

<표 IV-24> 교재

학습과목명	교재종별	저자명	교재명	출판사	출판년도
만화예술학	주교재	황선길	프리젠테이션 애니메이션 100년	시그마프레스	2010

<표 IV-26> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1) 강의주제: 애니메이션 역사의 이해 2) 강의목표: 애니메이션 역사에 대한 출발점 3) 강의세부내용: ① 애니메이션의 기원을 알아야 하는 이유 ② 기원의 시발점은 어디에서부터 결정되었고 그 종류를 다양하게 알아봄 ③ 알타미라 라스코벽화, 암벽화, 낙서화 자료설명	이론 설명 PPT자료 교재 활용	주교재 6-13	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 컴퓨터 타블렛
2	1) 강의주제: 애니메이션의 최초의 발달과정 2) 강의목표: 최초의 움직임에 대한 인식과 그의 발달과정 3) 강의세부내용: ① 환등- 움직임, 잔상에 대한 이해 ② 초기시대(17C)부터 시작된 환등기의 제작 ③ 16C에 제작된 플립 북의 이해와 제작 과정이해	이론 설명 PPT자료 교재 활용	주교재 14-18	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 컴퓨터 타블렛
3	1) 강의주제: 19C 애니메이션의 발달과정 2) 강의목표: 19C 제작된 애니메이션 기술적 발전과정과 제작을 통한 이해 3) 강의세부내용: ① 플립북(flip book)제작을 통해 영상의 지속성을 이해 ② 조트로프의 제작과정 이해와 프락시노코프의 이해 ③ 퀴비에르형제의 시네마토그래프의 의의와 애니메이션의 발달에서의 관계성	이론 설명 PPT자료 교재 활용 질의 응답	예제 플립북	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 플립북 제작을 위한 도구
4	1) 강의주제: 20C 애니메이션의 발달과정 2) 강의목표: 다양한 애니메이션 제작기술의 발전과 대표 작품상영 3) 강의세부내용: ① 에밀 콜 <팡타스 마고리> 영상 감상을 통한 초기애니메이션 과정의 이해 ② 블랙튼 <유쾌한 얼굴>, <유령호텔>영상 감상 및 평가	이론 설명 PPT자료 교재 활용	주교재 19-21	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 컴퓨터 타블렛
5	1) 강의주제: 21C 애니메이션의 발달과정 2) 강의목표: 미국을 중심으로 애니메이션 발달의 의의와 미친영향 3) 강의세부내용: ① 원저 맥케이 <공룡거티>의 제작 의의와 영상감상 ② 월트디즈니의 등장으로 애니메이션계의 발달과정 ③ <증기선 윌리>최초의 더빙애니메이션의 의의와 감상 ④ <꽃과 나무>최초의 컬러 애니메이션 제작과정	이론 설명 PPT자료 교재 활용	<b>과제1 애니메이션 분석 레포트</b>	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 컴퓨터 타블렛
6	1) 강의주제: 장편 애니메이션의 등장과 의의 2) 강의목표: 디즈니 애니메이션의 제작과정과 작품세계 3) 강의세부내용: ① 최초의 장편애니메이션<백설공주와 일곱난쟁이>를 통한 애니메이션 발전 ② 애니메이션의 독립적 오락영화로서의 역할 인식 ③ 캐릭터의 활용범위 및 가상 인물에 대한 인식의 발달	이론 설명 PPT자료 교재 활용	백설공주 아트북 활용	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 컴퓨터 타블렛
7	1) 강의주제: 21C 엔터테인먼트 사업의 꽃으로 등장한 애니메이션 2) 강의목표: 셀 애니메이션과 3D애니메이션의 이해 3) 강의세부내용: ① 셀애니메이션의 특징과 제작과정 설명 ② 3D애니메이션의 등장과 발전과정 ③ 향후 애니메이션의 발달과정에 대한 토의	이론 설명 PPT자료 교재 활용 토의	주교재 247-250	빙프로젝트 스피커 교재 필기도구 컴퓨터 타블렛
8	<b>중 간 고 사</b>			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
9	1) 강의주제: 각 국의 애니메이션 발달 ①(캐나다) 2) 강의목표: 캐나다 애니메이션의 차별화의 발달과정 3) 강의세부내용: ① 미국과의 차이점과 국가지원을 통한 애니메이션 발달 ② 국립 영화협회의 설립의의와 애니메이터의 작품지원 과정 ③ nelvana사의 설립의의 ④ 캐나다 애니메이션 작가 작품의 의의와 작품설명	이론 설명 PPT자료 교재 활용	주교재 149-156	빙프로젝트 스피커 교재 컴퓨터 타블렛
10	1) 강의주제: 각국의 애니메이션 발달②(일본) 2) 강의목표: 일본의 애니메이션의 발달과정, 작가의 작품설명 3) 강의세부내용: ① 1950년대-장편극장용애니메이션 <박사전>의 등장과 의의 ② 1960년대-TV애니메이션의 발달과정 {대초카오사무(아톰) 마징가제트, 건담 등의 발달과정과 해외시장에 미치는 영향}	이론 설명 PPT자료 교재 활용	주교재 80-97	빙프로젝트 스피커 교재 컴퓨터 타블렛
11	1) 강의주제: 유럽 애니메이션의 발달 2) 강의목표: 나라별 애니메이션의 작품과 작품의 의의를 3) 강의세부내용: ① 영국-노만 맥라렌 ,조이바첼러, 피터로드등 대가 애니메이터의 작품의 의의와 작품 감상 ② 프랑스-에밀레안, 자크앙상, 줄리앙 보카베이 등 작품의 의의와 작품 감상 ③ 독일-한스리히테르, 틸노박, 타이론 몽고 메리등의 작품의 의의와 작품 감상	이론 설명 PPT자료 교재 활용	주교재 138-148 157-165 173-180	빙프로젝트 스피커 교재 컴퓨터 타블렛
12	1) 강의주제: 한국 애니메이션의 시작과 발전과정 2) 강의목표: 한국애니메이션의 과거와 현재비교, 미래예측 3) 강의세부내용: ① 한국애니메이션의 시작과정 설명. ② 한국애니메이션의 문제점파악과 전망 ③ 시대별 애니메이션 장편 애니와 독립,단편애니 작품 감상을 통한 앞으로의 전망	이론 설명 PPT자료 교재 활용 질의 응답	주교재 98-125	빙프로젝트 스피커 교재 컴퓨터 타블렛
13	1) 강의주제: 애니메이션 기획을 위한 시놉시스 제작 2) 강의목표: 기획의 과정설명을 통한 시놉시스 제작 3) 강의세부내용: ① 개인애니메이션 제작을 위한 초기 기획 ② 작품의 성격을 정하고 내용을 러프로 제작하는 과정 ③ 시놉시스를 제작 정리	시놉시스 질의 응답	프린트물	빙프로젝트 스피커 교재 컴퓨터 타블렛
14	1) 강의주제: 이미지 보드, 및 스토리보드 제작 2) 강의목표: 시놉시스, 캐릭터를 바탕으로 스토리 보드 제작 3) 강의세부내용: ① 작품에 등장하는 캐릭터, 배경의 이미지를 러프하게 제작 ② 연필스케치, 채색을 통한 작품의 이미지 보드제작 ③ 러프한 스토리보드제작을 통한 애니메이션 기획의 이해	이미지보드 스토리보드 제작 및 검토	<b>과제2</b> <b>단편 애니메이션</b> <b>스토리보드 제작</b>	빙프로젝트 스피커 교재 컴퓨터 타블렛
15	기 말 고 사			