

강 의 계 획 서

1. 강의개요							
학습과목명	디지털 사운드	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3시간	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>귀의 구조로부터 시작하여, 소리의 특징, 감각과 지각, 음향/음악의 심리학, 소리와 노이즈/잡음에 대한 관계, 또한 소리와 무음의 관계에 따른 음악의 경계의 모호함 속에 모든 소리에 대한 방향성을 제시한다.</p> <p>귀로 듣는 모든 음향의 아날로그 신호를 현대의 테크닉, 즉 음향과 음악을 편집하고 제작하는 프로그램들을 배움으로써, 더 새롭고, 더 실제 같으며, 더 완전한 소리, 더 굴곡 있고 기승전결이 있는 소리와 음악으로 만들어 내도록 연구하여, 음악/소리에 대한 감각을 키우는 동시에 실질적으로 사용할 수 있는 제작 능력을 향상한다.</p> <p>또한, 평소에 접하지 못했던, 새롭고 다양한 미디어 연구를 통해 다각도의 음향 경험과 실험을 습득하고, 이론, 기술 및 방법을 더욱더 창조적으로 접근할 수 있도록 하며, 학생들의 개개인의 예술적 개성들을 더욱더 발전함에 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>주교재: 사운드디자인(커뮤니케이션북스), 데이비드 소넨샤인, 2009</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제1주	1	<p>1) 강의 주제 : 디지털 사운드의 커리큘럼에 대한 설명을 위한 오리엔테이션</p> <p>2) 강의 목표: 디지털 사운드에 대한 전반적인 이론과 제작 실습에 대한 이해를 위한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : 학습과정을 위한 전반적인 이해를 돕기위한 오리엔테이션 음악 제작을 위해 사용되는 다양한 프로그램 (Pro Tools, Cubase)에 대하여 설명하고, 우리가 수업시간에 다룰 프로그램 툴인, Logic Pro x와 Finale 2014 에 대하여 알아본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의</p>					
	2	<p>1) 강의 주제 : 소리의 정의</p> <p>2) 강의 목표 : 소리에 대한 전반적인 이해</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 소리는 무엇인가?</p>					

		<ul style="list-style-type: none"> - 소리의 역할은 무엇인가? - 소리와 사운드, 음악, - 퍼포먼스등, 사운드의 범위 안에서 다양한 개념들이 가지는 각각의 정의와 교집합과 차이점에 대해 이해한다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 :</p> <p>시각과 청각에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 :</p> <p>청각을 비주얼라이즈 해보기</p> <p>3) 강의 세부 내용 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시각적인 것과 청각적인 것은 무엇인가? - 시각적인 것을 청각화 해보기 - 청각적인 것을 시각화 해보기. - 시각적 예술과 합쳐진다면 어떤 부분이 중요한지, 무엇을 듣고 봐야 하는지에 대해 이야기 한다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	1	<p>1) 강의 주제 :</p> <p>시나리오 안에서 무엇을 들어야 할것인가?</p> <p>2) 강의 목표 :</p> <p>시나리오를 분석하여 소리점을 찾는다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상, 움직임, 배경, 감정, 전환점 등, 뚜렷하게 등장해야 되는 소리들과 배경, 감정의 단서등, 암시적/의미적으로 등장하는 소리를 찾는다. <p>소리가 중요하게 쓰여야 하는 암시적/의미적인 부분의 시작점과 끝점을 창의적으로 지정하는 방법에 대하여 탐구한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
제2주	2	<p>1) 강의 주제 :</p> <p>소리의 동질화 하기</p> <p>2) 강의 목표 :</p> <p>소리들을 분류하여, 더 세분화 하기.</p> <p>3) 강의 세부 내용 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소리를 동질 그룹으로 만들고, 모아서 시각적인 음향 연출 지도를 제작한다. - 음악 제작자와 감독의 입장에서 생각하여 음향 지도를 그려본다. - 음악 제작자와 영상 감독의 입장에 따른 음향 지도에 대한 차이점을 인지하고 왜 다른 것인지에 대하여 토론한다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 :</p> <p>음향 효과에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 :</p> <p>영상편집본에 여러가지 사운드를 입히고, 음향 효과와 배경 소음을 결정한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 순수음악과 영상음악, 그리고 본인이 제작한 사운드와 음악을 	

