수 업 계 획 서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
영상디자인스튜디오Ⅱ	모션 그래픽 & 영상 디자인 강의 with 애프터 이펙트	장유민	한빛미디어㈜	2021
수업기간	**주당시수/총시수**	**교강사명**	**수강료**	**학점**
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	5시간/75시간	박동일 외 15명	720,000원	3

성적평가(평가요소)						
중간고사	**기말고사**	**과제물**	**수시평가**	**출석**	**수업기여도**	**합계**
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%

학습목표	본 교과목은 Adobe After Effects를 활용하여 모션그래픽 및 영상디자인의 전반적인 제작 과정을 습득함으로써, 창의적이고 효과적인 영상 콘텐츠를 구현할 수 있는 실무 역량을 함양하는 데 그 목적이 있다. 학습자는 프로그램의 핵심 기능과 다양한 도구를 익히는 동시에, 영상 제작에 요구되는 기술적 요소와 최신 시각적 트렌드를 분석하여 전달력 높은 영상 이미지를 기획, 연출하는 능력을 기른다. 아울러 아이디어 발상, 영상 요소의 구조적 분석, 표현 기법의 탐색 등 영상 기획 전반에 걸친 실습 중심 학습을 통해, 기획력과 제작 역량을 겸비한 디지털 영상 디자인 전문 인재로 성장하고, 나아가 첨단 문화산업을 선도할 창의적 전문가로 발전하는 것을 목표로 한다.

■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	1. 강의주제: 과목 오리엔테이션 2. 강의목표: 1) 과목 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다. 2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 과목에 대한 전반적인 설명 - 수업 내용 - 수업 목표 - 반드시 알아야 하는 내용 설명 2) 수업계획서 상세 설명 - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 모션그래픽이란? 2. 강의목표: 1) 모션그래픽의 개념과 영상 디자인의 역사에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 모션그래픽이란? - 모션그래픽의 시작 - 솔 바스와 타이틀 시퀀스 디자인 2) 타이틀 시퀀스 디자인의 변화	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료([2016] LIBRARY Cartoon - '타이틀 시퀀스'의 개척자 솔 바스, https://www.youtube.com/watch?v=FdtOkDNknlI&t=1s) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 모션그래픽 트렌드 1 2. 강의목표: 1) 최근 모션그래픽에서 볼 수 있는 다양한 콘셉트의 아트워크에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 모션그래픽 트렌드 따라잡기 2) 일러스트레이션과 결합 3) 2D와 3D의 혼합 4) 콜라주 5) 타이포그래피	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(2025 그래픽 디자인 트렌드 TOP 10 스타일, https://www.youtube.com/watch?v=8ULvfaIF1rM) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 모션그래픽 트렌드 2 2. 강의목표: 1) 최근 모션그래픽에서 볼 수 있는 다양한 콘셉트의 아트워크에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 라인아트 2) 그레이디언트 컬러 3) 레트롤 무드와 텍스처 4) 창조적인 3D 아트워크 5) 서브컬쳐 스타일 6) 레퍼런스 사이트	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	5차시	1. 강의주제: 모션그래픽 디자인 워크플로우 2. 강의목표: 1) 실무프로젝트에서 사용된 모션그래픽 디자인 워크플로우에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Mnet 실무 워크플로우 2) 배틀 트립 실무 워크플로우 3) 모션그래픽 디자이너가 궁금해하는 아홉가지	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 2 주	1차시	1. 강의주제: 실전 모션그래픽 디자인 2. 강의목표: 1) 실전 모션그래픽 디자인 작업을 하기 전에 반드시 알아야 할 내용에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Easy Ease In/Out 이해하기 - 키프레임의 종류 및 옵션 2) 그래프 에디터 이해하기 - 그래프 에디터의 핵심 개념 3) 그래프 에디터 활용하기 - Speed Graph - Value Graph	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Speed Graph .aep, Value Graph .aep), 동영상 자료 (에프터이펙트 키프레임 종류 차이점 완벽정리 After Effects Key Frame Tutorial, https://www.youtube.com/watch?v=cBZolS1bA18&t=1s) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: 배경과 스마트폰 디자인하기 2. 강의목표: 1) 솔리드 레이어와 셰이프 레이어를 사용하여 배경과 스마트폰을 디자인할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 배경 솔리드 레이어 만들기 2) 솔리드 레이어에 이펙트 적용하기 3) 스마트폰 모양의 셰이프 레이어 만들기 4) 인스타그램 프레임 만들고 디테일 더하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	3차시	1. 강의주제: 인스타그램 인터페이스 디자인하기 2. 강의목표: 1) 셰이프 레이어를 이용하여 인스타그램 피드 느낌의 인터페이스를 디자인할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 프로필 영역 디자인하기 2) 댓글 영역 디자인하기 3) 셰이프 레이어의 Add-Reapeater 기능 이해하기 4) 인스타그램 피드 오브젝트 디자인하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(애프터이펙트2024 기초강의4 셰이프레이어Shape Layer +애니메이션, https://www.youtube.com/watch?v=Jcg-nkzwZUs) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 인스타그램 인터페이스 디자인하기 2. 