

강 의 계 획 서

1. 강의개요							
학습과목명	제작실습 I	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	4시간	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>본 학습과정은 다양한 디지털 환경에서 표현되어지는 미디어엔터테인먼트콘텐츠들을 과학과 예술의 융합을 통하여 새롭게 Creative Idea로 발상하고, 과학과 예술의 융합 도구이자 매체인 컴퓨터프로그램 툴을 이용하여 Digital Artwork로 기획, 제작하는 수업이다. 엔터테인먼트 장르(영화, 방송, 광고, 게임, 애니메이션, 음악, 뮤직비디오, 공연 등)중 하나의 장르를 선택한 후 시놉시스(Synopsis)를 개발하고, 거기에 맞는 평면시각디자인의 분야인 '타이틀디자인'과 '포스터디자인'을 ProjectA로, 디지털아트 분야인 1분 내외의 '영상디자인'(타이틀Intro영상, 티저영상, Opening영상 중 택일)을 project B로 총 2가지 과제의 작품을 기획하여 제작한다. 팀티칭 교과운영 방식을 통해 운영된다. 학습자들은 다양한 분야의 융합적 사고를 통해 새로운 디지털 아트를 창조하고, 실무 영상 제작과정을 통하여 전문가적 시선을 발전시킬 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>주교재: 디자인을 완성하는 레이아웃과 그리드, 홍영일 저, 미진사, 2011</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제1주	1	<p>1) 강의주제: '제작실습 I'과목의 전반적 수업개요와 목표, 세부 사항 오리엔테이션</p> <p>2) 강의목표: 미디어 콘텐츠의 제작 과정에 대한 전반적 흐름 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 과목 introduction(강의계획서 활용) 2. 기존에 배웠던 툴(photoshop, Illustrator, Premiere, After Effetcs 등)에 대하여 설명한 후, 소스 제작, 영상 제작(2D,3D),사운드 제작에 특화된 툴들에 대하여 알아본다. 3. 미디어 콘텐츠의 기획, 제작, 편집, 후보정 과정의 전체적인 제작과정에 대하여 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>					
	2	<p>1) 강의주제: 다양한 미디어 콘텐츠 장르에 대하여 생각하고 분석한 바를 나눌 수 있음</p> <p>2) 강의목표: 미디어 콘텐츠 중 엔터테인먼트 장르를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 다양한 미디어 콘텐츠들에 대한 분석을 제작자의 관점에서 분석하도록 유도한다.</p>					

		<p>2. 콘텐츠들의 사례를 PPT와 동영상 시청으로 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 토론</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 'Project A'(타이틀 디자인과 포스터 디자인)에 대한 소개 I</p> <p>2) 강의목표: 미디어 콘텐츠 제작 과정 중 타이틀디자인에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1.포스터 상의 타이틀디자인에 대한 분석을 할 수 있다. 2.기존의 타이틀 디자인들을 살펴봄과 특징과 디자이너에 대하여 알 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 토론</p>	
	4	<p>1) 강의주제: 'Project A'(타이틀 디자인과 포스터 디자인)에 대한 소개 II</p> <p>2) 강의목표: 미디어 콘텐츠 제작 과정 중 타이틀디자인에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1.동영상으로 보여지는 형식의 타이틀 디자인에 대하여 살펴본다. 2. still image와 동영상에서 보여지는 타이틀디자인의 차이점과 유사점을 발견할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 토론</p>	
제2주	1	<p>1) 강의주제: 디자인의 기본 원리인 레이아웃에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 'Project A'(타이틀 디자인과 포스터 디자인)에 사용할 타이틀 디자인에 대한 이해</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 본인이 원하는 미디어 장르를 구체적으로 계획할 수 있다. 2. 선택한 장르의 타이틀의 특징을 생각해 보고, 어떠한 레이아웃을 사용하였는지 생각해 본다. 3. 레이아웃의 구성요소에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 레이아웃의 기본 원리와 구성요소에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 포스터 디자인에 들어갈 레이아웃의 구성요소에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 이미지가 레이아웃에 들어갔을 때 타이포와의 관계에 대하여 생각할 수 있다. 2. 색상은 포스터 디자인에서 어떠한 영향을 미치는지 발표할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 발표</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 본인이 선택한 미디어 장르의 타이틀 발전시켜서 스케치하기 I</p> <p>2) 강의목표: 레이아웃의 구성요소를 생각하여 본인의 타이틀을 스케치 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 과제로 가져온 ppt중에서 마음에 드는 타이틀을 선택하여, 본인이 생각하는 엔터테인먼트 장르에 대입시킨다. 2. 레이아웃을 고려하여 러프스케치를 할 수 있다.</p>	