		<p>같은 영상 편집본에 입혀본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 장르의 사운드의 감정적인 효과들에 대해 인지한다. - 학생 개개인은 각자 창의적으로 실험을 하고 열린 선택을 하도록 한다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
제3주	1	<p>1) 강의 주제 : 음악에 대한 기초 이론에 대해</p> <p>2) 강의 목표 : 간단한 기초 음악에 대한 지식 습득과 이해를 한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악과 악보에 대한 기본 지식과 개념에 대해 정리한다. - 다양한 악기들의 소리와 기법 연주를 듣는다. - 각 악기에서 오는 색깔과 각각의 감정선, 특징에 대해 차이점을 이해하고 캐릭터를 부과 한다. - 음악 프로그램의 기본 셋팅 방법을 통하여 음악을 다루는 기초 지식을 배운다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론, 실습</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 악기의 색채에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 악기의 색채에 따른 캐릭터 부과하기.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 청각을 시각으로, 문자로 상세하게 그려내본다. - 각각의 악기들은 어떠한 색깔을 가지고 있으며 어떠한 특징을 가졌는지, 마치 그것들이 사람의 성격과 같이 상세하게 표현한다. - 악기들이 가지는 색채들을 더 잘 표현하도록 하려면 어떻게 해야 할지 상상해보고, 학생 개별로 아이디어를 생각하고 이야기 하도록 한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 프로그램을 통한 악기사용 실습</p> <p>2) 강의 목표 ; 이론과 악기의 색채/감성의 이해를 기본으로 하여 직접 학생들이 감각적으로 느끼도록 한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 악기 이론과 색채에 따라 구비되어 있는 음악 제작 프로그램을 사용하여, 학생 개개인은 그 색채를 직접 표현하는 실습을 하도록 한다. - 강사는 학생들과 개별적으로 면담/레슨을 하는 식으로 학생들의 색채 사용 방법과 아이디어를 통해 응용할수 있도록 토론을 한다. - 이미 사용되고 있는 악기의 색다른 사용 방법과, 또다른 감성을 만들어 내는 예시들의 영상과 음악을 보고 작가 개인들이 가지는 의미들에 대해 이해하고 생각한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
제4주	1	<p>1) 강의 주제 : 소리에 대한 전반적인 이해</p>	

