

<b>학습과정명</b>	<b>만화콘티뉴이티</b>													
<b>학습목표</b>	<p>최근 만화 제작은 담당 피디, 각색, 스케치, 선화, 편집 및 후작업 등 분업화되었다. 그렇기 때문에 각 관계자들이 작품의 방향성을 잃지 않고 작품을 제작하기 위해서는 합리적인 방식의 콘티 제작이 필요하다.</p> <p>본 교과목은 만화에서 대본 역할을 하는 콘티를 그리는 실습을 통해 장르와 이야기를 효과적으로 표현하기 위한 콘티뉴이티 작성 방법을 익히는 데 목적을 둔다.</p> <p>이를 위해 최근 웹툰 산업의 동향, 콘티의 속성 및 콘티 제작의 중요성, 콘티의 구성 요소를 이해하고, 세부적인 콘티 구성법 및 다양한 화면거리, 앵글의 쓰임 등을 학습하여 콘티뉴이티를 작성한다.</p> <p>콘티뉴이티를 직접 작업하면서 텍스트의 시각화에 대한 이해를 명확히 하여 효과적인 장면을 연출할 수 있는 이미지 컷을 제작할 수 있다.</p>													
<b>주교재</b>	<p>웹툰 콘티 연출. 조득필, 한국경제신문, 2020</p> <p>캐러멜의 만화 콘티 작법서. 캐러멜, (주)서울미디어코믹스, 2021</p>													
<b>성적평가</b>	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
<b>■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용</b>														
<b>주별</b>	<b>차시</b>	<b>수업(강의.실험.실습 등) 내용</b>									<b>과제 및 기타 참고사항</b>			
제 1 주	1	<p>1. 강의주제: 만화콘티뉴이티 오리엔테이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 오리엔테이션으로 수업 진행 흐름을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 수업에 대한 성적평가 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 수업 성격과 목표를 이해하고 자신의 수업계획표를 세울 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 만화콘티뉴이티 과목 이해와 수업 방향성의 이해</p> <p>2) 과목의 과제 및 성적 평가 기준의 이해</p> <p>3) 한 학기 동안 수업내용에 맞는 과제 계획서 만들기</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>			
	2	<p>1. 강의주제: 웹툰 산업 동향</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 현재 웹툰 산업의 동향을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 웹툰 제작 스튜디오의 시스템을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 최근 웹툰 산업 동향과 스튜디오 현황의 이해</p> <p>- 메이저 플랫폼에서 인기 있는 작품 장르를 알아본다.</p> <p>- 인기 작품들에서 개인 작가와 스튜디오 작품의 비율을 알아본다.</p> <p>2) 웹툰 제작 스튜디오의 구조와 상황의 이해</p> <p>- 최근 스튜디오의 작품 제작상황과 현황을 알아본다.</p> <p>- 스튜디오에서 제작하는 작품의 장르의 편향성의 이유에 대해 알아본다.</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>			
	3	<p>1. 강의주제: 웹툰 제작 시스템의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 만화를 제작에 관련한 분업화의 이해할 수 있다.</p> <p>2) 각 분업의 내용에 알아보고 각각의 특성과 중요한 점을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 만화제작의 방식과 순서의 이해</p> <p>- 스튜디오의 제작 방식과 순서를 알아본다.</p> <p>- 제작 방식에 따른 분업화를 이해한다.</p> <p>2) 분업화에 따른 각 역할의 내용의 이해</p> <p>- 스튜디오에서 분업화로 발생한 직종을 알아본다.</p> <p>- 각 직종들에 필요한 업무내용, 필요능력을 알아본다.</p> <p>- 스튜디오에서 각 직종들의 계약관계를 알아본다.</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>			

	<p>1. 강의주제: 창작자의 자질</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 창작자가 되기 위해 요구되는 자질이 무엇인지 이해할 수 있다.</p> <p>2) 스튜디오 작가로서 필요한 자질이 무엇인지 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 창작자로서 필요한 자질이 무엇인지 토론한다.</p> <p>2) 스튜디오 작가 혹은 스튜디오 직원으로 어떤 태도와 자질이 필요한지 토론한다.</p> <p>3) 각 위치의 작가로서 어떤 차이점으로 작품에 임해야 하는지 이해한다.</p> <p>4) 개인 창작자는 스튜디오의 작품과 어떤 차별점을 두어야 하는지에 대해서 토론한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 2 주	<p>1. 강의주제: 작품의 장르와 창작</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 본인이 어떤 장르를 좋아하는지 말할 수 있다.</p> <p>2) 자신이 좋아하는 장르의 작품을 하나 선정하여 작품의 내용을 요약할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 자신이 재미있게 읽었던 작품 TOP을 선정한다.</p> <p>2) 선정된 작품이 어떤 장르인지 분석한다.