		<p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p> <p>1) 강의주제: 본인이 선택한 미디어 장르의 타이틀 발전시켜서 스케치하기 II</p> <p>2) 강의목표: 레이아웃의 구성요소를 생각하여 본인의 타이틀을 스케치 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 레이아웃을 고려하여 러프스케치를 할 수 있다. 2. 러프스케치를 다 한 학생은 검사를 받고 feedback을 받는다. 3. 수정 사항이 생긴 학생은 주중에 개별 컨퍼를 진행한다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
제3주	1	<p>1) 강의주제: 레이아웃의 구성원리 살펴보기1</p> <p>2) 강의목표: 1. 통일에는 조화와 질서의 원리가 있음을 알 수 있다. 2. 변화에 해당하는 비례와 변형의 예를 살펴보고 분석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 본인이 디자인한 스케치가 들어갈 이미지를 구체적으로 생각해 보고 통일감을 위한 디자인 요소를 찾을 수 있다. 2. 지루하게 느껴지지 않도록 적당한 변화의 요소를 고려할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 레이아웃의 구성원리 살펴보기2</p> <p>2) 강의목표: 1. 대칭과 비대칭의 원리에 대하여 알 수 있다. 2. 반복, 연속, 점, 방사, 교대의 원리를 이용하여 정지된 화면에서도 율동감을 느끼게 할 수 있다. 3. 대비와 배경을 이용한 강조를 살펴본다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 스틸이미지인 포스터에서의 레이아웃의 구성원리에 대하여 생각할 수 있다. 2. 동영상으로 타이틀이 등장했을 때 더욱 강조되는 요소가 디자인에 주의해야 할 점에 대하여 생각할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 레이아웃의 구성원리를 적용하여 실습하기 I</p> <p>2) 강의목표: 컴퓨터 프로그램을 사용하여 타이틀 디자인을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 지난 주의 러프 스케치를 스캔하여 컴퓨터 소스로 넣는다. 2. 포토샵이나, 일러스트레이터를 사용하여 외곽선은 정리하여 디지털라이즈 시킨다.</p> <p>4) 강의방법 : 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제: 레이아웃의 구성원리를 적용하여 실습하기 II</p> <p>2) 강의목표: 컴퓨터 프로그램을 사용하여 타이틀 디자인을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 포토샵이나, 일러스트레이터를 사용하여 외곽선은 정리하여 디지털라이즈 시킨다.</p>	

