

# 강 의 계 획 서

교육과정	학점은행제	회 차	시각디자인학		
개설과목	디지털 애니메이션 II	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	컴퓨터그래픽 & 애니메이션	2006	마르시아쿠퍼버그	안그래픽스
부 교 재	스마트폰과 함께하는 장문의 플래시 CS5.5 6	2013	장은수, 권영권	성안당

수업목표	<p>본 교과목의 목표는 문화상품으로서 다양하게 활용되고 있는 애니메이션을 이해하고, 인터넷 환경에 적합한 디지털콘텐츠를 기획, 제작할 수 있는 능력을 배양하는 것이다.</p> <p>학습자들은 디지털 환경에서 사용자의 Needs를 이해함으로써, 이를 반영할 수 있는 콘텐츠로서 Interactive Campaign과 E-book을 디지털 애니메이션으로 제작한다. 프로그램으로는 Flash와After Effect를 습득한다.</p>							
오리엔테이션 내용	오리엔테이션 한 학기 수업 안내 및 학생 의견 수렴							
교수방법	출결관리 80이상, 성적관리 60이상							
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. 주제 : 디지털 애니메이션의 활용 분야 2. 내용 : 캠페인 광고영상, 멀티미디어 동화, E-book 유적비디오의 애니메이션 등 디지털 애니메이션의 활용 현황을 살펴본다	
3	1. 주제 : 애니메이션 프로젝트 I - Interactive Campaign 2. 내용 : 캠페인 영상의 종류를 알아보고 각 종류의 특성을 살펴본다. (감상 및 토론)	
4	1. 주제 : Interactive Campaign 컨셉 & 스토리보드 2. 내용 : 1분 내외의 애니메이션에 적합한 스토리, 혹은 에피소드를 작성하여, 이를 이미지로 설명할 수 있는 스토리 보드를 제작한다. 다양한 레퍼런스를 분석을 통해 프로젝트에 적용할 수 있는 효율적인 표현을 설정하고, 필요로 하는 인터랙션을 조사한다.	
5	1. 주제 : Flash 실습-기초 2. 내용 : Flash 로 1분 이내의 캠페인 애니메이션을 제작하기 위해 기본적인 Tool을 습득한다. Flash 실습 : Mask / Multi Sceen	
6	1. 주제 : Flash 실습-캐릭터, 애니메이션 타이밍, 음향 2. 내용 : 타이밍을 통해 캐릭터의 움직임을 이해하고 음향, 효과가 애니메이션에 미치는 영향을 살펴본다. Flash 실습 : Bone Tool / Sound Import & Editing	
7	1. 주제 : 프로젝트 프리젠테이션 및 Critic 2. 내용 : Interactive Campaign 프로젝트의 컨셉과 표현방법, 한계점, 레퍼런스 등을 발표하고, 문제점을 토론한다	
8	중간과제 : Interactive Campaign 프로젝트 상영 및 제출	

	학생들은 각자의 작품을 기획에서 후반작업까지 제작과정을 프리젠테이션 한다.	
9	1. 주제 : 애니메이션 프로젝트 II - 동화 E-book 기획 2. 내용 : 동화 E-book의 현황을 알아보고 특성과 문제점 창의적 아이디어를 토론한다. (감상 및 토론)	
10	1. 주제 : 동화 E-book 컨셉 & 아이디어 2. 내용 : 다양한 동화 레퍼런스들 지면동화책, E-book, 앱-book 등을 알아보고, E-book으로 제작할 동화를 선정한다. 애니메이션, 인터랙션 등 창의적인 아이디어와 기능에 대해 토론한다.	
11	1. 주제 : 동화 E-book 컨셉 & 아이디어 2. 내용 : 다양한 동화 레퍼런스들 지면동화책, E-book, 앱-book 등을 알아보고, E-book으로 제작할 동화를 선정한다. 애니메이션, 인터랙션 등 창의적인 아이디어와 기능에 대해 토론한다.	
12	1. 주제 : 디지털 제작 2. 내용 : 학생들의 기획과 아이디어를 구체화시켜줄 수 있는 Flash 프로그램의 Action 기초를 습득한다.	
13	1. 주제 : 영상 후반작업과 음향효과 2. 내용 : Opening & Credit Title 외 완성된 애니메이션의 시각 및 음향 효과를 높일 수 있는 후반작업들을 비롯한 영상편집에 있어 문제점 등을 리뷰한다.	
14	1. 주제 : 프로젝트 프리젠테이션 및 Critic 2. 내용 : E-book 프로젝트의 컨셉과 표현방법, 한계점, 레퍼런스 등을 발표하고, 문제점을 토론한다	
15	기말평가 : E-book 프로젝트 상영 및 제출 학생들은 각자의 작품을 기획에서 후반작업까지 제작과정을 프리젠테이션 한다.	