

<표 IV-23> 교재

| 학습과목명 | 교재종별 | 저자명 | 교 재 명 | 출 판 사 | 출판년도 |
|----------|------|----------|------------------|-------|------|
| 애니메이션 II | 주교재 | 이상원 | 캐릭터 셋업 테크닉 | 비엘북스 | 2012 |
| | 부교재 | 리처드 윌리엄스 | 애니메이터 서바이벌 키트 | 한울 | 2013 |

<표 IV-24> 학습과목의 강의계획서

| 주 | 강 의 내 용 | 수업방법 | 학습자료 [과제포함] | 기자재 [보조교구] |
|---|--|------------------------|-------------------|---------------------------------|
| 1 | 1] 강의제목: 애니메이션 기본 개념의 이해 2] 강의주제: 애니메이션의 기본적 개념을 다시 숙지하고 이해하여 타이밍의 브레이크 다운을 알아본다. 3] 강의세부내용: ① 이미 배웠던 공튀기기 애니메이션을 다시 만들어본다. ② 기본 스트레치 스쿼시를 대입하여 애니메이션을 수정한다. ③ 기본적인 타이밍 스페이싱과 브레이크 다운을 수정한다. | 이론과 애니메이션 영상 감상 | 부교재 p.93~113 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 2 | 1] 강의제목: 애니메이션 걸기의 이해와 스페이싱 2] 강의주제: 애니메이션의 걸기를 제대로 이해하여 애니메이팅 실습을 한다. 3] 강의세부내용: ① 기본적인 걸기의 애니메이션 브레이크다운을 학습한다. ② 걸기의 무게감을 주어 허리의 흔들리는 동작을 연구한다. ③ 발꿈치와 발동작을 유념하여 공부한다. ④ 정상적인 걸음걸이의 스페이싱을 배운다. | 이론 실습 질의응답 | 부교재 p. 114~158 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 3 | 1] 강의제목: 애니메이션 걸기의 심화 2] 강의주제: 애니메이션의 걸기 애니메이팅의 디테일을 배운다. 3] 강의세부내용: ① 벨트 라인과 무게이동을 학습, 연구해 도입한다. ② 걸기의 팔동작을 학습, 연구하여 도입한다. ③ 반작용을 도입하여 걸기 애니메이션을 수정한다. ④ 캐릭터 성을 유념하여 애니메이션을 수정한다. | 토론 이론 실습 질의응답 | 부교재 p.159~179 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 4 | 1] 강의제목: 여러 종류 달리기 애니메이션의 이해 2] 강의주제: 달리기 애니메이션의 이해와 스페이싱의 학습을 한다. 3] 강의세부내용: ① 달리기의 기본 브레이크 다운 원화를 학습한다. ② 무게중심의 이동 등을 학습하여 대입한다. ③ 팔동작의 움직임과 머리의 움직임을 학습하여 연구해 대입한다 *과제제출 : 사전동작 등을 포함한 캐릭터 달리기 애니메이션 영상 파일 제출 | 이론 실습 질의응답 | 부교재 p.188~211 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 5 | 1] 강의제목: 여러 종류 달리기 애니메이션의 심화 2] 강의주제: 점프 동작, 광충 뛰기등을 실습해본다. 3] 강의세부내용: ① 점프동작의 기본과 응용을 학습한다. ② 동작의 움직임과 무게중심, 캐릭터 성을 고려하여 애니메이션을 수정한다. ③ 광충 뛰기 동작의 기본을 학습하고 애니메이팅 한다. ④ 캐릭터 성을 고려하여 애니메이션을 수정해 완성한다. | 이론 실습 질의응답 | 부교재 p.213~228 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 6 | 1] 강의제목: 오버래핑, 사전 동작과 무게 2] 강의주제: 오버래핑, 사전 동작과 무게중심 이동 등 디테일한 애니메이션 학습에 들어간다. 3] 강의세부내용: ① 몸을 틀고 팔을 울리는 오버래핑 애니메이션으로 오버래핑의 기본개념을 실습한다. ② 여러 손동작의 사전동작과 오버래핑을 학습하여 실습한다. ③ 무게있는 여러 가지 오브젝트들을 이용한 애니메이션을 실습한다. | 토론 이론 실습 질의응답 | 부교재 p.238~257 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 7 | 중 간 고 사 | | | |

