

수업 계획서

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	애니메이션 III	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
1. 애니메이션 캐릭터의 역사와 성공사례분석 2. 목적에 따른 캐릭터의 분류 및 종류 3. 애니메이션 캐릭터 기획과 캐릭터 매뉴얼 사례 4. 캐릭터 매뉴얼 제작							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	3ds Max 2015 더 쉽게 배우기	저자	연승수	출판사	영진닷컴	출판년도	2015
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	● 캐릭터 개요			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2	애니메이션 캐릭터기획에 대한 개요					
	3	- 애니메이션에서 캐릭터란?					
	4	- 캐릭터 시장					
	5						
제 2 주	1	● 캐릭터 이론1			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2	애니메이션 캐릭터기획에 대한 논의					
	3	- 애니메이션 캐릭터의 역사.					
	4						
	5	- 현대사회에서 캐릭터의 의미					
제 3 주	1	● 캐릭터 이론2			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2	애니메이션 캐릭터기획에 대한 논의					
	3	- 오늘날 법적의미의 캐릭터.					
	4						
	5	- 캐릭터 관련 저작권 사례 분석.					
제 4 주	1	● 캐릭터 이론3			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2	애니메이션 캐릭터기획에 대한 논의					
	3	- 사용 목적에 따른 캐릭터의 분류					
	4	(브랜드,이벤트,지자체,캠페인,팬시)					
	5						
제 5 주	1	● 캐릭터 기획1			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2	애니메이션 캐릭터 디자인 과정					
	3	- 캐릭터의 성공요인					
	4						
	5	- 캐릭터 아이디어 스케치					
제 6 주	1	● 캐릭터 기획2			학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용		
	2	애니메이션 캐릭터 디자인설정 과정					
	3	- 캐릭터의 컨셉과 기본설정					
	4						
	5	- 캐릭터에 정체성부여					
제 7 주	1	● 캐릭터 기획3			과제 I		
	2	애니메이션 캐릭터 디자인설정 과정					
	3	- 캐릭터의 컨셉과 세부설정					
	4						
	5	- 캐릭터에 개성부여					
제 8 주	1	중 간 고 사			-		
	2						
	3						

	4		
	5		
제 9 주	1	● 캐릭터기획4	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	애니메이션 캐릭터 기획서 작성	
	3	- 컨셉,타겟,상품시장 분석을 중심으로	
	4	- 아이디어 스케치	
	5		
제 10 주	1	● 캐릭터개발1	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	애니메이션 캐릭터 개발 실습1	
	3	- 캐릭터의 컨셉과 기본설정	
	4		
	5		
제 11 주	1	● 캐릭터개발2	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	애니메이션 캐릭터 개발 실습2	
	3	- 캐릭터의 세부설정과 정체성부여	
	4		
	5		
제 12 주	1	● 캐릭터개발3	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	애니메이션 캐릭터 개발 실습3	
	3	- 캐릭터에 개성부여	
	4		
	5		
제 13 주	1	● 캐릭터 메뉴얼1	과제 II
	2	캐릭터 메뉴얼 제작 실습1	
	3	- 캐릭터 메뉴얼 사례 분석	
	4		
	5		
제 14 주	1	● 캐릭터 메뉴얼2	학습준비물 : 타블렛 ,USB메모리 수업방식 : 실습제작, 프로젝터 활용
	2	캐릭터 메뉴얼 제작 실습2	
	3	- 캐릭터 상품화 전략 분석	
	4		
	5		
제 15 주	1	기 말 고 사	-
	2		
	3		
	4		
	5		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %	0 %	100 %	-

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

포토샵을 이용한 디지털 표현기법. 타블렛 사용, 프로젝터 활용

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

- * 과제 I : 개성강한 캐릭터 아이디어 스케치 2점
- * 과제 II : 캐릭터성을 살릴수 있는 세부설정 스케치 2점

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)