

학습과정명	디지털애니메이션 II													
학습목표	오늘날 3D 애니메이션이 성공할 수 있었던 배경에는 디지털 미디어를 이용해 작업하는 예술가, 기술자들뿐만 아니라 기획, 드로잉, 연출, 촬영, 편집 등의 다양한 분야가 뒷받침했기에 가능했다는 사실을 잊어서는 안 된다. 본 교과목은 애니메이션의 기초 및 원리, 애니메이션의 종류와 영상표현이 어떻게 진행되는가와 애니메이션의 영상 출력의 이해를 기본적으로 학습한다. 또한, 더 나아가 애니메이션의 기획, 연출, 제작 실습 과정에서 캐릭터 연기 동작, 드로잉, 색채표현, 타이밍 연출, 촬영, 편집 등의 일련의 과정을 학습하여 애니메이션 움직임을 응용하고 구현할 수 있도록 한다. 학습자는 이 과목을 통해 디지털애니메이션 마케팅과 애니메이션 산업의 현재와 미래에 대해서도 생각해보며 학습자가 스스로의 발전 방향과 애니메이션에 대한 비전을 가지고 나아갈 수 있도록 학습시키는 데 그 목적이 있다.													
주교재	애니메이션 동작연출 드로잉 워크북 (기초부터 기획, 연출, 제작, 마케팅까지!). 차양훈, 한국경제신문, 2018													
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: 애니메이션의 원리 2)강의목표: 애니메이션 원리 학습하기 3)강의 세부내용: -애니메이션의 원리 -잔상의 원리 -잔상 효과									○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	3	1)강의주제: 애니메이션의 종류 2)강의목표: 애니메이션 종류 학습하기1 3)강의 세부내용: -애니메이션 제작방식 구분 -2D디지털애니메이션 -3D디지털애니메이션 -스크래치 애니메이션 -클레이 애니메이션									○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	4	1)강의주제: 애니메이션의 종류 2)강의목표: 애니메이션 종류 학습하기2 3)강의 세부내용: -스크래치 애니메이션 -클레이 애니메이션 -절지 애니메이션 -퍼핏 애니메이션 -모래 애니메이션									○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
	5	1)강의주제: 영상출력의 이해와 기초 2)강의목표: 영상출력의 이해와 기초 학습하기 3)강의 세부내용: -영상 화면의 비율 -해상도 -프레임									○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			
제 2 주	1	1)강의주제: 애니메이션 기획 1 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 기본 조건 학습하기1 3)강의 세부내용: -기획의 중요성 -기획을 구체화하기 위한 기본적인 조건 -개인의 아이디어 도출									○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터			

	2	1)강의주제: 애니메이션 기획 1 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 기본 조건 학습하기2 3)강의 세부내용: -무엇을 -소재와 장르의 설정 -어떻게 -제작방식의 결정	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 기획 1 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 기본 조건 학습하기3 3)강의 세부내용: -누구를 위해 -타겟 설정 -애니메이션이 갖는 목적성	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 기획 1 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 기본 조건 학습하기4 3)강의 세부내용: -얼마에 -제작 비용의 산출 -장르별 평균 제작 비용	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 기획 1 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 기본 조건 학습하기5 3)강의 세부내용: -언제까지 -제작기간 -파일럿 필름	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 3 주	1	1)강의주제: 애니메이션 기획 2 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 캐릭터 디자인하기1 3)강의 세부내용: -캐릭터 스타일 -삽화체 -만화체 -인물의 비율	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 기획 2 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 캐릭터 디자인하기2 3)강의 세부내용: -캐릭터의 연령 -두정용기 -두정부	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 기획 2 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 캐릭터 디자인하기3 3)강의 세부내용: -성별 및 주인공 설정 -성별 감정이입 -애니메이션 주요 등장인물 수	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 기획 2 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 캐릭터 디자인하기4 3)강의 세부내용: -상품화 설정 -평면적 디자인 -입체적 디자인 -움직임 설정 -캐릭터의 액션에 따른 복장이나 형태 디자인	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

	5	1)강의주제: 애니메이션 기획 2 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 캐릭터 디자인하기5 3)강의 세부내용: -성격의 표현 -디자인 정리 -캐릭터 표정:기쁨, 분노, 슬픔, 놀람 -캐릭터 비례 표	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 4 주	1	1)강의주제: 애니메이션 기획 3 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 색 지정하기1 3)강의 세부내용: -과거 애니메이션의 채색 방법 -디지털 컬러 정의 -RGB, CMYK	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 기획 3 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 색 지정하기2 3)강의 세부내용: -명도, 채도, 색상의 정의	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 기획 3 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 색 지정하기3 3)강의 세부내용: -색의 성질 -색상이 가지는 느낌	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터 *수시평가: 학습자 스스로 간단한 애니메이션을 기획하여 캐릭터를 디자인해보고 색을 칠한 후 결과물을 제출하고 발표를 통해 평가 한다.
	4	1)강의주제: 애니메이션 기획 3 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 색 지정하기4 3)강의 세부내용: -캐릭터에 색 입히기 -배경색	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 기획 3 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 색 지정하기5 3)강의 세부내용: -포토샵을 활용해 배경과 조화로운 색을 만드는 법 -캐릭터 색 설계(4단계 색구분)	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	제 5 주	1	1)강의주제: 애니메이션 기획 4 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 시나리오 작법하기1 3)강의 세부내용: -시나리오란? -기존 영상 시나리오 분석
2		1)강의주제: 애니메이션 기획 4 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 시나리오 작법하기2 3)강의 세부내용: -이야기를 구성하는 방법	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
3		1)강의주제: 애니메이션 기획 4 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 시나리오 작법하기3 3)강의 세부내용: -내적갈등	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치

