

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	애니메이션 III	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
대상의 이미지화 과정을 거쳐 콘티뉴어티 연출로 연계하고 이를 직접 작품으로 표현해 보는 일련의 애니메이션 제작과정을 실제로 체험한다. 본 교과목은 스토리가 담겨진 보다 복잡한 플롯과 이미지를 제작한다. 숏과 시간 연결을 계산하여 콘티뉴어티를 짜고 다수의 인물이 등장하는 장면, 깊이 있는 화면을 연출하는 방법 등 섬세해진 기술들을 연습한다. 관객이 이미 영화를 통해 익숙해졌을 카메라 앵글을 분석적인 관점으로 연구하여 애니메이션에 적용한다. 스토리 구성에서부터 움직임에 대한 세부 묘사까지 애니메이션을 제작할 수 있는 전반적인 기술들을 익힐 수 있다.							
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	- 강의주제 : 오리엔테이션 - 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시 - 강의세부내용 : 3ds Max 2015 화면 구성과 기본 기능들 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 2 주	1	- 강의주제 : 3ds Max의 파일 다루기와 기본 작업 - 강의목표 : 기초탄탄 3차원이 만들어지는 개념과 기준 - 강의세부내용 : 어태치와 엘리먼트 그리고 디태치 실무에서 이용되는 곡선을 수정하는 모디피어이해 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 3 주	1	- 강의주제 : 3ds Max 편집의 모든 방법 이해 - 강의목표 : 오브젝트 선택, 이동, 회전, 크기 변경 - 강의세부내용 : 쿼드 메뉴 다루기 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 4 주	1	- 강의주제 : 3ds Max 모델링 핵심 방법 이해 - 강의목표 : 실린더를 이용한 컵의 원형 모델 만들기 - 강의세부내용 : Edit Poly, Extrude, MeshSmooth 등 습득 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 5 주	1	- 강의주제 : 점 편집을 통한 컵 손잡이 완성하기 - 강의목표 : 점 편집을 이용한 컵 손잡이 만들기 - 강의세부내용 : Extrude를 이용하여 손잡이용 면돌출 Target Weld로 마주 보는 위치점을붙이기, [MeshSmooth] 모디피어로 완성된 손잡이 모양 확인하기.브릿지를 이용하여 연결후 완성. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)			- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛		
	2						
	3						
	4						
	5						

제 6 주	1	- 강의주제 : Box를 이용하여 LCD TV 디자인하기	과제I (제목: 간단한 도형을 이용하여 복잡한 모양으로 변형된 작품만들기) - 3DMAX 사용 - 과제 제출은 AVI 파일
	2	- 강의목표 : Box를 이용해 면을 나눠 TV 디자인하기	
	3	- 강의세부내용 : Box의 이용,Detach의 이용및	
	4	,Bevel,Chamfer,Cylinder와 Torus,Line등을 이해,작품완성	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 7 주	1	- 강의주제 : Line을 이용한 오브젝트 디자인의 기초	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : Rectangle을 이용하여 정교한 만화배경	
	3	오브젝트디자인하기	
	4	- 강의세부내용 : Rectangle,ProBoolean,Circle과	
	5	ProBoolean,ProBoolean,등을 이해 작품완성. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	- 강의주제 : 실사와 같은 느낌을 위한 분위기 연출하기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 3ds Max의 매핑과 라이팅 기본기 이해하기	
	3	- 강의세부내용 : V-Ray, Slate Material Editor,등을	
	4	이해하고 습득	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 10 주	1	- 강의주제 : 주사위 매핑하기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : Multi/Sub-Object 재질 타입으로 주사위매핑	
	3	- 강의세부내용 : Multi/Sub-Object ,Blend, V-RayDome	
	4	라이트의 이해,태양광과 V-Ray Light 활용등을 이해하고	
	5	작품 완성 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 11 주	1	- 강의주제 : 노이즈 매핑을 통한 물 표현하기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : Noise 맵 트릭을 이용한 물 표현	
	3	- 강의세부내용 : V-RayColor와 Noise 맵을 이용하여	
	4	수영장의 물을 표현하고 수영장 완성.	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 12 주	1	- 강의주제 : V-Ray를 통한 건물 미학 구현하기	과제II (제목: 애니메이션 배경제작) - 3DMAX사용 - 과제 제출은 AVI 파일
	2	- 강의목표 : 건물 내부를 표현하는 인테리어나시물레이션의	
	3	핵심 기법	
	4	- 강의세부내용 : Slice Plane 등의 면 분할,공간 매핑,	
	5	,Multi/Sub-Object 재질표현등을 이용하여 완성하기 - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 13 주	1	- 강의주제 : 투시도 만들기	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 건물 외관을 보여주는 투시도 만들기	
	3	- 강의세부내용 : Grid를 이용한 높이 설정,V-RaySun을	
	4	이용한 태양광 표현,V-RayMtl로 건물 유리 표현,	
	5	V-RayBlendMtl 재질을 이용한 건물의 아트웍등을 표현하고 완성. - 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 애니메이션 및 게임배경 제작	프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 애니메이션 및 게임배경 작품 완성	
	3	- 강의세부내용 : 포토샵과 연동하여 주제에 맞는	
	4	배경디자인 작품 포트폴리오 완성	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습 (질의 / 응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		
	3		
		- 실기시험 시간 : 3시간 주제 : 주어진 주제에 맞는 배경디자인	