		<p>2) 강의 목표 : 소리의 탄생과 사라짐에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 소리란 무엇인가? - 소리의 원인은 무엇인가? - 소리는 어떻게 뻗어 나가는가? - 소리는 어떻게 사라지는가? - 공연장의 크기와 주요 좌석으로 바라보는 소리의 진동과 반동에 대해 이해한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
		<p>1) 강의 주제 : 소리의 형태에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 소리안의 음악적 형태에 대하여 감각을 키우도록 한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악이 아닌, 평소에 많이 들을수 있는 잡음부터, 사람 목소리까지의 평범한 소리에서 음악적 형태를 찾는다. - 리듬, 세기, 음정, 음색, 빠르기, 형태, 구도에 따라 잡음과 목소리를 구분한다. 각각의 소리가 가지는 특징에 대해 이야기 하고 연구한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
		<p>1) 강의 주제 : 무음의 정의</p> <p>2) 강의 목표 : 무음이 소리와 음악에 얼마나 중요한 역할을 하는지 느끼도록 한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 무음은 무엇인가? - 무음의 역할은 무엇인가? - 무음은 어떻게 사용할 것인가? - 무음과 소리와 음악의 관계는 무엇인가?</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
제5주	1	<p>1) 강의 주제 : 청각과 인과관계 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 청각적인 현상을 단어화 하기</p> <p>3) 강의 세부 내용 : 청각을 시각화 하고, 시각화 한 것을 단어화 하여 정리하기. - 인과관계를 구조화 하고, 의미를 부여하여 포인트 지점을 찾거나 만든다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 사운드의 방향성에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 사운드에 공간감을 부여한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 :</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 형상과 배경, 환상과 현실의 공간, 크기와 거리에 따라 달라지는 소리의 차이점에 대하여 이해한다. - 다른 공간감에서 오는 사운드의 잔향과 방향성을 정리한다. <p>4) 강의 방법 : 강의</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 내부적인 소리에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 내부적이고 주관적인 소리를 찾는다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 외부적인 것을 정리하였다면 주관적인 관점으로 그 장소와 공간을 접근한다. - 음정의 고저, 세기, 기본음과, 비트의 다름에 따라 같은 공간을, 다른 곳으로 변화시켜본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	1	<p>1) 강의 주제 : 음악의 역사에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 음악의 다양한 장르를 살펴본다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악의 기원, 음악의 역사의 흐름에 따라 전 세계의 음악의 다양한 장르, 분위기, 스타일을 비교하고, 그 다른 점들의 차이점을 이해한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의</p>	
제6주	2	<p>1) 강의 주제 : 악기의 감정 표현</p> <p>2) 강의 목표 : 악기별로 감정적인 소리 표현하는 방법을 배운다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 악기들을 감정별로 그룹으로 나눈다. - 악기의 재료로 그룹을 만들어서 각 그룹의 색채와 감정 표현에 대해 공부한다. - 각 악기들이 가지는 색채와 감정의 흐름, 소리의 이해관계에 대해 직접 듣고 단어적으로 표현하여 이해를 돕는다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 음악 제작을 위한 형식</p> <p>2) 강의 목표 : 음악 제작 실습을 위한 기본 구조 구축</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 가장 기본이 되는 형식들을 여러 가지 예시들을 통해 이해한다. - AABA 형식, 소나타형식들이 왜 그렇게 나오게 되었는지, 귀를 통해 이해하고 형식들 간의 차이점에 대해 이해한다. - 형식안에서의 반복, 리듬의 변화, 멜로디, 화음과 불협화음의 역할을 실험해본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
제7주	1	<p>1) 강의 주제 :</p>	

		<p>현대음악의 장르에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 현대 음악의 장르와 스타일에 대하여 배운다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 2차 세계대전 이후, 19세기부터 현재의 21세기 까지의 음악을 현대음악이라 부른다. - 클래식 음악들과의 극명한 차이점에 대해 직접 듣고 보면서, 느끼도록 한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 예술의 방향성</p> <p>2) 강의 목표 : 현재의 다양한 예술분야의 개념에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악, 미술, 예술, 퍼포먼스, 발레등 다양하게 변화하고 있는 예술 장르들의 개념을 정리한다. - 다양한 이름으로 규정되어있는 음악적 장르들을 어떻게 구분하고 적용할 것인지에 대해 토론한다. - 앞으로의 예술과 음악의 방향성은 어떻게 될 것이며, 학생 개인의 예술적 방향성과 특성은 무엇인지 생각해본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 목소리에 대한 전반적 이해</p> <p>2) 강의 목표 : 악기로 서의 목소리의 역할</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 악기의 첫 탄생이자, 가장 다양한 색채와 개성을 가지고 있는 것이 인간의 목소리이다. - 목소리와 그 목소리를 듣는 귀의 의학적 구조에 대해 이해하고, 대사를 이해하는 것과 목소리를 이해하는 것의 차이점/ 대사의 멜로디와 운율에 따른 감정선에 대해 이해한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의</p>	
제8주	1	중간 고사 - 이론 시험	
	2	중간 고사 - 이론 시험	
	3	중간 고사 - 이론 시험	
제9주	1	<p>1) 강의 주제 : 음악 색채의 연속성</p> <p>2) 강의 목표 : 소리의 연속성에 따른 음악 사용 방법에 대하여 연구하기</p> <p>3) 강의 세부 내용 :</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 스크린의 안과 밖/ 시나리오의 안과 밖의 세계에 따른 소리를 찾는다. - 불필요한 소리와 필요한 소리들이 무엇인지 구분할 것. - 다양한 소리와 음악들 속의 비슷한 색채의 연속성을 어떻게 유지할 것인지에 대해 연구한다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 무음과 소음의 연관성</p> <p>2) 강의 목표 : 소음의 역할에 대하여 전반적으로 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 무음은 무엇인가? - 소음은 무엇인가? - 무음과 소음은 음악이 될수 없는가? - 우리 주변의 모든 소리를 음악으로서 바라보고, 무음과 소음, 의성어의 차이를 이해하고, 그것들이 가지는 특징을 통해서 음악적으로 극대화 시키는 실험을 한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 의성어의 음악/소리적 사용에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 의성어를 음악적으로 사용하기 위한 방법을 이해하고 창의적으로 연구한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악을 만들 때 가장 기본이 되는 것이, 무음, 소음, 의성어임의 기본 원리에 대하여 이해한다. - 무음, 소음, 의성어의 기초 소리를 가지고, 음악을 만들기 위한 기초 형식, 구성을 세운다. - 잘 짜여진 룰과 형식을 실습하고, 그에 대한 장단점을 토론하여 그것들로만으로 이루어진 음악을 만들어 본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
제10주	1	<p>1) 강의 주제 : 음악의 서사적인 신호와 시간 흐름에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 다중적이고 깊이 있는 음악 짜임새와 감각을 연구한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 8주에서 만들었던 기본 구성틀 위에 개개인의 감각과 짜임새를 더한다. - 그 구성위에 음악을 서사적인 신호와 시간의 흐름을 가지고 기승전결을 정확하게 만든다. - 부가적이고, 개인적인 가치와 의미를 부여하여 다중적인 의미를 갖게 만든다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 공기의 역할에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 :</p>	