강의목표: 1) 각 레이어에 모션을 적용해 오브젝트마다 각기 다른 움직임을 주는 법을 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스마트폰 레이어에 모션 적용하기 2) 액정 레이어에 모션 적용하기 3) 인스타그램 프레임 레이어에 모션 적용하기 4) 자연스러운 움직임을 만들기 위한 핵심 조건 두 가지	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동여상 자료(애프터이펙트 #5: 텐션있는 모션을 하려면 꼭 알아야 하는 5가지 키프레임! Linear, Ease in, Ease Out, Hold, Ease!, https://www.youtube.com/watch?v=HM1-YUINcy4) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	1. 강의주제: 인스타그램 인터페이스 디자인하기 2. 강의목표: 1) 각 레이어에 모션을 적용해 오브젝트마다 각기 다른 움직임을 주는 법을 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 홈버튼, 스피커 레이어에 모션 적용하기 2) 인스타그램 피드 오브젝트 레이어에 모션 적용하기 3) 아웃라인 디테일 추가하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Shape layer_완성.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 3 주	1차시	1. 강의주제: 마스크의 다양한 기능 활용하기 2. 강의목표: 1) 마스크의 개념과 다양한 기능을 활용하는 방법을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 마스크 만들기 - 도형 도구 활용하기 - 펜 도구 활용하기 - 펜 도구 옵션 2) 마스크 패스의 속성 이해하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(마스크_완성.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: 마스크의 다양한 기능 활용하기 2. 강의목표: 1) 마스크의 개념과 다양한 기능을 활용하는 방법을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 마스크 패스의 변형 활용하기 2) 마스크 모드 사용하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(마스크_완성.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 텍스처와 타이포그래피 배경 디자인하기 2. 강의목표: 1) 테스처 이미지 소스와 마스크를 이용하여 배경 디자인을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 배경 레이어 만들기 2) 배경 레이어에 모션 적용하기 3) Expression 알아보기 4) 타이포그래피 입력하고 모션 적용하기 5) 무료폰트 사용하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	4차시	1. 강의주제: 면 분할 레이아웃 만들기 2. 강의목표: 1) 마스크 패스와 블렌딩 모드를 활용하여 면 분할 레이아웃을 생성할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상 레이어에 마스크 적용하기 2) 색 보정하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(초보자를 위한 애프터이펙트 - #10.블랜딩 모드 After Effects Tutorial, https://www.youtube.com/watch?v=ejOpQEwzLwQ) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	1. 강의주제: 디테일을 추가해 레이아웃 완성도 높이기 2. 강의목표: 1) 텍스트 레이어의 속성을 활용해 텍스트의 움직임을 제작할 수 있다. 2) 마스크와 블렌딩 모드를 적용하고 이펙트를 활용해 중접효과와 색감 변화로 다양한 디테일을 추가하는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 다양한 색의 솔리드 레이어 추가하기 2) 솔리드 레이어에 모션 적용하기 3) 세부 디테일 추가하기 4) 배경 디테일과 텍스트 추가해 완성하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 4 주	1차시	1. 강의주제: 트랙매트 2. 강의목표: 1) 알파 매트와 루마 매트의 개념을 이해하고 기능을 사용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 트랙 매트란? 2) 알파 매트 이해하기 3) 루마 매트 이해하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(애프터이펙트 입문자용 트랙매트란 무엇일까요?, https://www.youtube.com/watch?v=HHVWWh4J9Xc) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 알파 매트 적용한 로고 모션 만들기 2. 강의목표: 1) 알파 매트를 활용할 때 가장 기본적이고 많이 쓰이는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 배경 솔리드 레이어 만들기 2) 텍스트 입력하고 마스크 패스 적용하기 3) 알파 매트 적용하고 키프레임 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 그레이디언트와 루마 매트 적용한 모션 만들기 2. 강의목표: 1) 그레이디언트 램프 에펙트와 루마 매트 소스를 이용한 텍스트의 변화를 주는 모션작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 솔리드 레이어 만들기 2) Gradient Ramp 이펙트 적용하기 3) 루마 매트 적용하고 디테일 추가하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 그레이디언트와 루마 매트 적용한 모션 만들기 2. 