		-외적갈등 -주인공의 감정선 -시나리오 작성시 알아야 할 것	치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 기획 4 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 시나리오 작법하기4 3)강의 세부내용: -시나리오 작성 시 일반적인 시간 구성 -발단, 전개, 위기, 절정, 결말 -시나리오 작성시 소품 설정	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 기획 4 2)강의목표: 애니메이션 기획을 위한 시나리오 작법하기5 3)강의 세부내용: -시나리오 “트리트먼트” -시퀀스 -시나리오 형식	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 6 주	1	애니메이션 전시 견학: -애니메이션 전시(애니메이션 영화제, 애니메이션페스티벌, 애니메이션 관련 전시) 등의 견학을 통해 해외 동향과 트렌드 및 제작방법을 파악. 수업방법: 전시회 견학, 현장체험, 리포트 작성 및 질의응답	*리포트: 전시관람 소감 관련 A4 2~4장 제출
	2		○학습자료: 개인 필기구 및 카메라
	3		○전시회(애니메이션 영화제) 관람 *과제: - 전시관람을 통해 새로운 디지털 애니메이션 제작 방식 및 트렌드를 파악하고 전시 소감을 A4 용지 2P 분량의 리포트를 작성 제출한다.
	4		
	5		
제 7 주	1	1)강의주제: 애니메이션 연출 1 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 화면구도의 종류와 거기에 담긴 정보에 대해 학습해보자1 3)강의 세부내용: -스토리보드, 콘티 -샷, 컷	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 연출 1 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 화면구도의 종류와 거기에 담긴 정보에 대해 학습해보자2 3)강의 세부내용: -화면 구도의 종류와 정도 -익스트림 롱 샷/롱 샷 -버스트 샷/클로즈업/익스트림 클로즈업	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 연출 1 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 화면구도의 종류와 거기에 담긴 정보에 대해 학습해보자3 3)강의 세부내용: -기본적인 3가지 앵글 -기본적인 투시도 -3점 투시도, 2점 투시도	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 연출 1 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 화면구도의 종류와 거기에 담긴 정보에 대해 학습해보자4 3)강의 세부내용: -공간의 구성	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

		-헤드룸 -리어룸	
	5	1)강의주제: 애니메이션 연출 1 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 화면구도의 종류와 거기에 담긴 정보에 대해 학습해보자5 3)강의 세부내용: -황금비율이란? -황금분할 구도 방법	○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: 애니메이션 연출 2 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 스토리보드 작성법에 대해 학습해보자1 3)강의 세부내용: -페이지 -컷 -패널 -대사 -액션 -시간	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 연출 2 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 스토리보드 작성법에 대해 학습해보자2 3)강의 세부내용: -스토리보드에서 카메라 워크의 종류와 제작방법 -PAN -TILT UP/DOWN -TRUCK UP/BACK -SLIDING -MULTI PAN -QUICK TRUCK UP/BACK -CAMERA SHAKE	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 연출 2 2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 스토리보드 작성법에 대해 학습해보자3 3)강의 세부내용: -컷과 컷을 연결하는 장면 전환의 방법과 표기법 -DISSOLVE -FADE IN/OUT -WIPE	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

	4	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 2</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 스토리보드 작성법에 대해 학습해보자4</p> <p>3)강의 세부내용: -영상 구성의 방법에 따른 스토리보드 작성 -스토리보드 작성 시 고려사항</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	5	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 2</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 사용하는 스토리보드 작성법에 대해 학습해보자5</p> <p>3)강의 세부내용: -진행 방향에 대한 통일성 -캐릭터의 표정이나 동작 전달 -컷의 자연스러운 연결 -구도에 유의 -대사와 음향의 타이밍을 구성 -카메라 워크의 기호를 숙지</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 10 주	1	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 3</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 레이아웃 사용법에 대해 학습해보자1</p> <p>3)강의 세부내용: -레이아웃이란? -레이아웃 제작 -레이아웃 용지</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 3</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 레이아웃 사용법에 대해 학습해보자2</p> <p>3)강의 세부내용: -레이아웃 작업자가 콘티를 보고 작업하는 내용 -배경 -캐릭터 -빛의 방향 -카메라 움직임 -특수효과 지정 -소품 및 복장 -투시도(원근법)</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 3</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 레이아웃 사용법에 대해 학습해보자3</p> <p>3)강의 세부내용: -레이아웃 클린업 -원화(셀) -배경그림</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	4	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 3</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 레이아웃 사용법에 대해 학습해보자4</p> <p>3)강의 세부내용: -레이아웃 작업 시 주의사항1 -광원의 설정과 그림자 -포즈의 디테일</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	5	<p>1)강의주제: 애니메이션 연출 3</p> <p>2)강의목표: 애니메이션에서 레이아웃 사용법에 대해 학습해보자5</p> <p>3)강의 세부내용:</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치</p>