		<p>무음, 잡음의 앰비언스로의 변환.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 무음과 잡음도 장소의 감정을 갖는다는 것을 공부한다. - 다양한 무음의 공기는 즉 앰비언스로서의 역할과, 음악과 소리의 시작이자 마무리의 화성과 같음을 비교 분석해본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 녹음하는 방법에 대하여</p> <p>2) 강의 목표 : 녹음을 통한 앰비언스, 이펙트 변환과 사용 방법에 대하여 이해하고 연구한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 잡음들과 소리들이 새롭고 다양한 방법으로 녹음을 함에 따라 같은 소리라 할지라도, 녹음되어진 소리가 쓰임새가 다르게 쓰일 정도로 달라짐을 인지한다. - 같은 소리안에서 다양한 아이디어를 통해 다양하게 녹음을 하여 이펙터로서의 역할을 할수있게끔 창의적으로 연구하고 실습을 한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론, 실습</p>	
	1	<p>1) 강의 주제 : 녹음하는 방법을 위한 창의적 접근</p> <p>2) 강의 목표 : 창의적인 방법을 통하여 녹음된 소리들을 음악으로 만들기</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 7장의 내용을 바탕으로 녹음해온 다양한 소리들, 기존의 개개인의 서사적인 구성에 넣어서, 다양한 분위기를 연출하고, 이펙터들의 사용방법에 대해 연구한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 토론, 실습</p>	
제11주	2	<p>1) 강의 주제 : 서사의 흐름에 따른 음악적 접근</p> <p>2) 강의 목표 : 공부한 이론과 연구를 바탕으로 창의적인 실습을 시작한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 서사를 분석하는 방법을 익힌다. - 제작 실습을 위해, 음악과 스토리 구조와 각각의 캐릭터를 분석한다. - 각 캐릭터가 일차적인 감정과 이차적인 감정을 각자 새로운 아이디어로 이중적으로 만들어 낸다.</p> <p>4) 강의 방법 ; 강의, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 기승전결의 활용</p> <p>2) 강의 목표 : 기승전결의 흐름을 확실히 하고, 극적인 흐름을 이용하는 방법에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 소리자체를 하나의 객체로 만든다.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 충격, 지진등, 청각적으로 극적으로 만들어 줄 소재를 이용하여 극적인 분위기의 음악을 만들려고 노력한다. - 보편적이지만, 문화적이고, 그 배경에서만 특히 잘 그것을 표현할 수 있는 사운드를 넣음으로서 그 배경에서만 나올수 있는 서사적 전개안의 극적 효과를 만들어 낸다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
제12주	1	<p>1) 강의 주제 : 추상적 이미지와 음악</p> <p>2) 강의 목표 : 추상적이고 실험적인 이미지와 음악의 사용에 대해 접근한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 서사적인 이야기를 가지지 않은, 파편적이고 추상적인 이미지나 영상에 대해 접근한다. - 이러한 실험적인 이미지와 영상을 어떻게 바라볼 것인지에 대해 연구한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 추상적 이미지와 음악 2</p> <p>2) 강의 목표 : 강의 목표 : 추상적이고 실험적인 이미지와 음악의 사용의 숨겨져있는 의미에 대해 연구한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 같은 추상적인 이미지와 영상에 다양한 소리와 음악을 넣고 비교해 봄으로서, 이미지가 가지는 의미가 소리를 통해 어떻게 재해석이 되는지 토론한다. 추상적인 이미지들에 학생 개개인들은 어떻게 음악을 넣을 것인지에 대해 연구하고 토론한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 소리의 유무의 중요성</p> <p>2) 강의 목표 : 소리의 유무에 따른 영상의 의미의 변화에 대한 이해</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 작가들이 이야기하고 있는 이미지와 소리의 상관관계는 영상에 대한 의미, 그리고 목적의 방향성까지 제시해 줄수 있다. - 실험영상들의 의미와 소리에 접근함으로써, 학생 개개인의 음악적 편견과 관점을 높이도록 탐구한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
제13주	1	<p>1) 강의 주제 : 명곡의 이해.</p> <p>2) 강의 목표 : 명곡의 분석을 통하여 음악을 제작하기 위한 깊이있는 이해를 한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 명곡의 소절을 알아본다.</p>	

