

강 의 계 획 서

1. 강의개요							
학습과목명	기초디지털 애니메이션	학점	3학점	교·강사명	교·강사 전화번호		
강의시간	3시간	강의실		수강대상	E-mail		
2. 교과목 학습목표							
<p>‘기초디지털애니메이션’ 수업은 애니메이션에 대한 다각적인 탐색을 통해 애니메이션 매체에 대한 이해와 수용의 폭을 넓히고, 창의적인 애니메이션 제작능력과 능동적이고 협조적인 제작팀원으로서의 소양을 키울 수 있다.</p> <p>구체적인 학습목표는 다음과 같다:</p> <p>1. 문화콘텐츠로서의 애니메이션의 가치와 애니메이션의 개념을 비롯한 애니메이션의 제작의 바탕이 되는 이론적 배경 지식을 습득할 수 있다. 주요 애니메이션 국가들의 작품들과 기술의 발전을 역사적 관점에서 개괄함으로써 애니메이션 제작의 변천과정을 알 수 있다. 또한 애니메이션의 다양한 미디어 테크닉을 비교하고 아날로그애니메이션과 디지털애니메이션의 특징들을 이해할 수 있다.</p> <p>2. 애니메이션 제작의 전 과정을 단계별로 살펴봄으로써 애니메이션의 원리와 제작과정을 알 수 있다. 제작 과정에 대한 이해와 함께 애니메이션 기법과 테크닉을 습득하여 간단한 애니메이션을 제작할 수 있다. 3. 제작한 영상 편집하고 최종 애니메이션 작품으로 완성할 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>주교재: 애니메이션에 대한 6가지 이야기(쿠북) 안종혁, 김수진 2007</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제1주	1	1) 강의주제: 오리엔테이션 2) 강의목표: 한 학기 수업 진행과정과 과제 및 평가방식을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: 교과목 소개, 과제 및 수업평가, 진행방식을 소개한다. 4) 강의방법: 강의					
	2	1) 강의주제: 애니메이션이란 무엇인가 2) 강의목표: 애니메이션의 개념과 정의를 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: 애니메이션의 개념과 정의에 대해 살펴본다. 4) 강의방법: 강의, 토론					
	3	1) 강의주제: 애니메이션이란 무엇인가 2) 강의목표: 애니메이션 움직임의 원리와 구성요소를 파악할 수 있다. 3) 강의세부내용: 애니메이션 움직임의 원리와 구성요소들을 살펴본다. 4) 강의방법: 강의, 토론					
제2주	1	1) 강의주제: 애니메이션의 고고학					

		<p>2) 강의목표: 다양한 시각장치들을 구분하고 애니메이션의 발전과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 영화사 이전의 다양한 시각장치들을 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 미국 애니메이션</p> <p>2) 강의목표: 미국 애니메이션의 역사를 이해하고 애니메이션 기술 발달에 따른 제작 과정의 변천과 미국 애니메이션 미학을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 디즈니 이전, 디즈니, 반디즈니 애니메이션의 특징들을 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 아시아 애니메이션</p> <p>2) 강의목표: 아시아 애니메이션의 대표적인 일본, 중국, 한국의 대표 작가와 작품을 파악하고 각각의 고유한 미학적 특징을 비교할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 일본, 중국, 한국 애니메이션의 특징들을 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
제3주	1	<p>1) 강의주제: 2D 애니메이션의 제작 기법(미디어 테크닉)</p> <p>2) 강의목표: 다양한 2D 애니메이션의 표현기법을 구분하고 특성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 2D 애니메이션의 다양한 제작 기법을 비교하고 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 3D 애니메이션의 제작 기법(미디어 테크닉)</p> <p>2) 강의목표: 다양한 3D 애니메이션의 표현기법을 구분하고 특성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 3D 애니메이션의 다양한 제작 기법을 비교하고 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 3D 컴퓨터 애니메이션 제작 기법과 과정</p> <p>2) 강의목표: 3D 컴퓨터 애니메이션의 제작 기법과 제작 과정을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: CG 기술을 활용한 애니메이션의 제작 기법과 세부 제작과정을 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
제4주	1	<p>1) 강의주제: 애니메이션의 창작과 기획</p> <p>2) 강의목표: 애니메이션의 창작과정을 이해하고 기획할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 애니메이션의 창작과정과 기획에 대해 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 스토리와 스토리텔링</p> <p>2) 강의목표: 스토리와 스토리텔링의 의미를 파악하고 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 스토리와 스토리텔링의 의미와 중요성을 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법: 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 스토리의 구성요소와 구조</p> <p>2) 강의목표: 스토리의 구성요소와 구조를 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 스토리의 구성요소와 구조를 살펴본다.</p>	