		-레이아웃 작업 시 주의사항2 -카메라 워크 영역의 지정 -구성과 입체감 -소품 등의 통일	치, 컴퓨터
제 11 주	1	“실무자 특강”	
	2	특강주제: 대한민국 애니메이션 업계 동향 및 비전, 포트폴리오 제작 방법	○학습자료: 개인 필기구, 강의용 PPT
	3	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.	○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4		
	5		
제 12 주	1	1)강의주제: 애니메이션 제작 1 2)강의목표: 원화기초에 대해 학습하기 3)강의 세부내용: -원화란? -원화의 기초/법칙 -브레이크 다운 -애니메이션 움직임 순서	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터 *수시시험 : 짧은 스토리를 이용해서 애니메이션 스토리보드 작업을 해보고 제출 후 발표하여 평가한다
	2	1)강의주제: 애니메이션 제작 1 2)강의목표: 원화법칙에 대해 학습하기1 3)강의 세부내용: -원화가란? -애니메이션 동작을 할 때 알아야 하는 법칙 -스쿼시와 스트레치 -준비 동작	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 제작 1 2)강의목표: 원화법칙에 대해 학습하기2 3)강의 세부내용: -팔로우 스루와 오버래핑 액션 -가속과 감속 -타임시트 작성하기	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 제작 1 2)강의목표: 원화제작 테크닉에 대해 학습하기1 3)강의 세부내용: -셀 분리 -그림자 -대사 -눈깜빡	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 제작 1 2)강의목표: 원화제작 테크닉에 대해 학습하기2 3)강의 세부내용: -걸기와 뛰기 -셀 이동과 매치라인	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터

		-투과광 -브러시 효과 -자연물의 원화	
제 13 주	1	1)강의주제: 애니메이션 제작 2 2)강의목표: 애니메이션 제작에서 동화작업 학습하기1 3)강의 세부내용: -동화란? -원작(원화작감) -원화의 중간을 나누는 방법	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 제작 2 2)강의목표: 애니메이션 제작에서 동화작업 학습하기2 3)강의 세부내용: -합성체를 동화 하는 방법	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 제작 2 2)강의목표: 애니메이션 제작에서 동화작업 학습하기3 3)강의 세부내용: -얼굴 돌리는 동화 그리기	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 제작 2 2)강의목표: 애니메이션 제작에서 동화작업 학습하기4 3)강의 세부내용: -걸고 달리는 동화 그리기	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 제작 2 2)강의목표: 애니메이션 제작에서 동화작업 학습하기5 3)강의 세부내용: -디지털프로그램을 이용한 채색 작업하기	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
제 14 주	1	1)강의주제: 애니메이션 완성 2)강의목표: 프로그램을 이용해서 애니메이션 작업 완성하는 방법학습하기1 3)강의 세부내용: -애니메이션 촬영 -컷 촬영 편집	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1)강의주제: 애니메이션 완성 2)강의목표: 프로그램을 이용해서 애니메이션 작업 완성하는 방법학습하기2 3)강의 세부내용: -Adobe AfterEffect 프로그램을 사용해서 합성하기	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1)강의주제: 애니메이션 완성 2)강의목표: 프로그램을 이용해서 애니메이션 작업 완성하는 방법학습하기3 3)강의 세부내용: -사운드 편집	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	4	1)강의주제: 애니메이션 완성 2)강의목표: 프로그램을 이용해서 애니메이션 작업 완성하는 방법학습하기4 3)강의 세부내용: -Adobe Premiere 프로그램을 사용해서 자막 및 동영상 제작하기	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터
	5	1)강의주제: 애니메이션 마케팅	○학습자료:

		<p>2)강의목표: 애니메이션 마케팅 방법에 대해 학습하기</p> <p>3)강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -애니메이션 마케팅 -STP 전략 -4P 전략 -애니메이션의 현재와 미래 	<p>교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재:</p> <p>빔 프로젝터, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 15 주	1	<p>기말고사(30점)</p> <p>-평가문항: 8~14주차 학습내용을 토대로 실기시험</p> <p>-평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인</p>	-
	2		
	3		
	4		
	5		
첨부자료			