		<p>- 어떤음으로 시작하고, 어떤분위기를 내며, 그것의 형식은 어떻게 되고, 그 음악의 긴장감과 안정감은 어디서부터 오는지 함께 연구를 하여 음악 제작 실습을 위한 방법을 터득하도록 한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 프로그램의 기초 사용</p> <p>2) 강의 목표 : 프로그램의 기본 사용 이해를 한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악을 만들기 위한 기본 요소들과 프로그램에 대한 기초를 공부한다. - 어떤음으로 시작하는지는 상관없이, 본인의 색깔과 감각에만 의존하여 자유롭게 멜로디를 만든다. 기본 프로그램 사용에 대하여 학생들은 자유롭게 질문하고 토론한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 멜로디를 만들기</p> <p>2) 강의 목표 : 멜로디를 만들기 위한 다양한 선법에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 전통음악의 분위기를 내게하는 특정한 음정 멜로디 선법이 존재하듯이, 다양한 색깔을 내게해주는 그 만의 멜로디 선법들을 공부한다. - 다양한 선법들의 이해를 토대로 그 색깔을 내게끔 다양한 멜로디를 만드는 것을 실습해 본다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
제14주	1	<p>1) 강의 주제 : 기본적인 코드의 이해</p> <p>2) 강의 목표 : 기본 코드를 통해 기본 코드 진행에 따른 음악 흐름을 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 기본 악기를 피아노로 하였을 때, 한손이 멜로디를 담당하여 창작한다. - 다른 한손으로는 그 멜로디의 음정에 맞는 코드를 집어 넣는 방법과 기본적인 코드 진행에 대해 이해하고 실습한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
	2	<p>1) 강의 주제 : 고급 코드 사용의 이해</p> <p>2) 강의 목표 : 극적인 효과를 줄 수 있는 고급 화성에 대하여 배우고 사용할수 있는 방법에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 약 100가지의 코드/화음과 4카테고리 X 6 종류 = 24가지 종류의 기본 코드 진행을 이해한다.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 고급 코드와 진행을 활용하여 자신이 좋아하는 화음을 선택하여 새로운 코드 진행을 만든다. - 코드네임 이외의 비화성음을 사용한 심도있는 화음들에 대해 배운다. <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 음악 형식의 실제적 사용</p> <p>2) 강의 목표 : 음악 형식을 실제 대입하고 사용하는 방법에 대해 익힌다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 6주차에 배웠던 형식들을 다시 확인한다. - 가장 기본이 되는 형식인 AA'BA''(or C)를 바탕으로, 개개인이 만들어 온 멜로디 3가지를 A와 B, 그리고 C 로 차용하여 연결시켜 완성하는 실습을 한다. - 실습을 하는 동안 프로그램의 디테일한 사용 방법에 대해 이해한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
		<p>1) 강의 주제 : 음악 편곡의 시작</p> <p>2) 강의 목표 : 음악을 편곡하는 방법에 대해 이해하고 실습한다.</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 자신이 만들고 있는 음악이 어떠한 캐릭터와 감정선을 가지고 있는지 문자화 하고, 기존의 악기의 색채에 대한 이해에 따라서, 악기들을 선택한다. - 악기의 선택 방법과 음역에 따른 악기 배치, 편곡에 대한 기본 설명에 따라 자신이 선택해 놓은 악기들에서 추려 나가도록 한다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 실습</p>	
제15주		<p>1) 강의 주제 : 음악과 이미지의 대입</p> <p>2) 강의 목표 : 홈 레코딩의 기본적인 개념정리와 이해</p> <p>3) 강의 세부 내용 : - 음악을 만들기 위해서 필요한 준비물에 대해 사진과 영상을 통해 배운다. 14,15주의 실습 음악에 이미지를 대입하여 좀더 깊이 있는 음악 제작을 위한 이해를 돕는다. - 어떻게 하면 더 퀄리티 있는 소리를 만들것인지, 어떻게 제대로 소리를 들을 것인지, 어떤 장비들을 사용해야 되는지, 그 장비들의 사용 방법과 쓰임은 어떻게 되는지에 대해 배운다.</p> <p>4) 강의 방법 : 강의, 토론, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의 주제 : 음악 믹싱의 이해와 실습</p> <p>2) 강의 목표 : 홈레코딩을 통해 음악을 실제 제작하고 이미지와 대입하여 믹싱하는 것에 대해 이해한다.</p>	