강의목표: 1) 그레이디언트 램프 에펙트와 루마 매트 소스를 이용한 텍스트의 변화를 주는 모션작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) CC Griddler 이펙트로 배경 디테일 만들기 2) Hue/Saturation 이펙트로 배경 디테일 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	5차시	1. 강의주제: Add기능과 알파 매트 적용한 로고 모션 만들기 2. 강의목표: 1) 셰이프 레이어의 Add 기능으로 다양한 벡터 그래픽을 만들고, 알파 매트 소스로 이용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 셰이프 레이어 만들어 Add기능 추가하기 2) 배경 레이어 Pre-Compose 하기 3) 텍스트 입력해 배경 디테일 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가(10점): -형식: 동영상 -주제: 트랙 매트와 셰이프 레이어를 이용하여 가상의 로고애니메이션을 제작 -6주차 제출 및 발표
제 5 주	1차시	※견학 1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학 2. 강의목표: 1) 실무 현장을 견학하여 영상제작의 프로세스와 실무 전문가의 작업 환경을 직접 체험해 볼 수 있다. 2) 영상제작 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상제작 스튜디오 견학 - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 - 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것	※수업방법: 견학 ※수업자료: 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구
	2차시	※견학 1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학 2. 강의목표: 1) 실무 현장을 견학하여 영상제작의 프로세스와 실무 전문가의 작업 환경을 직접 체험해 볼 수 있다. 2) 영상제작 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상제작 스튜디오 견학 - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 - 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것	※수업방법: 견학 ※수업자료: 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구

	3차시	※견학 1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학 2. 강의목표: 1) 실무 현장을 견학하여 영상제작의 프로세스와 실무 전문가의 작업 환경을 직접 체험해 볼 수 있다. 2) 영상제작 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상제작 스튜디오 견학 - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 - 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것	※수업방법: 견학 ※수업자료: 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구
	4차시	※견학 1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학 2. 강의목표: 1) 실무 현장을 견학하여 영상제작의 프로세스와 실무 전문가의 작업 환경을 직접 체험해 볼 수 있다. 2) 영상제작 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상제작 스튜디오 견학 - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 - 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것	※수업방법: 견학 ※수업자료: 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구
	5차시	※견학 1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학 2. 강의목표: 1) 실무 현장을 견학하여 영상제작의 프로세스와 실무 전문가의 작업 환경을 직접 체험해 볼 수 있다. 2) 영상제작 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상제작 스튜디오 견학 - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 - 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것	※수업방법: 견학 ※수업자료: 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구 ※8주차 중간고사 안내

제 6 주	1차시	1. 강의주제: 콜라주 콘셉트의 그래픽 영상 만들기 2. 강의목표: 1) 콜라주 콘셉트의 그래픽 영상에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 최신 트렌드 영상 기법 살펴보기 2) 콜라주 아트 워크란? 3) 콜라주 아트워크를 이용한 모션그래픽 영상 살펴보기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(모션그래픽 디자이너 고성우의 "애프터 이펙트 모션그래픽의 모든 것" | Coloso_trailer, https://www.youtube.com/watch?v=0Sbt2YrUGL4 콜라주 모션그래픽 제작과정, https://www.youtube.com/watch?v=jU_N3IMjQqQ) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: 콜라주 콘셉트의 그래픽 영상 만들기 2. 강의목표: 1) 콜라주 콘셉트의 그래픽 영상을 제작하기 위해 필요한 필수적인 기능에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 레이어가 분리된 파일 임포트하기 2) 레이어가 분리된 PSD파일 임포트하기 3) 레이어가 분리된 AI파일 임포트하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 움직임 표현하기 2. 