

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	애니메이션 I	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>본 교과목은 애니메이션 I, II, III 으로 연결된 수업 중 첫 번째 단계로 애니메이션 제작에 앞서 기본적으로 알아야 할 애니메이션 이론과 표현기법에 대한 기초를 정립한다. 애니메이션에 대한 기본적인 지식을 습득하기 위하여 애니메이션의 시작, 오늘날 국내외의 애니메이션 산업, 기본 제작 과정을 살펴본다. 시나리오 작법, 연출, 콘티 구성법과 함께 애니메이션 제작 도구와 각 재료 사용법도 알아본다. 애니메이션의 연출 방법과 원리를 연구한다. 애니메이션이 정지되어 있는 대상이 어떤 방식으로 촬영되어 스크린 위에는 움직임을 갖고 나타나게 되는지를 이해하며, 동작을 구성하고 연출하는 방법, 타이밍 계산하는 방법과 카메라 앵글까지 촬영 방법을 알아본다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	애니메이터 서바이벌 키트[증보판]	저자	리처드 윌리엄스	출판사	한울	출판년도	2009
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	- 강의주제 : 걷기1			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : 무게감 주기 프로세스			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 속도 맞추기로 걷기 응용하기			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
	5						
제 2 주	1	- 강의주제 : 걷기2			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : 패싱 포지션 또는 브레이크다운			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 걷기 동작을 계획하는 두 가지			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	방법 응용하여 걷기					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : 걷기3			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : 두 번 튀기 프로세스			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 느리게 걷기와 좀 더 느리게 걷기			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
	5						
제 4 주	1	- 강의주제 : 달리기			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : 달리기를 네 장으로 그리는 공식			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 달리기를 세 장으로 그리는 공식			- 학습준비물 : 타블렛		
	4	알아보기					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 5 주	1	- 강의주제 : 점프하기			- 프로젝터 활용		
	2	- 강의목표 : 점프에 무게감 주기 프로세스			- 실습 제작		
	3	- 강의세부내용 : 점프에 무게감 주기 응용하는			- 학습준비물 : 타블렛		
	4						

	5	방법 알아보기 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 6 주	1	- 강의주제 : 유연성	과제I (제목:베를그라운드 캐릭터 드로잉 제작1) - 브러시툴을 사용하여 제작. - 칼라편집기능 및 자유컬러링. - 제출은 jpg 그림파일
	2	- 강의목표 : 간단한 반작용 유연성을 주기 위한	
	3	관절꺾기 프로세스	
	4	- 강의세부내용 : 얼굴표정의 유연성 응용하기	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 7 주	1	- 강의주제 : 무게	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 압력과 무게 프로세스	
	3	- 강의세부내용 : 무게를 느끼게 하는 방법	
	4	알아보기	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	- 강의주제 : 테이크와 악센트	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 강한 악센트는 뒤로 튕기는 프로세스	
	3	- 강의세부내용 : 약한 악센트 응용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
	5		
제 10 주	1	- 강의주제 : 타이밍, 스태거, 웨이브, 힙	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 스태거 타이밍 좌우 떨림 방식	
	3	- 강의세부내용 : 힙(채찍질) 동작 웨이브	
	4	동작을 응용하기	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : 다이얼로그	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 프레이징 그림과 사운드 싱크	
	3	- 강의세부내용 : 악센트 태도 다이얼로그의	
	4	비법을 적용하여 응용하기	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : 연기	과제II (제목:베를그라운드 캐릭터 드로잉 제작2) - 포토샵을 이용한 애니메이션제작 - 선과 명암으로만 표현. - 제출은 gif파일
	2	- 강의목표 : 표정의 변화 대조적인 장면 찾기	
	3	가리키는 동작 프로세스	
	4	- 강의세부내용 : 바디 랭귀지 대칭 또는 트위닝	
	5	눈을 복합적으로 적용하여 응용하기	
제 13 주	1	- 강의주제 : 동물의 동작	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 동물의 기본적인 걷기 패턴 프로세스	
	3	- 강의세부내용 : 동물의 기본적인 걷기 패턴을	
	4	응용하여 적용하기	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 연출 프로세스	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 애니메이터 캐스팅을 최종적으로	
	3	알아보기	
	4		
	5	- 강의세부내용 : 편집 세부사항 알아보기	

		- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)					
제 15 주	1	기 말 고 사				- 실기시험	시간 : 3시간
	2						
	3						
	4						
	5						
- 실기시험 주제 : 걷기 / 뛰기 / 점프하기 동작들을 연결하여 키애니메이션 셋팅하기 프로그램 : 3D MAX / Photoshop							
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고	
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %		
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
실기(작품)							
* 과제 I : 베틀그라운드 캐릭터 드로잉 제작1							
* 과제 II : 베틀그라운드 캐릭터 드로잉 제작2							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							
과제 저장은 개인 USB 사용							