

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터 애니메이션	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<ul style="list-style-type: none"> - 애프터이펙트의 기본 기능을 숙지하고 표현 범위를 확장하여 응용해본다. - 애니메이션의 기본과 활용 기능을 익히고 작업을 통해 능력을 향상시킨다. - 아이디어를 이미지화하고 그 이미지에 애니메이션까지 적용하는 과정을 직접 제작해봄으로써 실무 능력을 갖추도록 학습한다. 							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	스스로 마스터하는 트레이닝북 애프터이펙트 CS6	저자	나정조	출판사	성안당	출판 년도	2013
부교재(참고문헌)	필수기재아님	저자		출판사		출판 년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 오리엔테이션 - 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시 - 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 플러그인/퀵타임 설치 - 다른 프로그램과의 연동 - 자주 사용하는 단축키 훑어보기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답 			<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2						
	3						
	4						
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 애프터 이펙트 시작하기 - 강의목표 : 애프터 이펙트란 무엇인가? - 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 인터페이스 살펴보기 - 나만의 워크스페이스 만들기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답 			<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2						
	3						
	4						
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 패널, 제대로 알고 사용하기 - 강의목표 : 패널로 이뤄진 작업화면 살펴보기 - 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 패널, 컴포지션 패널, 타임라인 패널 - 캐릭터 패널, 페인트 패널, 프리뷰 패널 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답 			<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2						
	3						
	4						
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 애프터 이펙트에서 새 파일 열고 저장하기 - 강의목표 : 작업 파일에 필요한 기본 지식 살펴보기 - 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 파일 불러오고 내보내기 - 작업 환경 설정하고 시퀀스 파일 불러오기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답 			<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2						
	3						
	4						
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 레이어 제어하기 I - 강의목표 : 레이어의 개념 및 종류 살펴보고 적용하기 - 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> - 레이어의 기본 속성 및 러닝타임 조절하기 - 레이어 스타일의 종류 살펴보기 - 레이어의 종류와 생성 방법 살펴보기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답 			<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2						
	3						
	4						

제 6 주	1	- 강의주제 : 레이어 제어하기 Ⅱ	과제Ⅰ (애니메이션 1점) - 오브젝트 애니메이션 제작 - 파일로 제출
	2	- 강의목표 : 레이어 다루기	
	3	- 세부내용 : - 솔리드 레이어 활용하기 - 조정 레이어를 활용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 7 주	1	- 강의주제 : 레이어 제어하기 Ⅲ	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 셰이프 레이어 적용하기	
	3	- 세부내용 : - 셰이프 레이어 활용하기 - 그리기 관련 툴 살펴보기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 애니메이션의 기본 이해하기 Ⅰ	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 키프레임으로 애니메이션 알아보기	
	3	- 세부내용 : - 키프레임으로 간단한 애니메이션 만들기 - 텍스트 애니메이션 만들기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 10 주	1	- 강의주제 : 애니메이션의 기본 이해하기 Ⅱ	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 표현을 더욱 풍부하게 만들어주기	
	3	- 세부내용 : - 애니메이션 보조 도구 이해하기 - 익스프레션 활용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 11 주	1	- 강의주제 : 실용적인 합성 방법과 활용	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 합성 방법 배우기	
	3	- 세부내용 : - 마스크로 합성하기 - 블렌딩 모드, 트랙 매트로 합성하기 - 킥(Keying)으로 합성하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 12 주	1	- 강의주제 : 이펙트와 플러그인으로 영상 만들기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 예제를 통해 영상 제작하기	
	3	- 세부내용 : - 이펙트의 종류 살펴보기 - 플러그인 활용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 13 주	1	- 강의주제 : 애니메이션 활용하기	과제Ⅱ (애니메이션 1점) - 텍스트 애니메이션 제작 - 파일로 제출
	2	- 강의목표 : 실무에서 유용한 고급 기술 익히기	
	3	- 세부내용 : - 3D 레이어 배우기 - 카메라 다루기 - 라이트 다루기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의/응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 세밀한 영상 제어로 렌더링하기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 영상의 속도 제어와 사운드 활용하기	
	3	- 세부내용 : - 영상의 속도 제어하기 - 모션 트래킹 다루기 - 사운드 활용하기 - 렌더링 기본기 살펴보기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의/응답)	

제 15 주	1	기 말 고 사	- 4시간 실기시험 주제 : 애니메이션 제작 그래픽프로그램 사용 파일로 제출			
	2					
	3					
	4					
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)						
<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 PPT 사용하여 강의(실습) 80% - 질의/응답 10%, 발표 및 토론 10% 						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<ul style="list-style-type: none"> - 강의오리엔테이션 : 애프터이팩트를 효과적으로 활용할 수 있는 응용분야에 대한 소개와 주차별 강의내용 및 운영에 관한 주의사항 전달 - 강의자료 관련 공지 : 서울호서교육정보시스템(HEMS) 사용요령 안내 및 강의자료 활용방법 숙지 - 강의교재 관련 공지 : 강의계획서에 따른 교재 활용방법 설명 - 성적평가 관련 공지(중간고사, 기말고사, 출석, 과제물, 수시평가, 수업참여도 평가 등) - 과제물1(7점) : 오브젝트 애니메이션 - 과제물2(8점) : 텍스트 애니메이션 - 수업참여도(5점) 						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
과제 저장은 개인 USB 사용						