		<p>2. 균형, 율동, 강조의 레이아웃 구성원리를 생각하며, 텍스트의 기본 도형 요소에 변화를 줄 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 실습</p>	
제4주	1	<p>1) 강의주제: 그리드에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 레이아웃의 요소들을 조화롭게 시각화하기 위한 그리드에 대하여 살펴본다.</p> <p>3) 강의세부내용 황금분할, 피보나치 수열, 모듈러 등을 살펴봄에 그리드에 대한 이해를 할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 그리드의 구성요소와 레이아웃</p> <p>2) 강의목표: 칼럼, 모듈, 마진, 플로우 라인, 존, 마커, 여유 인쇄선, 칼럼 마진에 대하여 알 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 실제로 주어진 잡지책을 보며 그리드의 구성요소를 이해할 수 있다. 2. 주어진 잡지와 신문에서 그리드를 이용한 레이아웃을 찾을 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 그리드를 이용한 레이아웃</p> <p>2) 강의목표: 그리드를 이용한 레이아웃을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 블록 그리드, 칼럼 그리드, 모듈 그리드, 계층 그리드, 혼합 그리드, 대칭과 비대칭 그리드를 이해한다 2. 다양한 그리드의 형태 중 하나의 그리드를 선택하여 포스터 디자인에 대한 레이아웃을 잡을 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제: 그리드를 무시한 레이아웃</p> <p>2) 강의목표: 타이포그래피의 해체와 타이포그래피와 이미지의 통합에 대하여 살펴본다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 그리드가 무시한 레이아웃의 예를 찾아볼 수 있다. 2. 본인이 기획하고 있는 타이틀에 어울리는 이미지를 검색하여, 그리드를 이용한 레이아웃을 사용하여 배치를 할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
제5주	1	<p>1) 강의주제: 본인이 선택한 주제에 맞는 포스터 제작 I</p> <p>2) 강의목표: 레이아웃과 그리드를 고려한 포스터 디자인을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 타이포그래피와 이미지의 조합이 내가 원하는 미디어 장르의 특징을 잘 반영하는지 생각해 볼 수 있다. 2. 비슷한 장르의 기존 포스터의 예를 찾아보고, 아이디어 방향을</p>	

		<p>잡는다.</p> <p>4) 강의방법 : 1:1강의, 실습</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 본인이 선택한 주제에 맞는 포스터 제작 II</p> <p>2) 강의목표: 심미적으로 뛰어난 포스터의 이미지를 제작, 변형 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 포토샵과 일러스트레이터 중 어떠한 툴이 본인에게 적합한지 선택할 수 있다. 2. 이미지는 저작권이 없는 것으로 한다.</p> <p>4) 강의방법 : 1:1강의, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 본인이 선택한 주제에 맞는 포스터 제작 III</p> <p>2) 강의목표: 가독성이 뛰어난 타이틀과 타이포그래피의 배치를 생각할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 이미지와 텍스트의 효율적 배치와 조화를 이해할 수 있다. 2. 일러스트레이터를 사용하여 텍스트가 깨져 보이지 않도록 이미지화를 시킬 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 1:1강의, 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제: 본인이 선택한 주제에 맞는 포스터 제작 IV</p> <p>2) 강의목표: 포스터를 완성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 디지털화된 포스터를 CMYK컬러모드, 확장자를 psd, ai, jpg로 하여 제출한다. 2. 다음주에는 A3사이즈로 출력해 오도록 한다. 출력시에 마진과 마커를 사용하고 응용할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 1:1강의, 실습</p>	
제6주	1	<p>1) 강의주제: 'Project B'인 티저 영상 제작에 필요한 시놉 구상하기 I</p> <p>2) 강의목표: 영상 제작의 첫 번째 과정인 기획과 시놉에 대하여 알 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 좋은 기획의 조건에 대하여 살펴본다. 2. 기획안의 작성과 시나리오를 쓰고, 그 구성하는 방법에 대하여 알 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 'Project B'인 티저 영상 제작에 필요한 시놉 구상하기 II</p> <p>2) 강의목표: 시놉을 주체적으로 작성하기 전 구성안 작성에 대하여 알 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 구성안의 주요 요소를 살펴본다, 2. 해설 대본이 필요한 장르일 경우는 어떻게 하는지 알 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 'Project B'의 시놉 작성하기 I</p> <p>2) 강의목표: 본인이 선택한 장르의 시놉에 대하여 분석한다.</p>	