		4) 강의방법: 강의, 토론	
제5주	1	1) 강의주제: 플롯과 시놉시스 2) 강의목표: 플롯과 시놉시스의 의미를 파악하고 중요성을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: 플롯과 시놉시스의 의미와 중요성을 살펴본다. 4) 강의방법: 강의	
	2	1) 강의주제: 팀 구성 및 주제 설정 2) 강의목표: 프로젝트 팀을 구성하고 팀별 주제를 설정할 수 있다. 3) 강의세부내용: 프로젝트 팀을 구성하고 주제를 정한다. 4) 강의방법: 토론, 실습	
	3	1) 강의주제: 시놉시스 작성 2) 강의목표: 팀별 주제에 따라 시놉시스를 작성할 수 있다. 3) 강의세부내용: 팀별 주제에 따라 시놉시스를 작성한다. 4) 강의방법: 실습, 발표	
제6주	1	1) 강의주제: 스크립트/시나리오 2) 강의목표: 스크립트/시나리오의 의미를 파악하고 작성방법을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: 스크립트/시나리오의 작성방법을 살펴본다. 4) 강의방법: 강의	
	2	1) 강의주제: 시나리오 작성 2) 강의목표: 팀별 시나리오를 작성할 수 있다. 3) 강의세부내용: 팀별 시놉시스를 토대로 시나리오를 작성한다. 4) 강의방법: 실습	
	3	1) 강의주제: 시나리오 작성 2) 강의목표: 팀별 시나리오를 작성할 수 있다. 3) 강의세부내용: 팀별 시놉시스를 토대로 시나리오를 작성한다. 4) 강의방법: 실습, 발표	
제7주	1	1) 강의주제: 스토리보드의 제작 방법 2) 강의목표: 스토리보드 제작 방법에 대해 알 수 있다. 3) 강의세부내용: 스토리보드 문법과 제작 방법을 살펴본다. 4) 강의방법: 강의	
	2	1) 강의주제: 스토리보드 제작 2) 강의목표: 시나리오에 맞게 스토리보드를 제작 할 수 있다. 3) 강의세부내용: 시나리오에 맞게 스토리보드를 제작한다. 4) 강의방법: 실습	
	3	1) 강의주제: 스토리보드 제작 2) 강의목표: 시나리오에 맞게 스토리보드를 제작 할 수 있다. 3) 강의세부내용: 시나리오에 맞게 스토리보드를 제작한다. 4) 강의방법: 실습	
제8주	1		
	2	중간고사	
	3		
제9주	1	1) 강의주제: 캐릭터 디자인 2) 강의목표: 애니메이션 캐릭터 및 소품을 디자인할 수 있다. 3) 강의세부내용: 팀이 결정한 애니메이션의 제작기법에 맞는 애니메이션 캐릭터 및 소품을 디자인한다. 4) 강의방법: 강의, 실습	
	2	1) 강의주제: 캐릭터 및 소품 제작 2) 강의목표: 애니메이션 캐릭터 및 소품을 제작할 수 있다.	