| 주 | 강 의 내 용 | 수업방법 | 학습자료 [과제포함] | 기자재 [보조교구] |
|----|--|---|-------------------------------|---------------------------------|
| 8 | 1] 강의제목: 리깅의 이해 I 2] 강의주제: 리깅의 기본인 본[bone]의 기본 개념 학습 3] 강의세부내용: ① 로컬좌표, 월드좌표, 부모 등 리깅의 기본 개념을 설명한다. ② 본의 생성과 본 툴의 기본 개념을 설명한다. ③ 기본적인 모델링을 주고 본을 생성시키는 실습을 한다. ④ 본과 더미를 연결시키는 리깅의 기본을 이해하고 학습한다 ⑤ 오일러, 쿼터니언들의 개념을 이해한다. | 이론 실습 질의응답 | 주교재 p.46~79 프리소스 모델링 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 9 | 1] 강의제목: 리깅의 이해 II 2] 강의주제: 리깅의 개념을 좀 더 이해하고 심화하여 주어진 모델링에 리깅을 완성한다. 3] 강의세부내용: ① hierarchy의 개념과 활용을 학습한다. ② IK, FK의 개념을 이해하고 학습한다. ③ 컨트롤러를 생성시키고 학습한다. | 이론 실습 질의응답 | 주교재 p. 80~186 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 10 | 1] 강의제목: 스키닝의 이해 2] 강의주제: 기본적인 스키닝의 방법과 개념을 이해하고 실습하여 캐릭터 셋업을 완성시킨다. 3] 강의세부내용: ① 스키닝의 기본 개념과 방법을 숙지시킨다. ② 자신이 만든 캐릭터 셋업을 완성시킨다. *과제제출 : 자신의 캐릭터로 리깅 셋업 파일 제출 | 이론 실습 질의응답 | 주교재 p.472 프린트물 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 11 | 1] 강의제목: 캐릭터의 애니메이션 2] 강의주제: 캐릭터의 30초짜리 액션을 정하고 애니메이션을 기획한다. 3] 강의세부내용: ① 캐릭터성을 연구하여 캐릭터의 애니메이션 동작을 기획한다. ② 동작에 맞게 기본적 애니메이션의을 들어가 기본동작 완성 | 이론 실습 질의응답 | 부교재 학습자 임의 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 12 | 1] 강의제목: 캐릭터의 애니메이션의 디테일 수정 2] 강의주제: 캐릭터 애니메이션의 디테일을 토론했어 수정한 후에 완성시킨다. 3] 강의세부내용: ① 짧은 발표와 분임토의로 각자의 애니메이션의 수정사항을 토의, 주시한다. ② 반작용, 사전동작, 오버래핑등을 추가하여 애니메이션을 마무리한다. ③ 학습자와 교육자의 잦은 질의 응답으로 완성도를 높인다. | 토론 이론 실습 질의응답 | 부교재 학습자 임의 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 13 | 1] 강의제목: 파이널 렌더링과 영상 마무리 2] 강의주제: 제작한 애니메이션의 파이널 렌더링과 포트폴리오로서의 활용할 수 있는 마무리를 배운다. 3] 강의세부내용: ① 간단한 라이팅 셋업을 공부한다. ② 렌더링 옵션과 여러 가지 렌더링 법의 장단점을 토의한다. ③ 에프터 이펙트로서 마무리 영상 제작법을 학습한다. ④ 자신의 애니메이션을 포트폴리오로서 활용할 수 있는 방법을 학습한다. | V-ray의 활용과 After Effects의 영상마무리 실습 | 프린트물 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 14 | 1] 강의제목: 애니메이션 발표 및 평가 2] 강의주제: 각자 주제에 따른 애니메이션의 발표와 공개적 평가를 통한 자기이해 및 발전 3] 강의세부내용: ① 각 학생당 2~3분동안 자신의 애니메이션을 발표한다. ② 질의 응답 및 작업 노하우 등을 공유한다. ③ 공개적 평가 [긍정적, 부정적]을 통해 질적 향상을 도모한다. ④ 익명의 평가표를 받아 자기발전을 도모한다. | 공개적 평가와 익명의 평가표로서 자기발전 | 발표 및 평가 | 교재, 빔 프로젝트, 전용 스크린 컴퓨터 |
| 15 | 기 말 고 사 | | | |