- 3) 강의 세부 내용 :
- 홈레코딩 준비물에서 배운 것을 토대로(특히 수업시간에 사용하는 두가지 프로그램은 서로 상호 보완적임으로), 이 프로그램들의 미디어파일로, 또한 여러 간단한 장비들을 사용한다.
 - 음악을 더 디테일하고 퀄리티 있게 만드는 방법을 이해하고 실습을 한다.
- 4) 강의 방법 : 강의, 토론, 실습

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100 %	

6. 수업 진행 방법

이론 수업과 토론 병행

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항 (과제물 제시)

- 개개인이 좋아하는 단편 영화, 영상의 시나리오/대본을 종이로 프린트 하여 가져올 것.
 - 특정 시나리오/대본을 통하여 수업시간의 토론과 연구를 바탕으로, 소리를 위해 접근해야 되는 여러 가지 중요 포인트와 포인트 지점을 선별하여 그 이유를 설명하여 가져올 것.
 - 수업의 설명과 연구, 실습을 통하여 배우고 느낀 것을 바탕으로, 각 악기의 색깔과 캐릭터, 감정을 글자로 디테일하게 표현하여 적어올 것.
 - 눈을 감고 30초 동안, 아무 소리가 나지 않는 각기 다른 공간, 시간에서 다른 어떠한 소리도 녹음되지 않도록 한 후, 녹음해 올 것. 녹음방법은 자유.
- 수업시간에 실습했던 경험을 바탕으로 본인만의 색깔을 갖은 새로운 형식과 구성을 짜오도록 한다
- 수업시간의 연구와 실습을 바탕으로, 다양한 공기의 소리와, 이펙터를 녹음해 올 것
 - 본 수업시간에 보고, 듣고, 설명과 토론을 바탕으로 영상 이미지와 소리에 대한 학생 개개인의 비판적 사고를 감상문으로 적어서 제출할 것.
 - 수업시간에 연구하고 실험한 것을 바탕으로 자신이 만족할 만한 주된 멜로디를 3가지 이상 만들어 올 것.
 - 작품 완성에 필요한 여러 가지 사항에 맞춰서 음악을 완성하여 파일로 제출하도록 한다.

8. 문제해결 방법(실형·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

9. 강의유형

이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행()
 이론 및 실형, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행(●)