

KOCW 공개강의 콘텐츠 개발 계획서

1. 교과목 개요

가. 교과목명(학기, 이수구분 등)

교과목명	3D미디어콘텐츠제작기초		
학 기	2023학년도 2학기	강의구분	전공 (O) 교양()

나. 교과목 학습목표 및 강좌소개

(1) 학습목표 :

스테레오스코픽 3D 영상촬영에 필요한 3D 영상의 이론 (3D 영상 역사, 입체감 지각 원리, 휴먼팩터, 3D 디스플레이 등)과 카메라 촬영 시 고려해야 할 내용들을 교육한다.

(2) 강좌소개 :

본 강좌는 총 10 주차로 구성되며, 3D 영상의 역사, 입체감 지각원리, 휴먼팩터, 3D 디스플레이, 3D 영상의 응용분야, 3D 영상 촬영 카메라, 3D 영상 촬영기초 등을 교육한다. 3D 영상제작에 유의해야 할 점도 실제 3D 영화와 애니메이션을 분석함으로써 경험적으로 확인한다.

2. 공개강의 콘텐츠 과목 주차별 수업 운영 계획

주차	주차명(주제)	주차별 학습목표	강좌운영방법		
			수업 방법	학습 자료	비고
1	3D 영상의 역사	• 고대부터 현대까지의 3D 영상의 역사를 학습하고, 고대 회화부터 홀로그래피까지 기술의 발전을 살펴본다.	동영상 강의	PPT	
2	입체감 지각원리 1	• 입체감을 지각하는 생리학적 요인 (초점 조절, 폭주개산 운동, 양안시차 등)과 기억·심리적 요인 (시야, 망막 영상의 크기, 선원근법적 투시 등)을 학습한다.	동영상 강의	PPT	
3	입체감 지각원리 2	• 입체감을 지각하는 데 있어서 양안의 상호작용으로 인한 특성을 학습하고, 양안 입체시의 성립조건을 알아본다.	동영상 강의	PPT	
4	휴먼팩터 1	• 휴먼팩터의 정의와 영상물에서 주의해야 할 안정성 유형, 3D 영상을 시청할 때 발생하는 시각적 피로 발생 원인 중 조절과 수렴의 불일치를 학습한다.	동영상 강의	PPT	
5	휴먼팩터 2	• 3D 영상을 시청할 때 발생하는 키스톤 왜곡, 카드보드	동영상	PPT	

		효과, 미니어처 효과, 전단왜곡, 크로스토크, 피킷 펜스 효과, 플리핑 등을 학습한다.	강의		
6	3D 디스플레이 1	• 스테레오스코픽 3D 디스플레이의 유형을 학습하고, 그 중 애너글리프 방식, 편광 방식, 시분할 방식에 대해서 살펴본다.	동영상 강의	PPT	
7	3D 디스플레이 2	• 스테레오스코픽 3D 디스플레이의 유형을 학습하고, 그 중 헤드마운트 디스플레이, 패럴랙스 베리어 방식, 렌티큘러 스크린 방식 등에 대해서 학습한다.	동영상 강의	PPT	
8	3D 영상 응용분야	• 3D 영상이 방송통신 분야, 3D 방송분야, 3D 영화분야, 게임분야, 의료분야, 교육분야 등에서 응용되는 모습을 알아본다.	동영상 강의	PPT	
9	3D 영상 촬영 카메라	• 양안식 카메라, 깊이 카메라, 다시점 카메라 등 3D 카메라의 종류와 특징을 알아보고, 3D 카메라 촬영 시 주의해야 할 문제점들을 살펴본다.	동영상 강의	PPT	
10	3D 영상 촬영 기초	• 카메라 설정에 따른 3D 효과를 학습하고, 스크린 크기와 스크린과의 거리가 3D에 미치는 영향을 알아본다. 그리고 3D 촬영 기술에 필요한 주요 개념들을 살펴본다.	동영상 강의	PPT	

3. 활용 계획

- 정규수업 활용 : 미디어디자인·영상전공 학생들이 수강하는 교과목 <3D미디어콘텐츠제작>의 수업 보조자료로 활용. 교과목 수강생들에게 수업 시간 외 동영상을 시청하도록 하고 수업 시간에 퀴즈나 토론 등을 통해 학습성과를 측정하는 플립드러닝 수업방식에 활용할 수 있음.
- 정규수업 외 대학 내 활용 : 디지털콘텐츠 제작을 수행하는 동아리의 비교과 활동에 필요한 교육자료로 활용.
- 정규수업 외 대학 외 활용 : KOCW에 공개하여 타 대학 학생 또는 일반인의 교육자료로 활용할 수 있음.

4. 기대효과

- 미디어디자인·영상전공 학생들이 수강하는 교과목 <3D미디어콘텐츠제작>의 수업자료로 활용하여 본 동영상 콘텐츠를 활용한 플립드러닝 수업방식을 통해 해당 교과목의 학생주도 학습과 학습동기 내재화 효과 기대
- 디지털콘텐츠 제작을 수행하는 동아리의 비교과 활동에 필요한 교육자료로 활용하여 동아리원의

스테레오스코픽 3D영상 콘텐츠 제작역량을 강화하고, 결과적으로 동아리 제작 디지털콘텐츠의
품질향상과 공모전 성과 창출 효과 기대

- KOCW에 공개하여 타 대학 학생 또는 일반인의 교육자료로 활용하여, 대외적인 우송대학교 홍보
효과 기대