

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	애니메이션II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
- 본 교과목은 3DS MAX를 사용하여 캐릭터를 셋업하는 방법을 다루면서 이론을 바탕으로 다양한 애니메이션 표현법을 익힐 수 있도록 한다.							
- 3D 캐릭터의 애니메이션 움직임을 분석하고 응용함으로써 다양한 동작을 표현할 수 있도록 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	캐릭터 셋업 테크닉	저자	이상원	출판사	비엘북스	출판 년도	2012
부교재(참고문헌)	애니메이터 서바이벌 키트	저자	리처드 윌리엄스	출판사	한울	출판 년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	- 강의주제 : 오리엔테이션			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시					
	3	- 강의세부내용 : 애니메이션에 필요한 이론 및 수업방향					
	4	제시. 다양한 예제를 보고 움직임 분석.					
	5	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 2 주	1	- 강의주제 : 셋팅의 이해			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : 기본 세팅의 올바른 이해와 적용					
	3	- 강의세부내용 : 로컬 좌표, 월드 좌표 이해, 트랜스폼					
	4	적용하기, Parent의 회전					
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : 본(Bone)			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : 본(Bone)의 생성 및 사용					
	3	- 강의세부내용 : *본 툴(Bone Tools)의 사용					
	4	* Link Display 를 이용하여 본(Bone)의 체크					
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 4 주	1	- 강의주제 : Pivot 과 Link Info			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : Pivot 과 Link Info를 이해한다.					
	3	- 강의세부내용 : *Pivot 톨아웃의 이해					
	4	*Locks 톨아웃의 이해 * Inherit 톨아웃의 이해					
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 5 주	1	- 강의주제 : IK(Inverse Kinematics)			- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2	- 강의목표 : IK 분류를 알아본다.					
	3	- 강의세부내용 : * CAT와 바이패드(Biped)의 이해					
	4	* 바이패드 IK 사용하기 * Blend와 커브 편집					
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					
제 6 주	1	- 강의주제 : Controller			과제 (도형 드로잉 1점 제작) - 선과 명암만으로 제작 - 타블렛을 이용하여 제작. - 제출은 jpg 그림파일		
	2	- 강의목표 : Controller 이해하고 접근하기					
	3	- 강의세부내용 : * Controller의 분류와 구조					
	4	* 적용된 Controller의 종류 살펴보기					
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)					

제 7 주	1	- 강의주제 : Controller 속성 변경	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 키프레임을 사용하는 Controller 속성 변경				
	3	- 강의세부내용 : *커브 에디터에서 키 정보를 살펴보기				
	4	* 트랙 바(Track bar)에서 키 정보를 살펴보기				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항			
	2					
	3					
	4					
	5					
제 9 주	1	- 강의주제 : 메카닉	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 메카닉 리깅에 대하여 알아본다.				
	3	- 강의세부내용 : *액추에이터(Actuator), 피스톤(Piston)				
	4	모터(Motor)를 이해하고 제작하여 본다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 10 주	1	- 강의주제 : 시물레이션	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 3ds Max 시물레이션을 본에 적용해 본다				
	3	- 강의세부내용 : *머리카락과 치마를 표현해 본다 .				
	4	* 시물레이션 방식을 이해하고 실습하여 본다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 11 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 셋업 (캐릭터 리깅)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 바이패드를 사용하여 캐릭터를 리깅한다				
	3	- 강의세부내용 : * 스킨닝(Skinning)에 대해서 알아본다				
	4	* 복합적인 작업에 대하여 스킬을 익힌다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 12 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 셋업 (근육 본 만들기)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 근육을 표현할 본을 셋팅한다.				
	3	- 강의세부내용 : * 가장 기본적인 근육 본을 알아본다.				
	4	* Stretch와 Scale의 차이점을 알아본다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 13 주	1	- 강의주제 : 캐릭터 포즈	과제II (캐릭터 포즈동작) - 3DS MAX 이용한 제작 - 3점의 포즈동작 제출. - 제출은 jpg 그림파일			
	2	- 강의목표 : 캐릭터의 다양한 포즈를 구현해 본다.				
	3	- 강의세부내용 : * 스킨작업시 오류를 해결한다.				
	4	* 자연스러운 포즈를 제작하여 본다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 14 주	1	- 강의주제 : PT 발표	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛			
	2	- 강의목표 : 캐릭터 포즈 발표				
	3	- 강의세부내용 : * 캐릭터 포즈를 발표하고 토론하여 향후				
	4	방향에 대하여 논의한다.				
	5	-수업방법 : 강의 및 토론(질의 / 응답)				
제 15 주	1	기 말 고 사	- 4시간 실기시험 주제 : 캐릭터 본(Bone) 셋업 프로그램 : 3DS MAX			
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기타(참여도)	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의						
- 실습 후 발표 및 토론 실시						

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

3DS MAX 프로그램을 이용하여 수업을 한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용