</p> <p>3) 가장 많이 나온 장르가 자신에게 익숙한 장르라는 것을 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	<p>1. 강의주제: 시나리오 구성법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이야기의 구성 방식을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 이야기 흐름 파악을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 이야기의 구성 방식의 이해 - 3단, 4단, 5단 등의 내용을 알아본다.</p> <p>2) 각 구성 방식의 특성을 이해하고 활용한다.</p> <p>3) 1차시에 작성한 작품의 내용 요약을 이야기 구성 방식에 대입하여 이야기의 흐름을 설명한다. - 기존 작품으로 이야기의 구성 방식을 이해하고 효율적인 이야기 방식에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	<p>1. 강의주제: 이야기 서술방식의 시점 구분</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이야기의 서술방식 시점 구분에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 이야기의 서술 방식의 이해 - 1인칭 주인공 시점, 1인칭 관찰자 시점, 전지적 시점, 3인칭 관찰자 시점에 대해 알아본다.</p> <p>2) 자신에게 익숙한 장르에서는 어떤 서술 방식이 사용되는지 알아본다. - 장르에 어울리는 서술 방식을 연구한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	<p>1. 강의주제: 웹툰과 캐릭터</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 텍스트 매체와 텍스트+이미지 매체에서의 캐릭터는 어떤 차이점을 갖는지 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 캐릭터의 개성적 표현이란 무엇인지 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p>

	<p>2) 텍스트 매체의 캐릭터 표현을 이해한다.</p> <p>3) 텍스트 매체와의 공통점인 텍스트+이미지 매체에서의 캐릭터 설정에는 어떤 내용들이 있는지 알아본다.</p> <p>4) 텍스트의 시각화를 이해한다.</p> <p>- 캐릭터 설정의 시각화를 위한 다양한 표현들을 알아본다.</p>	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>	
제 3 주	1	<p>1. 강의주제: 캐릭터 설정과 디자인1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 캐릭터 구성 조건을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 개성 있는 캐릭터 구성을 위한 조건을 알아본다.</p> <p>2) 장르에 어울릴 만한 캐릭터란 무엇인지 알아본다.</p> <p>- 기존 작품들의 캐릭터들이 어떤 디자인으로 되어 있는지 비교한다.</p> <p>- 그림체, 신체 비율 등을 비교해본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 캐릭터 설정과 디자인2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 캐릭터의 구성 요소를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 실제적 캐릭터 설정을 위해 알아야 할 캐릭터 구성 요소에 대해 알아본다.</p> <p>- 크게 내적 인생관, 외적요소, 표현적 특성으로 나눈다.</p> <p>2) 캐릭터 구성 요소인 3가지를 자세히 알아본다.</p> <p>- 각 요소에 어떤 내용들이 있고 캐릭터와 어떤 연결성을 갖고 있는지 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 대중작품에서의 캐릭터</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 대중을 위한 상업적 만화의 캐릭터의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 상업 만화에서 캐릭터가 가져야 할 조건에 대해 알아본다.</p> <p>- 상업적 만화, 장르적 특성 이해</p> <p>2) 기존 작품에서 자신이 좋아했던 캐릭터의 성격과 특성을 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 창조적인 캐릭터를 만들기 위한 고려사항</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 캐릭터를 설정하고 디자인하기 전에 고려해야 할 사항들을 숙지하고 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 캐릭터를 '창조' 한다는 것의 의미를 이해한다.</p> <p>- 인물은 인간적으로 느껴져야 하고 인물이 세상에 존재하는 인물로 믿을 수 있게 해야 한다.</p> <p>2) 캐릭터를 디자인하기 위해서는 다양한 기법들을 이해한다.</p> <p>- 변형법, 과장법, 생략법, 의인법 등을 알아본다.</p> <p>3) 캐릭터의 감정표현의 연구로 표정에 대한 다양한 연구가 선행되어야 한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(웹툰 콘티 연출), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p> <p>※수시시험(10점):</p>

			-제공된 텍스트를 바탕으로 콘티 제작