		<p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 본인이 선택한 장르의 레퍼런스를 찾아본다. 2. 레퍼런스를 분석할 수 있다. <p>4) 강의방법 : 1:1강의, 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제:</p> <p>'Project B'의 시놉 작성하기 II</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>본인이 선택한 장르의 시놉에 대하여 분석한다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 인물의 구성과 플롯의 전개를 살펴본다. 2. 본인의 기획의도와 컨셉에 맞는지 확인한다. <p>4) 강의방법 : 1:1강의, 실습</p>	
제7주	1	<p>1) 강의주제 :</p> <p>타이틀 디자인과 포스터 디자인의 완성 작품 제출 및 발표</p> <p>2) 강의목표 :</p> <p>표현하고자하는 엔터테인먼트 장르의 성격을 잘 반영한 타이틀 디자인과 포스터 디자인을 분석하는 능력 배양하기</p>	
	2	<p>3) 강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 학생 모두가 클라이언트가 되어 최종 작업물인 포스터를 디자인 요소를 기반으로 평가하고 분석하기 2. 굿디자인이 되기 위한 조건과 인상적인 작품들에 대한 논의하기 	
	3	<ol style="list-style-type: none"> 3. 작품 제작시 아쉬운 점과 잘된 점을 명료하게 인식함으로써 체계적 디자인 분석으로 발전적 디자이너의 자세 배양하기 <p>4) 강의방법 : 발표</p>	
	4	<p>1) 강의주제:</p> <p>영상의 전체 제작 과정의 흐름 살펴보기</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>영상이 만들어지는 전체 과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프리프로덕션인 기획과 촬영 준비에 대하여 알 수 있다. 2. 프로덕션 단계인 촬영에서 필요한 요소들을 알 수 있다. 3. 포스트 프로덕션에서의 편집, 특수효과, 사운드 작업을 이해할 수 있다. 4. 중간 평가에 대비하여, 지금까지 배운 내용을 정리할 수 있다. <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
제8주	1		<p>참고사항 :</p> <p>20점 만점을 기준으로 함</p>
	2	중 간 고 사	
	3		
	4		
제9주	1	<p>1) 강의주제 :</p> <p>'Project B'의 시놉시스 수정</p> <p>2) 강의목표 :</p> <p>'Project B'의 시놉시스를 발전, 구체화시킬 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4~5명으로 이루어진 모임을 나눈다. 2. 그룹별로 시놉시스에 대한 의견을 교환한다. <p>4) 강의방법 : 강의, 토론</p>	
	2	<p>1) 강의주제 :</p>	

		<p>‘Project B’인 영상 제작에 필요한 스토리보드 제작 I</p> <p>2) 강의목표 : 시놉시스가 있는 콘텐츠에서 스토리보드의 체계적 구상을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 스토리보드에 꼭 포함되어야 하는 내용(Image, Dialogue, Duration) 숙지하도록 한다. 2. 영상 촬영에 필요한 카메라 앵글과 편집에 사용될 편집 기법, 사운드 이펙트를 스토리보드 상에 표시할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 실습</p>	
	3	<p>1) 강의주제 : ‘Project B’인 영상 제작에 필요한 스토리보드 제작 III</p> <p>2) 강의목표 : 시놉시스의 내용을 정리하여 스토리기반의 영상이 시청자 입장에서 온전히 이해되도록 구성한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 편집시 내용의 흐름 상 강조나 기대감을 일으킬만한 부제의 삽입 장면을 스토리보드 상에 표시한다. 2. 움직이는 이미지와 움직이는 텍스트의 효율적 구성과 레이아웃에 대하여 분석할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제: 카메라란 무엇인가?</p> <p>2) 강의목표: 카메라의 구조와 렌즈의 종류를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 카메라의 원리를 사람의 눈과 대비하여 이해할 수 있다. 2. 렌즈의 종류에 따라 피사체의 거리감이 다를 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
제10주	1	<p>1) 강의주제 : 영상의 구성단위와 기본개념에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 영상의 구성단위를 이해하고, 본인의 스토리보드에 적용하여 생각해 볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 -샷의 크기와 종류가 어떻게 영상에 활용되었는지 분석할 수 있다. -본인의 스토리보드에 샷을 어떻게 배치할지 생각해 본다. -영상문법의 기본 법칙을 알 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제 : 완성된 스토리보드를 기반으로 촬영 계획 잡기</p> <p>2) 강의목표 : 1.스토리 전개에 우리가 없는 선에서 촬영을 계획할 수 있다. 2.촬영에 필요한 실질적 구성 인원과 주요 배경을 탐색한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 영상에 적합한 캐릭터를 가진 배우를 섭외하고 스토리 전개에 도움이 되는 배경을 선택할 수 있다. 2. 촬영에 동의를 구하는 배우에게 촬영씬에 대한 구체적 설명과 촬영 일자와 시간을 제시할 수 있다 3. 기상과 예상치 못한 상황에 대비하여 2번 정도의 여유 날짜를</p>	
	3	<p>1) 강의주제 : 완성된 스토리보드를 기반으로 촬영 계획 잡기</p> <p>2) 강의목표 : 1.스토리 전개에 우리가 없는 선에서 촬영을 계획할 수 있다. 2.촬영에 필요한 실질적 구성 인원과 주요 배경을 탐색한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 영상에 적합한 캐릭터를 가진 배우를 섭외하고 스토리 전개에 도움이 되는 배경을 선택할 수 있다. 2. 촬영에 동의를 구하는 배우에게 촬영씬에 대한 구체적 설명과 촬영 일자와 시간을 제시할 수 있다 3. 기상과 예상치 못한 상황에 대비하여 2번 정도의 여유 날짜를</p>	

