

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판연도
애니메이션 I	주교재	크리스 패트모어	애니메이션 이렇게 만든다	한울	2004
	부교재	리처드 윌리엄스	애니메이터 서바이벌 키트	한울	2009

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 스토리텔링의 기본 2] 강의주제: 애니메이션을 위한 스토리텔링과 캐릭터 개발 3] 강의세부내용: ① 스토리의 기원과 그 중요성 ② 할리우드 애니메이션의 스토리 방식 ③ 스토리텔링을 위한 캐릭터 개발의 이해와 리서치 방법 ④ 스토리보드 제작 요령과 중요성 및 애니메틱스로 연계 제작	강의 질의응답	주교재 p.10~29	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
2	1] 강의제목: 애니메이션의 기본 2] 강의주제: 여러 가지 전통적인 애니메이션의 기법 이해 3] 강의세부내용: ① 애니메이션의 역사 개요 및 예제 ② 스톱모션 애니메이션의 기법 설명과 예제 ③ 퍼펫 애니메이션의 기법 설명과 예제 ④ 컷아웃 애니메이션의 기법 설명과 예제 ⑤ 전통적 카메라 기법 설명	강의, 실습 질의응답	주교재 p.30~39	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
3	1] 강의제목: 애니메이션의 기법 2] 강의주제: 여러 가지 전통적인 애니메이션의 기법 이해 3] 강의세부내용: ① 콜라주를 이용한 추상적 애니메이션 예제 ② 로토스코핑 애니메이션 기법 설명과 예제 및 실습 ③ 플립북 애니메이션의 기법 설명과 예제 및 실습	강의, 실습 질의응답	주교재 p.46~65	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
4	1] 강의제목: 셀 애니메이션의 기본과 이해 2] 강의주제: 가장 널리 쓰였던 셀 애니메이션 제작 방법의 이해와 실습 3] 강의세부내용: ① 전통적인 셀 애니메이션의 프로덕션 과정 이해 및 예제 ② 전통적 셀 애니메이션에서 디지털 시대로 가는 과정 ③ 디지털 셀 애니메이션의 실습  <b>*과제제출 : 100 페이지 플립북 애니메이션 제작</b>	강의, 실습 질의응답	주교재 p.70~103	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
5	1] 강의제목: 웹 애니메이션의 이해와 컴퓨터 활용 2] 강의주제: 웹 애니메이션과 그에 따른 컴퓨터의 프로그램 활용. 3] 강의세부내용: ① 웹 애니메이션의 설명과 예제 ② GIF 애니메이션의 설명과 예제 및 실습 ③ 플래시 애니메이션의 설명과 예제 ④ 웹 애니메이션의 장점과 단점 설명	강의, 실습 질의응답	주교재 p.104~115	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
6	1] 강의제목: CG를 쓰는 3D애니메이션의 이해 2] 강의주제: 3D 애니메이션을 만드는 과정과 기법을 이해 3] 강의세부내용: ① 3D 애니메이션의 작업 과정 설명과 예제 ② 3D 소프트웨어의 설명 및 간단한 3D 애니메이션의 실습 ③ 게임 그래픽 산업과 애니메이션 산업의 설명 ④ 2D와 3D 애니메이션의 결합의 설명 및 예제	강의, 실습 질의응답	주교재 p.116~143	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 공튀기기 애니메이션 2] 강의주제: 공을 튀기는 모션의 애니메이션을 직접 제작, 애니메이션의 프레임 차이를 이해한다. 3] 강의세부내용: ① 프레임 브레이크 다운의 원리와 이해. ② 흔들리는 진자의 애니메이션을 만들어 프레임 실습. ③ 공튀기기 애니메이션을 만들어 실습.	강의, 실습 질의응답	부교재 p.47~62	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
9	1] 강의제목: 애니메이션의 과장과 축소 2] 강의주제: 공튀기기 애니메이션을 심화하여 과장과 축소를 이해. 3] 강의세부내용: ① 스퀘시 앤 스트레치 방식의 이해. ② 공튀기기 애니메이션의 수정 ③ 원화와 동화의 차이 및 실습	강의, 실습 질의응답	부교재 p.63~81	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
10	1] 강의제목: 프레임을 파악한 기본 걸기 애니메이션 2] 강의주제: 애니메이션의 기본인 걸기, 프레임 배분의 이해와 실습 3] 강의세부내용: ① 걸기 애니메이션의 원화 및 동화의 모션 이해 ② 간단한 캐릭터로 걸기 애니메이션을 실습 ③ 약간의 수정을 통한 캐릭터의 성격 표현을 이해	강의, 실습 질의응답	부교재 p.114~146	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
11	1] 강의제목: 걸기 애니메이션의 심화 2] 강의주제: 캐릭터의 무게 및 성격을 파악하여 하는 애니메이션 실습 3] 강의세부내용: ① 캐릭터의 성격의 맞춘 모션의 이해. ② 매칭 포지션의 중요성 이해 ③ 무게에 따른 애니메이션의 모션의 차이 이해. ④ 걸기 애니메이션의 수정 실습. <b>*과제제출 : 캐릭터에 맞춘 걸기 애니메이션 루프 제작</b>	강의, 실습 질의응답	부교재 p.147~178	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
12	1] 강의제목: 달리기 및 점프 애니메이션 2] 강의주제: 점프하는 동작의 애니메이션을 프레임 별로 이해, 실습 3] 강의세부내용: ① 달리기 애니메이션의 프레임과 모션 차이 이해. ② 달리기 애니메이션 실습 ③ 점프 애니메이션의 프레임과 모션의 차이 이해 ④ 점프 애니메이션의 실습	강의, 실습 질의응답	부교재 p. 188~228	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
13	1] 강의제목: 표정 브레이크 다운 2] 강의주제: 얼굴 표정으로 브레이크 다운의 중요성을 이해, 실습한다. 3] 강의세부내용: ① 기분에 따른 각 얼굴 모션의 이해. ② 상황에 따른 표정 브레이크 다운의 차이 ③ 표정 브레이크 다운의 실습	강의, 실습 질의응답	부교재 p.229~237	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
14	1] 강의제목: 오버래핑과 반작용 동작 2] 강의주제: 오버래핑과 반작용 동작을 이해, 실습 3] 강의세부내용: ① 오버래핑 동작의 이해 및 실습 ② 반작용의 원리와 동작을 이해. ③ 반작용 원리를 이용한 애니메이션 실습	강의, 실습 질의응답	부교재 p.238~267	학습자 PC 프로젝터 스크린 화이트 보드
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
애니메이션 I	중간고사 기말고사 과제물 [레포트1,2] 수업참여도 출석율	중간고사 : 30 퍼센트 기말고사 : 30 퍼센트 과 제 물 : 15 퍼센트 수업참여도 : 5 퍼센트 출 석 율 : 20 퍼센트