제 4 주	1	<p>1. 강의주제: 콘티란 무엇인가</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 콘티의 속성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 글의 속성을 이해한다.</p> <p>2) 이미지의 속성을 이해한다.</p> <p>3) 읽는 것과 보는 것의 차이를 이해하고 콘티에서 활용할 수 있다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 콘티의 형식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 콘티를 그리기에 앞서 콘티 형식의 종류를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 페이지 형식으로 콘티는 짜는 출판 형식을 이해한다. - 출판만화 형식이라고 하며 만화를 보여주는 고전적인 방식이다.</p> <p>2) 스크롤 형식으로 대부분의 웹툰에 쓰이는 형식을 이해한다. - 칸이 세로로 나열되는 방식이다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 페이지 형식과 스크롤 형식</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 페이지 형식과 스크롤 형식의 특성을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 두 특성의 공통점인 만화의 연출의 기본 원리를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 두 형식의 특성과 함께 차이점을 이해한다. - 컷 구성의 제한의 유무</p> <p>2) 어느 형식이든 만화의 기본 원리를 사용한다는 것을 이해한다. - 시선의 흐름에 따라 순서대로 컷을 인식하고 흐름을 연상하는 과정</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 두 가지 형식의 콘티 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 두 가지의 콘티 제작 형식의 장점과 단점을 실습을 통해 더 깊게 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 기존의 짧은 이야기를 제공하여 콘티를 제작한다.</p> <p>2) 15칸을 사용하여 페이지 형식으로 콘티를 제작한다.</p> <p>3) 15칸을 사용하여 스크롤 형식으로 콘티를 제작한다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 5 주	1	1. 강의주제: 콘티 제작의 필요성	*수업방법:

		<p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이야기에 적합하고 재밌는 연출을 위한 콘티 제작의 필요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 같은 내용의 이야기를 다른 연출방식을 활용하여 다양한 콘티로 표현할 수 있다.</p> <p>2) 이야기를 더 효율적이고 재밌게 전달하기 위한 화면과 컷의 레이아웃을 이해한다.</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 콘티 제작 시 퀄리티 유지의 필요성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 콘티는 혼자서 보기 위한 것이 아니라 다른 관련자들과 같이 공유하기 때문에 일정 퀄리티를 유지하는 것이 중요함을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 개인 창작자로서는 담당피디와 작품에 대한 방향성을 논의하기 위한 콘티는 공유한다. - 담당PD가 장소, 인물, 상황을 이해할 수 있어야 한다.</p> <p>2) 스튜디오 제작 작품의 경우는 작업의 주체가 스튜디오로 되어 있는 것을 이해한다.</p> <p>3) 한 작품을 콘티 작가, 작화 작가, 선화 작가, 채색 작가, 후작업 편집자 등으로 나눠 작업한다는 것을 이해한다. - 개인 창작자로 콘티를 제작할 때보다 더 자세한 표현 묘사로 퀄리티 있는 콘티를 제작한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 효율적 콘티 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 같은 내용을 꼭 필요한 최소한의 컷으로 구성하는 것이 만화라는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 이야기를 가진 모든 매체는 효율적인 방법과 길이로 전달되어야 한다.</p> <p>2) 작가가 표현하고 싶은 것을 전부 표현하는 것은 이야기의 재미를 반감시키고 루즈하게 만든다.</p> <p>3) 콘티를 그릴 때 불필요한 부분을 없애는 과정을 반드시 거쳐야 한다는 것을 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 페이지 만화 형식의 활용</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹툰 제작에 페이지 형식의 콘티제작을 활용하여 콘티를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 페이지제한이 있는 페이지방식의 편리함을 이해한다.</p> <p>2) 컷의 중요도를 직관적으로 파악할 수 있다는 장점을 이해한다.</p> <p>3) 기본 원리를 같이 하기 때문에 다양한 만화 매체에 바로 활용할 수 있다. - 책, 웹 페이지, PDF, e-북 리더, 태블릿, 접는 핸드폰 등 다양한 디스플레이에 따라 변형이 용이하다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 글의 구성 요소</p> <p>2. 강의목표:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