		<p>더 잡아두어야 한다.</p> <p>4) 강의방법 : 1:1수업</p>	
	4	<p>1) 강의주제 : 배경 사운드와 사운드 이펙트, 나레이션에 대한 구상</p> <p>2) 강의목표 : 촬영 후 편집에 사용하게 될 배경 사운드와 사운드 이펙트에 대한 구체적 계획 수립</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 저작권이 없는 배경 사운드를 찾거나, 협업을 할 작곡가 섭외하기 2. 사운드 이펙트의 중요성에 대한 이론 설명 3. 나레이션의 사용시 오디오 녹음에 대하여 고려하기</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
제11주	1	<p>1) 강의주제: 빛에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 빛에 대한 이해를 기반으로 실제 촬영시 빛을 활용할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 비디오 카메라 촬영시 색온도에 대하여 이해할 수 있다. 2. 크로마천을 이용한 촬영법에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 빛의 양에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 카메라의 노출과 노출 등식에 대하여 알 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 노출계를 사용하여 카메라 촬영시 화이트 밸런스를 조절 할 수 있다. 2. 다양한 조명기의 종류(지향성 조명기, 확산형 조명기)와 조명 보조 기구를 활용하여 본인의 영상제작에 활용할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제: 조명에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표: 하드라이트와 소프트라이트를 구분하고 영상 문법에 적용시킬 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 하드라이트는 강한 인물의 성격을 드러내며, 소프트라이트는 부드러운 분위기의 조성에 사용함을 알 수 있다. 2. 키라이트, 필라이트, 백라이트에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	4	<p>1) 강의주제: 효율적 빛과 조명 사용의 예</p> <p>2) 강의목표: 인상적이고 효율적인 조명 사용의 사례를 분석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 본인 촬영 영상과 유사한 장르의 영상 중 효율적인 빛과 조명이 사용된 사례를 찾아본다.</p> <p>4) 강의방법 : 실습</p>	
제12주	1	<p>1) 강의주제 :</p>	

