

강 의 계 획 서

교육과정	학점은행제	회 차	시각디자인학		
개설과목	디지털애니메이션1	학 점	3	수강료	330,000원
교 수	이소연	휴대폰		이메일	

교 재	교 재 명	출 판 년 도	저 자	출판사
주 교 재	애니메이션, 이미지의 연금술	2001	김준양	한나래
부 교 재	프레젠테이션 애니메이션 시나리오의 이해	2011	황선길	시그마프레스

수업목표	본 과목은 스톱모션 애니메이션 제작을 통해 애니메이션의 제작원리를 이해하고, 웹상에서 활용가능한 간단한 플래시 애니메이션 제작을 학습한다. 또한 애니메이션 산업을 이해하기 위하여 헐리우드 애니메이션과 제패니메이션의 성공, 실패 사례들을 비교하고, 세계 실험 애니메이션들을 분석함으로써 국내 애니메이션의 비전을 가능해 봄으로써 이를 바탕으로 독창적인 아이디어에 기반한 애니메이션을 제작한다.							
오리엔테이션 내용	한 학기 수업 안내 및 학생 의견 수렴							
교수방법	출결관리 80% 이상, 성적관리 70% 이상							
성적평가방법	중간고사	40%	기말고사	40%	과제	10%	기타	10%

주 차	강 의 내 용	비 고
1	오리엔테이션 한 학기 수업 안내 및 학생 의견 수렴	
2	1. 제목 : 애니메이션의 역사와 이해 2. 주제 : 움직임의 원리 3. 내용 : 움직임을 연출하는 다양한 기기들과 그 발명 배경들을 역사적으로 알아본다.	
3	1. 제목 : Flip book만들기 2. 주제 : 수작업으로 가능한 기초 애니메이션 3. 내용 : 여러장의 그림으로 움직임 연출하는 Flip book을 직접 제작해 봄으로써 눈의 착시현상을 이해한다	
4	1. 제목 : 미국 애니메이션 역사와 산업구조 2. 주제 : 디즈니와 안티디즈니 3. 내용 : 세계 애니메이션 시장의 70% 이상을 차지하고 있는 미국 애니메이션 산업의 전체적인 흐름을 살펴본다. (감상 및 토론)	
5	1. 제목 : 제패니메이션 역사와 산업구조 2. 주제 : 일본의 만화산업과 작가주의 작품 3. 내용 : 애니메이션 산업 기초가 된 만화산업을 살펴보고, 일본만의 독특한 작가주의적 제작 시스템을 분석해 본다. (감상 및 토론)	
6	1. 제목 : Stop Motion Animation 2. 주제 : 캐릭터만들기 & 동작의 이해 3. 내용 : 절지캐릭터 제작, 각 관절마다 움직임을 연출하는 연습을 통해 유기물의 동작을 이해한다.	
7	1. 제목 : Stop Motion Animation 2. 주제 : 촬영과 디지털 편집 3. 내용 : 절지캐릭터의 움직임을 촬영하고 Sound에 맞춰 연출하는 과정을 습득한다.	
8	중 간 고 사	
9	1. 제목 : 유럽 단편애니메이션 이해	

	<p>2. 주제 : 작가별 작품이해</p> <p>3. 내용 : 예술작품으로서 다뤄지고 있는 세계적인 애니메이션 작가들(안슈반크마이에르, 노만맥라렌, 유리놀스테인, 월빈튼, 케이형제 등)의 작품을 감상, 분석해 봄으로써 자신만의 이야기를 구상해 본다.</p>	
10	<p>1. 제목 : 단편 애니메이션 기획</p> <p>2. 주제 : 스토리 보드 이해</p> <p>3. 내용 : 1분 내외의 단편 애니메이션에 적합한 스토리, 혹은 에피소드를 작성하여, 이를 이미지로 설명할 수 있는 스토리 보드를 제작한다.</p>	
11	<p>1. 제목 : Pre Production - 캐릭터 디자인과 배경</p> <p>2. 주제 : 캐릭터와 배경 제작 및 Critic</p> <p>3. 내용 : 다양한 레퍼런스를 분석을 통해 캐릭터디자인을 완성하고, 애니메이션의 상황설명을 효율적으로 할 수 있는 배경이미지를 설정하는 작업을 통해 제작 전, 기획을 완성한다.</p>	
12	<p>1. 제목 : Production - 디지털 제작</p> <p>2. 주제 : 애니메틱스 검사 및 플래시 프로그램 습득</p> <p>3. 내용 : 학생들의 기획과 아이디어를 구체화시켜줄 수 있는 플래시 프로그램의 기초를 습득한다.</p>	
13	<p>1. 제목 : Production - 디지털 제작</p> <p>2. 주제 : 플래시 프로그램 습득 - 캐릭터 Bone 심기</p> <p>3. 내용 : 캐릭터의 움직임을 연출할 수 있는 Bone Tool을 습득한다</p>	
14	<p>1. 제목 : Post Production</p> <p>2. 주제 : 영상 후반작업- Opening & Credit Title 외</p> <p>3. 내용 : 완성된 애니메이션의 시각적 효과를 높일 수 있는 후반작업들을 비롯한 영상편집에 있어 문제점등을 리뷰한다.</p>	
15	기 말 고 사	