		<p>1) 글의 구성 요소를 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 글과 그림을 섞는 과정을 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무수한 선택으로 조합할 수 있다.</li> <li>- 조합에는 정답이 없으며, 작가의 취향과 개성에 따라 요소가 정해진다.</li> </ul> <p>2) 글을 크게 '소리'와 '상황'으로 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지에 어떻게 적용되는지 생각하면서 이해한다.</li> </ul>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 콘티의 구성 요소1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 글의 구성 요소 중 소리의 요소 4가지에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 소리의 4가지 요소인 대사, 내레이션, 독백, 효과음에 대하여 이해한다.</p> <p>2) 기존 작품들을 레퍼런스로 하여 각 요소들이 만화에서 어떤 역할로 어떻게 표현되고 있는지 확인한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 말풍선(대사), 내레이션, 독백, 효과음 표현의 종류도 같이 찾아본다.</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 콘티의 구성 요소2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 글의 구성 요소 중 상황의 요소 6가지에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 상황의 6가지 요소인 캐릭터, 행동, 배경, 소품, 효과선, 톤에 대하여 이해한다.</p> <p>2) 기존 작품들을 레퍼런스로 하여 각 요소들이 만화에서 어떤 역할로 어떻게 표현되고 있는지 확인한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터, 행동, 배경, 소품, 효과선, 톤 표현의 종류도 같이 찾아본다.</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 콘티의 구성 요소3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 글의 구성 요소들이 콘티의 구성 요소와 같음을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 각 구성 요소의 속성을 이해하고 조합하여 이미지로 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 소리의 구성 요소는 독립적으로 작동한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소리의 구성 요소는 그대로 콘티에 적용할 수 있다.</li> </ul> <p>2) 상황의 6가지 요소들은 서로 유기적으로 작용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상황의 구성 요소는 독립적으로 작용하지 못하므로 조합이 필요하다.</li> </ul> <p>3) 상황의 구성 요소들을 조합하여 이미지를 만들어보고 이미지 안에서 정보를 읽어본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 컷(칸)의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 만화에서는 컷에서부터 시작한다는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p>

		<p>1) 컷과 컷이 이어져 만화가 만들어진다. - 컷의 활용에 대한 충분한 이해가 필요하다.</p> <p>2) 컷이란 연속된 상황을 분절된 그림으로 표현하고 있다는 것을 이해한다.</p>	<p>교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 컷과 컷의 연결1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 컷과 컷의 사이인 칸 새를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 컷과 컷 사이에는 '칸 새'가 발생됨을 이해한다.</p> <p>2) 칸 새의 거리에 대한 이해가 필요하다. - 물리적인 기준의 거리뿐 아니라 많은 다양한 것들이 생략된다.</p> <p>3) 컷과 컷 사이의 칸 새에는 생략기법이 사용되고 있음을 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 컷과 컷의 연결2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 컷과 컷을 연결하는 콘티의 구성 요소를 사용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 컷과 컷의 연결을 위해서는 구성 요소들을 조합해야 한다.</p> <p>2) 구성 요소들이 제대로 조합이 안 되면 컷과 컷은 연결되지 못하고 흩어진다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 컷과 컷의 연결3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 컷과 컷 연결을 위한 구성 요소 사용 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 각 컷이 필요한 구성요소를 조합하되, 반드시 구성 요소가 품고 있는 정보를 확인해야 한다.</p> <p>2) 조금이라도 연관성이 있는 구성 요소를 조합해야만 한다.</p> <p>3) 구성 요소들은 컷을 연결하는 중요한 단서가 된다는 것을 다시 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 8 주	1	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가내용: 1~7주차 학습내용을 토대로 실기물 제작</p> <p>2. 평가방법: 기존 작품의 칸 연출 분석 및 콘티 분석에 대한 평가</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>