		<p>타이틀 시퀀스에 대한 이론 소개</p> <p>2) 강의목표 : 타이틀 시퀀스의 중요성과 흐름에 대한 이해</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 솔바스와 카일 쿠퍼의 타이틀 시퀀스를 분석하고 모션그래픽의 화면전환법에 대한 연구 2. 다양한 방법의 화면 전환법이 적용된 타이틀 시퀀스 분석</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제 : 엔딩 크레딧의 다양한 형식에 대한 소개</p> <p>2) 강의목표 : 2D와 3D를 합성하는 추세의 엔딩 크레딧과 고전적 형태의 엔딩 크레딧 비교하기</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 마블사의 엔딩 크레딧의 특징을 살펴보기 2. 2D와 3D의 합성으로 이루어진 엔딩 크레딧과 인터뷰 형식의 엔딩 크레딧 분석하기</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제 : 영상의 색보정과 흔들림 보정에 대한 프로그램 툴 설명 및 실습</p> <p>2) 강의목표 : Adobe Premiere CC 혹은 Adobe After Effects를 사용하여 영상의 보정작업에 대하여 살펴보기</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 불가피한 상황에서 촬영된 영상소스 혹은 색다른 분위기를 연출을 위한 영상의 색보정에 대하여 설명을 듣고 보정해 보기 2. 흔들림 보정에 대한 프로그램 툴 이해하기</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제 : 영상의 합성에 관련된 프로그램 툴 설명 및 실습</p> <p>2) 강의목표 : 영상 편집프로그램을 사용하여 2D이미지와 실사촬영의 합성을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 1. 원치 않는 장면에 화면에 담겼을 때 특정부위를 지워내는 데에도 keying이 사용된다. 2. 원하는 이미지 여러 개를 자연스럽게 합성하는 로토스코핑에 대하여 알아본다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
제13주	1	<p>1) 강의주제: 촬영한 영상들의 효율적으로 편집</p> <p>2) 강의목표: 영상편집의 개념과 원리를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 1. 샷을 연결하는 방법에 대하여 알 수 있다. 2. 편집의 5가지 형태와 편집의 일반적인 원칙에 대하여 이해한다. 3. 평행편집의 중요성에 대하여 인식한다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제: 비선형 편집 시스템에 대한 이해</p> <p>2) 강의목표:</p>	

		<p>비선형 편집 시스템의 역사과 구성요소에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 비선형 편집시스템에서 영상 작업을 할 수 있다. 비선형 편집시스템에서 음향 작업을 할 수 있다. HD 영상의 후반작업을 이해하고, 다양한 포맷과 코덱에 대하여 이해할 수 있다. <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제 : 영화를 다각도로 분석하기</p> <p>2) 강의목표 : 실제 촬영된 영화의 주요 씬들을 분석하는 능력 기르기</p> <p>3) 강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 미디어 콘텐츠 제작자 입장에서 시청하고 영상의 구조 이해하기 영상의 편집 방법에 대하여 분석하기 배우의 효율적 동선과 나레이션에 대하여 분석하기 <p>4) 강의방법 : 영상시청</p>	
	4	<p>1) 강의주제 : 다양한 시각효과에 대한 활용</p> <p>2) 강의목표: 본인이 선택한 영상에 맞는 화면전환 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 디졸브 전환은 일반적으로 많이 쓰이며, 서정적 영상에 적합하다. 화려한 화면 전환은 디지털적인 느낌을 강조할 수 있지만, 많은 활용은 영상의 흐름을 방해하기도 한다는 사실을 알 수 있다. <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
제14주	1	<p>1) 강의주제 : 다양한 시각효과에 대한 활용</p> <p>2) 강의목표: 본인이 선택한 영상에 맞는 화면전환 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 디졸브 전환은 일반적으로 많이 쓰이며, 서정적 영상에 적합하다. 화려한 화면 전환은 디지털적인 느낌을 강조할 수 있지만, 많은 활용은 영상의 흐름을 방해하기도 한다는 사실을 알 수 있다. <p>4) 강의방법 : 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제 : 실제 촬영 및 소스 편집 Q & A</p> <p>2) 강의목표 : 이론을 바탕으로 실제 촬영을 진행하거나 촬영된 영상 소스 편집한다</p> <p>3) 강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 카메라 지참 학생은 실제로 촬영할 수 있다. 촬영된 영상 소스를 가지고 온 학생들은 편집의 과정을 체크하고, 프로그램을 사용하면서 생긴 궁금증에 대한 Q & A 시간을 진행한다. <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
	3	<p>1) 강의주제 : 영상 출력에 대한 이론 강의 및 실습</p> <p>2) 강의목표 : Adobe Premiere CC와 Adobe After Effects에서 출력 세팅에 대하여 실습한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 영상 출력 전 settings시에 duration, frame rate, resolution, sound on/off, 저장 경로, export format에 대하여 알아본다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
	4	<p>1) 강의주제 : 영상 출력에 대한 이론 강의 및 실습</p> <p>2) 강의목표 : Adobe Premiere CC와 Adobe After Effects에서 출력 세팅에 대하여 실습한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 영상 출력 전 settings시에 duration, frame rate, resolution, sound on/off, 저장 경로, export format에 대하여 알아본다.</p> <p>4) 강의방법 : 강의, 실습</p>	
제15주	1	<p>1) 강의주제: 기말고사</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>기말 지필고사 10점 만점</p>

