

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	애니메이션II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임 캐릭터의 움직임을 표현하는 애니메이션을 만들기 위해 캐릭터셋업에 필요한 바이페드, 본 등을 넣어 뛰기, 걷기 등의 행동을 직접 만들고 영상으로 아웃풋을 내보냄으로서 전반적인 애니메이션 파트에 대한 업무를 습득하고 실습해본다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	캐릭터 셋업 테크닉	저자	이상원	출판사	비엘북스	출판년도	2012
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				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 캐릭터 셋업의 전반적인 작업 공정습득					
	3	- 강의세부내용 : 샘플 캐릭터를 통해 어떠한 작업이 진행되었는지					
	4	알아보고 그에따른 기능들에 대해 대략적인 개념 익히기					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 2 주	1	- 강의주제 : 좌표(Coordinate)와 본(Bone)				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 애니메이션에 필요한 기본 개념들 잡기					
	3	- 강의세부내용 : 좌표(Coordinate)와 본(Bone) 개념에 대한 이론을					
	4	습득해보고 이를 이용한 실습해보기					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	- 강의주제 : Pivot, LinkInfo, Inherit, ResetScale, IK				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 기본 기능들을 익히고 습득하기					
	3	- 강의세부내용 : Pivot, LinkInfo, Inherit, ResetScale, IK에 대한 개념을					
	4	익혀보고 실습해보기					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	- 강의주제 : 변수와 상수				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 변수와 상수에 대한 개념을 익히고 셋업에 응용해보기					
	3	- 강의세부내용 : 스칼라(Scalar)변수와 벡터(Vector)를 익혀 셋업 하기					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						
제 5 주	1	- 강의주제 : 함수사용하기				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 함수를 이용한 캐릭터 셋업 해보기					
	3	- 강의세부내용 : 삼각, 지수함수의 개념, 변수의 좌표계의 개념 익히고					
	4	응용해보기					
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 6 주	1	- 강의주제 : Max Script 와 Script Controller				과제I - 주제 : 변수를 이용한 캐릭터 셋업 - 제출방법 : max파일로 제출 - 프로그램 :3Ds Max	
	2	- 강의목표 : Max Script 와 Script Controller 익히기					
	3	- 강의세부내용 : 간단한 스크립트 구문을 실행해보고 디버깅 작업해보기					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						
제 7 주	1	- 강의주제 : 예약어				- 프로젝터 활용	

	2		
	3	- 강의목표 : 변수에 대한 자세한 개념 습득 하기	
	4	- 강의세부내용 : 변수의 개념, 일반/배열변수를 습득하고 실행해보기	- 실습 제작
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 8 주	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
		중 간 고 사	- 객관식 주관식, 총30점
제 9 주	1		
	2	- 강의주제 : 바이패드	
	3	- 강의목표 : 바이패드에 대해 알아보고 각 인체 관절부분 작업하기	- 프로젝터 활용
	4	- 강의세부내용 : 손목, 팔꿈치, 무릎의 구조 설정해 보고 수정해보기	- 실습 제작
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 10 주	1		
	2	- 강의주제 : 안구, 시선처리 및 근육본	
	3	- 강의목표 : 안구, 시선처리 및 근육 본을 구성해보기	- 프로젝터 활용
	4	- 강의세부내용 : Squash의 적용과 각도제한을 조절해보기	- 실습 제작
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 11 주	1		
	2	- 강의주제 : 실전예제 -메카닉	
	3	- 강의목표 : 메카닉적인 요소를 이해하고 직접 애니메이션 하기	- 프로젝터 활용
	4	- 강의세부내용 : 모터, 바퀴 등을 이동, 회전하며 실습하기	- 실습 제작
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1		
	2	- 강의주제 : 실전예제 -머리카락, 치마	
	3	- 강의목표 : 셋업한 캐릭터를 가지고 직접 제작하기	- 프로젝터 활용
	4	- 강의세부내용 : 실전에 필요한 키를 잡아봄으로서 툴 익히기	- 실습 제작
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 13 주	1		
	2	- 강의주제 : 실전예제 - 체인, 사슬	
	3	- 강의목표 : 셋업한 캐릭터를 가지고 직접 제작하기	
	4	- 강의세부내용 : 실전에 필요한 키를 잡아봄 으로서 툴 익히기	
	5	- 수업방법 : 강의 및 실습	
			과제II - 주제 :에제캐릭터에 바이패드를 심어 셋업해보기 - 제출방법 :.max파일로 제출 - 프로그램 :3Dmax
제 14 주	1		
	2	- 강의주제 : 캐릭터 셋업에 필요한 유용한 팁	
	3	- 강의목표 : 작업 외 알아야할 팁들을 알아보기	- 프로젝터 활용
	4	- 강의세부내용 : 미러링(Mirroring), Skin복제, 바이패드에 대해 알아보고	- 실습 제작
	5	발생하는 오류를 찾아 해결해 보기	
		- 수업방법 : 강의 및 실습	
제 15 주	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
		기 말 고 사	- 실기시험 시간 : 3시간 주제 : 캐릭터 모델링에 바이패드를 심어 걸기 구현 프로그램 : 3Ds Max
5. 성적평가 방법			
	중간고사	기말고사	과제물
	30 %	30 %	15 %
			출결
			20 %
			수업참여도
			5 %
			합계
			100 %
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)			

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

USB 및 교재 지참

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)