

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	컴퓨터 애니메이션	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	4	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
2D 및 3D 애니메이션의 기초개념과 제작과정, 기법 등을 학습하고 3D MAX와 같은 3D 애니메이션 소프트웨어를 사용한 기본적인 애니메이션 제작 기법을 배양하기 위해 본 교과목은 컴퓨터 애니메이션 개요, 3차원의 개념과 이해, 애니메이션 용어 분석, 애니메이션 사례 분석, 애니메이션의 원리, 애니메이션의 과정, Cel 애니메이션의 알고리즘과 제작 과정, 3차원 모델링과 렌더링의 알고리즘, 운동 표현을 위한 알고리즘, 컴퓨터 애니메이션의 활용과 가능성 등을 배운다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	스스로 마스터하는 트레이닝북 애프터이펙트 CS6	저자	나정조	출판사	성안당	출판 년도	2013
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판 년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	- 강의주제 : 오리엔테이션. 기본 툴 설명 - 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시와 기본 툴설명 - 세부내용 : - 프로그램 설치시 문제점 파악 - 플러그인/퀵타임 설치 - 다른 프로그램과의 연동 - 자주 사용하는 단축키 훑어보기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답				- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2						
	3						
	4						
제 2 주	1	- 강의주제 : 애프터 이펙트 시작하기 - 강의목표 : 애프터 이펙트란 무엇인가? - 세부내용 : - 인터페이스 살펴보기 - 나만의 워크스페이스 만들기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답				- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2						
	3						
	4						
제 3 주	1	- 강의주제 : 패널, 제대로 알고 사용하기 - 강의목표 : 패널로 이뤄진 작업화면 살펴보기 - 세부내용 : - 프로젝트 패널, 컴포지션 패널, 타임라인 패널 - 캐릭터 패널, 페인트 패널, 프리뷰 패널 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답				- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2						
	3						
	4						
제 4 주	1	- 강의주제 : 애프터 이펙트에서 새 파일 열고 저장하기 - 강의목표 : 작업 파일에 필요한 기본 지식 살펴보기 - 세부내용 : - 파일 불러오고 내보내기 - 작업 환경 설정하고 시퀀스 파일 불러오기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답				- 프로젝트 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛	
	2						
	3						
	4						
제 5 주	1	- 강의주제 : 레이어 제어하기 I				- 프로젝트 활용	

	2	- 강의목표 : 레이어의 개념 및 종류 살펴보고 적용하기 - 세부내용 :	- 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	3	- 레이어의 기본 속성 및 러닝타임 조절하기	
	4	- 레이어 스타일의 종류 살펴보기 - 레이어의 종류와 생성 방법 살펴보기 - 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 6 주	1	- 강의주제 : 레이어 제어하기 II	과제I (애니메이션 1점) - 오브젝트 애니메이션 제작 - 파일로 제출(영상파일 혹은 스샷)
	2	- 강의목표 : 레이어 다루기	
	3	- 세부내용 : - 솔리드 레이어 활용하기 - 조정 레이어를 활용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 7 주	1	- 강의주제 : 레이어 제어하기 III	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 셰이프 레이어 적용하기	
	3	- 세부내용 : - 셰이프 레이어 활용하기 - 그리기 관련 툴 살펴보기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 주관식, 총30점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 애니메이션의 기본 이해하기 I	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 키프레임으로 애니메이션 알아보기	
	3	- 세부내용 : - 키프레임으로 간단한 애니메이션 만들기 - 텍스트 애니메이션 만들기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 10 주	1	- 강의주제 : 애니메이션의 기본 이해하기 II	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 표현을 더욱 풍부하게 만들어주기	
	3	- 세부내용 : - 애니메이션 보조 도구 이해하기 - 익스프레션 활용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 11 주	1	- 강의주제 : 실용적인 합성 방법과 활용	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 합성 방법 배우기	
	3	- 세부내용 : - 마스크로 합성하기 - 블렌딩 모드, 트랙 매트로 합성하기 - 킱(Keying)으로 합성하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 12 주	1	- 강의주제 : 이펙트와 플러그인으로 영상 만들기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 예제를 통해 영상 제작하기	
	3	- 세부내용 : - 이펙트의 종류 살펴보기 - 플러그인 활용하기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 13 주	1	- 강의주제 : 애니메이션 활용하기	과제II (애니메이션 1점) - 기획서를 검사 - 텍스트 애니메이션 제작 - 파일로 제출
	2	- 강의목표 : 실무에서 유용한 고급 기술 익히기	
	3	- 세부내용 : - 3D 레이어 배우기 - 카메라 다루기 - 라이트 다루기	
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의/응답)	
제 14 주	1	- 강의주제 : 세밀한 영상 제어로 렌더링하기	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛
	2	- 강의목표 : 영상의 속도 제어와 사운드 활용하기	
	3	- 세부내용 : - 영상의 속도 제어하기 - 모션 트래킹 다루기	

	4	- 사운드 활용하기 - 렌더링 기본기 살펴보기 - 수업방법 : 강의 및 토론(질의/응답)				
제 15 주	1	기 말 고 사				- 3시간 실기시험 주제 : 애니메이션 제작 그래픽프로그램 사용 파일로 제출
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기타(참여도)	합 계	비 고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의(실습) 80%						
- 질의/응답 10%, 발표 및 토론 10%						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
- 강의오리엔테이션 : After Effects를 효과적으로 활용할 수 있는 응용분야에 대한 소개와 주차별 강의내용 및 운영에 관한 주의사항 전달						
- 강의자료 관련 공지 : 서울호서교육정보시스템(HEMS) 사용요령 안내 및 강의자료 활용방법 숙지						
- 강의교재 관련 공지 : 강의계획서에 따른 교재 활용방법 설명						
- 성적평가 관련 공지(중간고사, 기말고사, 출석, 과제물, 수시평가, 수업참여도 평가 등)						
- 과제물1(7점) : 오브젝트 애니메이션(동영상파일. 혹은 스샷 이미지)						
- 과제물2(8점) : 텍스트 애니메이션(동영상파일. 혹은 스샷 이미지)						
- 수업참여도(5점)						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
과제 저장은 개인 USB 사용						