		3) 강의세부내용: 애니메이션 캐릭터 및 소품을 제작한다. 4) 강의방법: 실습	
	3	1) 강의주제: 배경과 원근법 2) 강의목표: 애니메이션 배경과 원근법을 이해하고 배경을 제작할 수 있다. 3) 강의세부내용: 애니메이션 배경을 제작한다. 4) 강의방법: 실습	
제10주	1	1) 강의주제: 카메라 워크 2) 강의목표: 카메라 원리와 카메라 워크를 이해하고 활용할 수 있다. 3) 강의세부내용: 카메라 원리와 다양한 카메라 워크를 이해하고 습득한다. 4) 강의방법: 강의 4) 강의방법: 실습	
	2	1) 강의주제: 카메라 촬영 2) 강의목표: 카메라 원리를 이해하고 사용할 수 있다. 3) 강의세부내용: 카메라 촬영을 한다.	
	3	1) 강의주제: 카메라 촬영 2) 강의목표: 카메라 원리를 이해하고 사용할 수 있다. 3) 강의세부내용: 카메라 촬영을 한다. 4) 강의방법: 실습	
	1	1) 강의주제: 영상 편집의 개념과 과정 2) 강의목표: 영상 편집의 기초를 이해하고 영상 편집의 종류와 과정을 파악할 수 있다. 3) 강의세부내용: 영상 편집의 기초를 이해하고 영상 편집의 종류를 살펴본다. 4) 강의방법: 강의	
제11주	2	1) 강의주제: 영상 편집의 기초 2) 강의목표: 영상 편집 계획을 세우고 기본 영상 편집 기술을 익힐 수 있다. 3) 강의세부내용: 영상 편집 계획을 세우고 기본 영상 편집 기술을 익힌다. 4) 강의방법: 실습	
	3	1) 강의주제: 프리미어의 활용 2) 강의목표: 프리미어 프로그램을 사용할 수 있다. 3) 강의세부내용: 프리미어 프로 프로젝트를 만들고 시퀀스를 설정한다. 4) 강의방법: 실습	
	1	1) 강의주제: 영상편집 2) 강의목표: 영상압축을 위한 코덱의 특징을 알고 영상을 제작할 수 있다. 3) 강의세부내용: 압축코덱을 이해하고 실습한다. 4) 강의방법: 강의, 실습	
제12주	2	1) 강의주제: 영상편집 2) 강의목표: 촬영된 긴 영상을 효율적으로 편집할 수 있다. 3) 강의세부내용: 프리미어를 사용하여 영상을 편집한다. 4) 강의방법: 실습	
	3	1) 강의주제: 영상편집 2) 강의목표: 팀별 제작한 영상물을 편집할 수 있다.	

		3) 강의세부내용: 프리미어를 사용하여 영상을 최종 편집한다. 4) 강의방법: 실습				
제13주	1	1) 강의주제: 사운드 제작 2) 강의목표: 성우 더빙 및 효과음을 제작할 수 있다. 3) 강의세부내용: 성우 더빙 및 효과음을 제작한다. 4) 강의방법: 강의, 실습				
	2	1) 강의주제: 사운드 편집 2) 강의목표: 사운드를 편집할 수 있다. 3) 강의세부내용: 사운드를 편집한다. 4) 강의방법: 실습				
	3	1) 강의주제: 영상 및 사운드 편집 2) 강의목표: 영상과 사운드를 최종적으로 편집할 수 있다. 3) 강의세부내용: 영상과 사운드를 편집한다. 4) 강의방법: 실습				
제14주	1	기말과제: 기말작품 상영회				
	2					
	3					
제15주	1	기말고사				
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
25%	25%	30%	15%	5%	100 %	
6. 수업 진행 방법						
이론 수업과 토론 병행						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항 (과제물 제시)						
수업계획서 사전 공지, 전반적인 교과목 안내, 수강생 학습동기 부여 오리엔테이션을 통해 수업목표, 수업계획, 진행방법, 과제, 출결, 평가기준 공지						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행() 이론 및 실험, 실습 병행(●), 이론 및 실기 병행()						