	2	<p>3. 평가기준: ① 분석의 퀄리티, ② 분량 충실도, ③ 분석의 완성도 등에 대한 평가</p>	
	3	<p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및</p>	

	4	해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
제 9 주	1	<p>1. 강의주제: 실무자 특강</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 실무자 특강을 통하여 최근 웹툰 제작 프로덕션 스튜디오의 동향을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 최근 만화 제작의 동향에 대한 이해를 토대로 창작자로서 자신의 만화 제작 방향성을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 특강자 소개</p> <p>2) 만화 산업체의 구조와 직무</p>	<p>※특강</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p> <p>※과제(10점): 웹툰 제작사 실무 특강에 대한 소감 및 만화 창작에 대한 개인 탐구 내용을 정리하여 리포트로 작성</p>
	2	<p>1. 강의주제: 실무자 특강</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 실무자 특강을 통하여 최근 웹툰 제작 프로덕션 스튜디오의 동향을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 최근 만화 제작의 동향에 대한 이해를 토대로 창작자로서 자신의 만화 제작 방향성을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 스튜디오가 원하는 각색과 콘티작가의 업무수행 능력</p>	<p>※특강</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 실무자 특강</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 실무자 특강을 통하여 최근 웹툰 제작 프로덕션 스튜디오의 동향을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 최근 만화 제작의 동향에 대한 이해를 토대로 창작자로서 자신의 만화 제작 방향성을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 스튜디오 입사를 위한 포트폴리오 테스트</p>	<p>※특강</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 실무자 특강</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 실무자 특강을 통하여 최근 웹툰 제작 프로덕션 스튜디오의 동향을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 최근 만화 제작의 동향에 대한 이해를 토대로 창작자로서 자신의 만화 제작 방향성을 설정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 최근 웹툰 산업의 동향과 스튜디오의 변화</p> <p>2) 질의응답</p>	<p>※특강</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 특강PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터,</p>

			액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
제 10 주	1	<p>1. 강의주제: 구체적인 상황 표현 방법1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 글과 상황을 소리로 분리할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 텍스트에서 상황과 소리를 분리한다.</p> <p>2) 몇 개의 상황이 나오는지 확인한다.</p> <p>3) 상황의 개수가 기본 컷의 개수이나 반드시 결과의 컷 개수와 같은 것은 아니다.</p> <p>- 하나의 텍스트에서 3개의 상황이 나왔더라도 한 컷에 2개의 상황이 같이 표현될 수 있기 때문에 2개의 컷으로 나올 수 있음을 이해한다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 구체적인 상황 표현 방법2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 시간 순서에 따라 배치할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시간의 순서대로 컷을 상황을 배치한다.</p> <p>2) 컷과 컷 사이의 숨은 컷의 원리를 상기하여 이해한다.</p> <p>3) 컷 내부에서도 두 상황의 사이에서 숨은 컷의 원리가 작용하며 하나의 컷으로 표현된다.</p> <p>4) 컷과 컷 사이, 컷 내부에도 숨은 컷은 항상 존재한다는 것을 이해한다.</p> <p>5) 상황을 컷으로 나눌 때 반드시 시켜야할 것은 사건과 상황을 같은 방향으로 맞추는 것이다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 구체적인 상황 표현 방법3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 상황을 바탕으로 하여 나눈 컷 위에 관련된 구성 요소를 배치할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 일관된 방향을 유지하여 감상의 흐름이 막히지 않게 한다.