	프리프로덕션-프로덕션-포스트프로덕션의 과정을 이해하고 있는지 기말지필 시험을 실시한다. 3) 강의세부내용 : 지필시험 4) 강의방법 : 시험	
2	1) 강의주제: 기말 최종 영상 프리젠테이션 I 2) 강의목표: 본인의 컨셉을 효율적으로 전달할 수 있다. 3) 강의세부내용 1. 학생들이 제작한 영상에 대한 프리젠테이션을 실시한다. 2. 제작자로서 본인의 컨셉을 클라이언트에게 명확하게 제시할 수 있는 능력을 배양한다. 4) 강의방법 : 발표	기말 최종영상 presentation ▪창의적이며 세련된 영상제작을 기준으로(창의력 5점, 기획력 5점, 표현력 5점, 전달력 5점 총 20점 만점) ▪교수와 학생 모두가 학생 1명의 프리젠테이션을 평가. ▪최고점과 최저점의 1명씩을 제외한 평균점수로 점수 책정
3	1) 강의주제: 기말 최종 영상 프리젠테이션 II 2) 강의목표: 본인의 컨셉을 효율적으로 전달할 수 있다. 3) 강의세부내용 1. 학생들이 제작한 영상에 대한 프리젠테이션을 실시한다. 2. 제작자로서 본인의 컨셉을 클라이언트에게 명확하게 제시할 수 있는 능력을 배양한다. 4) 강의방법 : 발표	
4	1) 강의주제: 기말 최종 영상 프리젠테이션 III 및 토의 2) 강의목표: 본인의 컨셉을 효율적으로 전달할 수 있다. 3) 강의세부내용 1. 제작자로서 본인의 컨셉을 클라이언트에게 명확하게 제시할 수 있는 능력을 배양한다. 2. 학생 개개인의 평가와 더불어 학생 간 평가를 실시하여 서로가 제작자로서의 조언을 할 수 있도록 한다. 4) 강의방법 : 발표, 토의	

5. 성적평가 방법

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

6. 수업 진행 방법

강의, 토론, 발표, 실습으로 진행된다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항 (과제물 제시)

- 과제1: 2주차에 심미적으로 뛰어난 타이틀디자인을 ppt에 3가지 장르로 구분하여 각 4개씩 총12개 가져오기
- 과제2: 수업 시간 내에 연필로 스케치한 타이틀을 수업시간 내에 검사 받기.
- 과제3 디자인한 타이틀 디자인을 포토샵이나, 일러스트레이터를 사용하여 그리기, 수업 시간에 과제 제출 하기
- 과제4: 수업 시간 내에 완성된 디지털 포스터를 제출한다.
- 과제5 : 9주차에 시놉시스 완성해 오기

8. 문제해결 방법(실형·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

9. 강의유형

이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행()

이론 및 실험, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행(●)