 -디자인 -애니메이션 레이카 릴</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1)강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2)강의목표: 2D 애니메이션의 발전과정과 제작방법 학습하기3</p> <p>3)강의 세부내용: -레이아웃 -도프시트와 작업 폴더 -펜슬 테스트 -포즈 테스트 -클린업 -선화와 채색/배경/검수 -최종 슷/합성 -최종 편집과 더빙</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	4	<p>1)강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2)강의목표: 2D 애니메이션의 제작 도구와 전문 용어 학습하기1</p> <p>3)강의 세부내용: -라이트 박스 -페그 구멍과 페그 바</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	5	<p>1)강의주제: 2D 애니메이션 개요</p> <p>2)강의목표: 2D 애니메이션의 제작 도구와 전문 용어 학습하기2</p> <p>3)강의 세부내용: -필드 사이즈 -TV 컷오프 화면과 세이프 타이틀링</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 11 주	1	<p>“실무자 특강”</p>	
	2	<p>특강주제: 대한민국 애니메이션 업계 동향 및 비전, 포트폴리오 제작 방법</p>	

	3	<p>특강내용: 디지털애니메이션 전문 제작업체의 대표를 모시고, 대한민국 애니메이션 업계 동향 및 비전, 애니메이션 제작 방식, 포트폴리오 제작 방법 및 취업준비를 위한 사전 지식 등에 대해 특강을 듣고 이를 통해 학습자에게 이 과목에 대한 참여를 능동적으로 유도하여 학습효과를 증진시킨다.</p>	
	4		
	5		
제 12 주	1	<p>1)강의주제: 2D애니메이션 기초 2)강의목표: 성공적인 2D 애니메이션을 제작하는 진행 과정과 기술에 대해 학습하기1 3)강의 세부내용: -키와 동화, 그리고 타이밍 -차트와 동화 매수</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1)강의주제: 2D애니메이션 기초 2)강의목표: 성공적인 2D 애니메이션을 제작하는 진행 과정과 기술에 대해 학습하기2 3)강의 세부내용: -이어 그리기 -슬로우 인과 슬로우 아웃 -세 번째 그림 작업</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1)강의주제: 2D애니메이션 기초 2)강의목표: 성공적인 2D 애니메이션을 제작하는 진행 과정과 기술에 대해 학습하기3 3)강의 세부내용: -동화의 방법 -액션의 행로 -합성 화면</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p> <p>*수시시험 : 스토리가 있는 간단한 애니메이션 작업을 해보고 영상으로 제출 후 발표하여 평가한다.</p>
	4	<p>1)강의주제: 2D애니메이션 기초 2)강의목표: 도프시트와 제작 폴더에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -도프시트란? -프레임 라인 -애니메이터의 노트 -사운드 브레이크다운 -도프시트의 작성규칙 -제작폴더</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	5	<p>1)강의주제: 2D애니메이션 기초 2)강의목표: 플립핑과 페그 바에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -상단 페그 대 하단 페그 -하단 페그 플립핑 -상단 페그 플립핑 -전체 씬 플립핑</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 13 주	1	<p>1)강의주제: 2D애니메이션 2)강의목표: 2D 애니메이션 제작을 위한 효과적인 기술 학습하기1 3)강의 세부내용: -전사</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>

		-불규칙한 움직임과 스택거	
	2	1)강의주제: 2D애니메이션 2)강의목표: 2D 애니메이션 제작을 위한 효과적인 기술 학습하기2 3)강의 세부내용: -패닝과 카메라 이동 -패닝 트래킹 -사이드 페그 팬 -곡선 팬 -반복 팬 -패닝 차트 -카메라 진동	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 2D애니메이션 2)강의목표: 2D 애니메이션 제작을 위한 효과적인 기술 학습하기3 3)강의 세부내용: -팬 속도와 스트로빙 -그림자 효과 -로토스코핑	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 2D벡터 애니메이션 2)강의목표: 2D 벡터애니메이션 제작을 위한 효과적인 기술 학습하기1 3)강의 세부내용: -리미티드 애니메이션의 가치 -웹 형식을 위한 스토리보드 -웹 캐릭터 -사운드 트랙 -애니메틱	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 2D벡터 애니메이션 2)강의목표: 2D 벡터애니메이션 제작을 위한 효과적인 기술 학습하기2 3)강의 세부내용: -벡터 필름 제작 -디자인 -배경/동화/립싱크 -웹 형식이 아닌 벡터애니메이션	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 14 주	1	1)강의주제: 컴퓨터 애니메이션 2)강의목표: 컴퓨터를 이용한 애니메이션 제작 방식에 대해 학습하기1 3)강의 세부내용: -컴퓨터 애니메이션 스튜디오를 위한 제작기술 -그림의 중요성 -2D이거나 아니거나	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 컴퓨터 애니메이션 2)강의목표: 컴퓨터를 이용한 애니메이션에 3D를 활용하는 방법에 대해 학습하기1 3)강의 세부내용: -그림의 중요성 -데카르트 공간 -캐릭터 디자인	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 컴퓨터 애니메이션 2)강의목표: 컴퓨터를 이용한 애니메이션에 3D를 활용하는 방법에 대해 학습하기2 3)강의 세부내용: -3D 개요	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

		-3D 캐릭터 모델링 -줄거리에 맞는 모델 작업 -리깅과 웨이팅 -조명과 질감 -환경 모델링	
	4	1)강의주제: 컴퓨터 애니메이션 2)강의목표: 컴퓨터를 이용한 애니메이션에 3D 동작 만드는 방법에 대해 학습하기1 3)강의 세부내용: -블로킹 아웃 -키 포즈 -동화 -미세 조정	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 컴퓨터 애니메이션 2)강의목표: 컴퓨터를 이용한 애니메이션에 3D 동작 만드는 방법에 대해 학습하기2 3)강의 세부내용: -타이밍, 타임라인 그리고 F-커브 -일정한 테스트 -전통적인 동작의 원칙 -캐릭터의 가치 대 모션 캡처 -슬라이더와 립 싱크	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 15 주	1	기말고사(30점) -평가문항: 8~14주차 학습내용을 토대로 실기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	-
	2		
	3		
	4		
	5		
첨부자료			