</p> <p>2) 상황에 필요한 구성 요소들을 확인하여 연관성을 이해한다.</p> <p>3) 구성 요소를 조합하여 필요한 것들끼리 다시 컷에서 배치시킨다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 구체적인 상황 표현 방법4</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 콘티(이미지화하는 과정)를 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 배치한 구성요소들을 다시 컷 안에서 위치조정한다.</p> <p>2) 조정까지 끝나면 간단한 그림으로 콘티를 그린다.</p>	<p>*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>*학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>*학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 11 주	1	1. 강의주제: 컷 분할의 역할(정보 흐름의 통제1)	*수업방법:

		<p>2. 강의목표:</p> <p>1) 컷에서도 정보의 통제가 필요하다는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 같은 상황을 몇 개 컷으로 나누는 이유를 토론한다. - 대사의 양이 많을 때, 상황이 복잡해질 때 등장인물의 수가 많을 때 등 다양한 의견을 교환한다.</p> <p>2) 같은 상황을 2개 이상의 컷으로 나눈 레퍼런스를 찾아 분석한다.</p> <p>3) 정보의 흐름을 통제하는 것의 이해 - 컷 분할의 제일 중요한 역할은 정보의 흐름을 통제하는 것</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 장면과 독자의 인지</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 작가의 의도한 장면을 독자가 온전히 인지하는 것의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 정보의 흐름의 통제란 독자가 컷 안에서 어떤 정보를 인식하게 할 것인가 라는 것을 이해한다.</p> <p>2) 컷을 나눌 땐 반드시 의도 전달에 관련된 이유가 있어야 한다는 것을 이해한다. - 예) 시간의 흐름을 표현하기 위해, 읽는 순서를 늦추기 위해서, 표정이나 생김새를 설명하기 위해서 등</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 컷 나눔 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) '식사장면' 의 한 컷을 다양한 의도에 맞춰서 컷을 나눌 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 식사 장면의 한 컷을 의도에 맞춰 2컷에서 4개의 컷을 나눠 표현한다.</p> <p>2) 의도는 최소 3개 이상 만들기 - 한 컷에서 받아들일 정보가 너무 많다. - 시간의 흐름을 표현 - 캐릭터의 감정(표정)에 집중하고 싶어서 - 뒤에 나올 큰 것으로 임팩트를 주고 싶어서 등</p> <p>3) 이유와 함께 나눈 컷을 발표한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 정보의 포기(정보 흐름의 통제2)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 정보란 주기만 하는 것이 아니라 빼기도 해야 한다는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 되도록 메시지를 압축해서 상황을 최소한의 컷으로 표현하는 것을 기준으로 한다는 것을 이해한다.</p> <p>2) 컷을 나누는 거나 붙이는 행위는 정보는 더하는 것뿐 아니라 빼는 행위도 들어간다는 것을 이해한다.</p> <p>3) 정보의 우선순위와 알려야 하는 타이밍을 생각한다. - 콘티 짤 때 조심해야 할 3가지 : 필요한 정보를 죽이거나 필요 없는 정보를 살리거나 적당한 정보를 여과 없이 담지 않는다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 12 주	1	<p>1. 강의주제: 콘티를 위한 구도의 기본 개념</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 구도의 필요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컷이란 화면이라는 것을 이해한다.</li> <li>2) 독자의 원활한 이해와 독자의 시선을 오래 머물게 하도록 구도란 무엇인지 이해한다.</li> <li>3) 삼각형 구도의 편리성을 이해한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림을 방해하지 않고 말풍선을 배치할 수 있다.</li> <li>- 엇박자의 말풍선 배치를 남용하지 않는 것이 좋다.</li> </ul> </li> </ol>	<p>교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 구도에 따른 말풍선의 위치</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 말풍선의 위치의 중요성을 이해할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컷 안에서 그림 들어갈 구도를 염두하고 말풍선의 위치를 정한다.</li> <li>2) 읽는 순서의 혼동의 여지가 있는 위치는 피한다.</li> <li>3) 그림을 둘러싸는 말풍선의 위치는 피한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 읽는 순서에 맞춰서 말풍선의 자리를 잡고 말풍선의 맞춰 그림을 넣는 것이 편하다.</li> </ul> </li> <li>4) 말풍선 꼬리를 활용하여 사소한 문제들을 해결한다.</li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 구도와 작가의 의도1</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 예시를 통해 비율에 따라 컷에 콘티를 그릴 수 있다.</li> <li>2) 의도한 메시지가 전달되고 있는지 확인할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 예시의 시나리오를 읽고 몇 개의 컷으로 나눈다.</li> <li>2) 같은 비율의 칸에 콘티를 그려본다.</li> <li>3) 독자에게 반드시 전달하고 싶은 메시지를 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중요하게 느껴지는 감정</li> <li>- 정서</li> <li>- 분위기</li> <li>- 연출하고 싶은 방향</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 구도와 작가의 의도2</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 확인한 중요 메시지를 포인트로 의도를 살린 콘티를 그릴 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 메시지 포인트에 어울리는 컷의 비율을 다시 설정하여 콘티를 그린다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 높이가 강조되어야 한다면 세로로 긴 컷이 어울린다.</li> </ul> </li> <li>2) 의도와 구도가 반영된 콘티가 무엇인지 이해한다.</li> <li>3) 서로의 콘티를 교환하여 확인할 수 있도록 한다.</li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 13 주	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 구도의 심화 개념1</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 화면 거리와 앵글을 이해하여 구도로 사용할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 앵글의 이해 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하이앵글, 미들앵글, 로우앵글에 대해 알아본다.</li> </ul> </li> <li>2) 피사체와 카메라의 거리</li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 익스트림 클로즈업, 클로즈업</li> <li>- 미디엄</li> <li>- 풀샷</li> <li>- 롱샷, 익스트림 롱샷</li> </ul> <p>3) 인물을 화면에서 어디서 자르냐의 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 바스트샷</li> <li>- 웨이스트샷</li> <li>- 니샷</li> </ul> <p>4) 피사체와 카메라의 거리가 같은 의미를 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피사체가 카메라에 가까워질수록 주관적 정보</li> <li>- 피사체가 카메라에 멀어질수록 객관적 정보</li> </ul>	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
2	<p>1. 강의주제: 구도의 심화 개념2</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 장면이 어떤 의도로 제작되었는지 이해할 수 있다.</li> <li>2) 장면에서 중요 정보가 어떤 것인지 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 다양한 작품의 컷을 보며 컷이 주는 의도와 정보를 파악해본다.</li> <li>2) 수집한 의도와 정보를 자신의 스타일로 그려본다.</li> <li>3) 컷 안에서 캐릭터를 잘 자르는 방법을 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 외관선이 컷에 닿지 않게 한다.</li> <li>- 애매하게 잘리지 않도록 한다.</li> <li>- 컷 안의 사물들의 맞붙지 않게 한다.</li> <li>- 관절 부위에서 자르지 않도록 한다.</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
3	<p>1. 강의주제: 보조 컷과 메인 컷</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 한 화면이나 한 페이지에서 메인 컷과 보조 컷의 관계를 이해할 수 있다.</li> <li>2) 대사의 방향으로 컷 분할의 기점을 만들 수 있다.</li> <li>3) 컷 안의 시선의 방향으로 대립을 연출할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 이야기 흐름에서 가장 중요한 컷이 메인 컷이 된다.</li> <li>2) 메인 컷은 작가가 가장 보여주고 싶거나 의도를 강하게 드러내는 컷이므로 보조 컷을 잘 활용해야 한다.</li> <li>3) 같은 성격의 내용의 대사를 같은 방향으로 생각하고 반대의 성격의 대사를 반대 방향으로 생각하여 컷 분할의 기점으로 삼아 리듬과 비율을 조절할 수 있다.</li> <li>4) 컷 안의 캐릭터의 시선의 방향을 컷의 구도와 사용하여 대립의 연출을 더욱 강하게 만든다.</li> <li>5) 다양한 레퍼런스를 보며 연출 방식을 확인한다.</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
4	<p>1. 강의주제: 컷의 연결 팁과 콘티 수정 팁</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컷과 말풍선의 거리와 방향에 따라 독자가 시간의 흐름을 느끼도록 연출할 수 있다.</li> <li>2) 앞뒤 컷을 연결하여 연출하는 기술을 이해할 수 있다.</li> <li>3) 콘티 수정을 위하여 컷을 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컷을 사용하여 시간의 흐름을 연출한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컷의 개수, 컷의 크기, 컷의 비율</li> </ul> </li> <li>2) 글의 양에 따라 시간이 다르게 느껴진다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글이 많으면 느리게 느껴진다.</li> </ul> </li> <li>3) 말풍선의 위치에 시간이 다르게 느껴진다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 말풍선 간의 거리</li> <li>- 캐릭터와 말풍선의 순서 조절</li> </ul> </li> <li>4) 컷이 연결될 때 상황과 몰입에 도움을 주는 연결의 기술을 이</li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재(캐러멜의 만화 콘티 작법서), 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>

		<p>해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아웃 + 인 / 인 +아웃</li> </ul> <p>5) 두 개의 기술을 잘 믹스하여 쓰면 연출의 전달력에 도움이 된다.</p> <p>6) 콘티의 수정을 위해 컷의 분석을 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컷의 분석은 추상적 개념이 아닌 철저한 정보가 분석의 기준이 되어야 한다.</li> <li>- 상황전달에 필요한 정보 유무</li> <li>- 정보의 양 조절</li> </ul>	
제 14 주	1	<p>1. 강의주제: 웹툰 제작 스튜디오 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 웹툰 제작 스튜디오에 방문하여 기획 회의에 참여해봄으로써 실무 경험을 할 수 있다.</li> <li>2) 실무자의 콘티 피드백을 통하여 웹툰 제작 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 웹툰 제작 스튜디오 (에이전시, 매니지먼트사 등) 업체 방문</li> <li>2) 웹툰 제작 스튜디오 소개</li> </ol>	<p>※현장학습(견학)</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 전시자료, 오리지널 콘티(단편)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 웹툰 제작 스튜디오 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 웹툰 제작 스튜디오에 방문하여 기획 회의에 참여해봄으로써 실무 경험을 할 수 있다.</li> <li>2) 실무자의 콘티 피드백을 통하여 웹툰 제작 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 기획 회의 참여 및 원작 고르기 프로세스 이해</li> </ol>	<p>※현장학습(견학)</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 전시자료, 오리지널 콘티(단편)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 웹툰 제작 스튜디오 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 웹툰 제작 스튜디오에 방문하여 기획 회의에 참여해봄으로써 실무 경험을 할 수 있다.</li> <li>2) 실무자의 콘티 피드백을 통하여 웹툰 제작 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스튜디오 작가, PD 등 실무자의 오리지널 콘티(단편) 피드백</li> </ol>	<p>※현장학습(견학)</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 전시자료, 오리지널 콘티(단편)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 웹툰 제작 스튜디오 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 웹툰 제작 스튜디오에 방문하여 기획 회의에 참여해봄으로써 실무 경험을 할 수 있다.</li> <li>2) 실무자의 콘티 피드백을 통하여 웹툰 제작 실무 프로세스를 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 질의응답</li> </ol>	<p>※현장학습(견학)</p> <p>※학습자료: 시청각자료, 전시자료, 오리지널 콘티(단편)</p>
제 15 주	1	<p>※기말고사 실시(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주차 학습내용을 토대로 실기물 제작</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가준비자료</p>
	2	<p>2. 평가방법: 24~32페이지 분량의 텍스트 원작의 콘티 제작 및 발표에 대한 평가</p> <p>※콘티는 남들이 알아볼 수 있어야 함</p>	
	3	<p>3. 평가기준: ① 콘티의 퀄리티, ② 분량 충실도, ③ 콘티 완성도 등에 대하여 평가</p>	
	4	<p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	
첨부자료			