강의목표: 1) 브러시 영상을 루마 매트 소스로 이용해 오브젝트가 그려지듯이 발생하는 움직임을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) aep파일 열고 프로젝트 시작하기 2) 영상 소스와 카메라를 든 인물에 루마 매트 적용하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	4차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 움직임 표현하기 2. 강의목표: 1) 러시 영상을 루마 매트 소스로 이용해 오브젝트가 그려지듯이 발생하는 움직임을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 인물 레이어에 이펙트 속성을 추가해 디테일한 움직임 적용하기 2) 카메라 레이어에 이펙트 속성을 추가해 디테일한 움직임 적용하기 3) Wiggler 이펙트 적용하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 움직임 표현하기 2. 강의목표: 1) 알파 매트를 이용해 블러시가 그려지는 효과를 만들고 이펙트로 질감을 표현하는 작업을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 브러시 이미지가 그려지는 움직임 만들기 2) Turbulent Displace 이펙트 기능 사용하기 3) Noise HLS 이펙트를 이용해 질감 만들기 4) 작은 디테일 오브젝트의 움직임 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가 제출 및 발표 -주제: 트랙 매트와 셰이프 레이어를 이용하여 가상의 로고애니메이션을 제작
제 7 주	1차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 그려지는 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 루마 매트를 활용해 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 인물에 루마 매트 적용하기 2) 트랙매트 옵션 설정	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 그려지는 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 루마 매트를 활용해 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 여성 레이어에 이펙트 속성을 추가하여 디테일한 움직임 적용하기 2) Parent 기능을 이용해 레이어 간의 종속관계 설정하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(#2루마매트(잉크번짐) 실습, https://www.youtube.com/watch?v=u781Y_zPG50) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 그려지는 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 루마 매트를 활용해 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 브러시 이미지가 그려지는 움직임 만들기 2) 레이어 정리하여 자연스러운 장면 전환 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 그려지는 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 이펙트를 사용하여 질감을 만드는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Noise HLS 이펙트를 이용해 질감 만들기 2) Fast Box Blur 이펙트 사용하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	5차시	1. 강의주제: 루마 매트와 브러시 영상 소스로 그려지는 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 이펙트를 사용하여 질감을 만드는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Turbulent Displace 이펙트 사용하기 2) 작은 디테일 오브젝트의 움직임 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 8 주	1차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 콜라주 콘셉트를 이용하여 자기를 소개하는 모션그래픽 영상을 제작한 후 완성된 영상에 대하여 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 콜라주 콘셉트를 이용하여 자기를 소개하는 모션그래픽 영상을 제작한 후 완성된 영상에 대하여 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 콜라주 콘셉트를 이용하여 자기를 소개하는 모션그래픽 영상을 제작한 후 완성된 영상에 대하여 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	4차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 콜라주 콘셉트를 이용하여 자기를 소개하는 모션그래픽 영상을 제작한 후 완성된 영상에 대하여 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 콜라주 콘셉트를 이용하여 자기를 소개하는 모션그래픽 영상을 제작한 후 완성된 영상에 대하여 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 9 주	1차시	1. 강의주제: 자유로운 브러시 드로잉 영상 만들기 2. 강의목표: 1) 자유로운 브러시 드로잉 영상을 제작하기 위한 기초적인 기능을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 브러시 도구를 잘 활용한 영상 분석하기 2) 브러시 도구 사용법 3) 브러시 패널 4) 페인트 패널	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: 라인 드로잉하고 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 브러시 도구의 다양한 기능을 활용해 영상소스 위에 자유롭게 드로잉을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) aep파일 열고 프로젝트 확인하기 2) 브러시 도구로 다양한 라인 드로잉하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(brush.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	3차시	1. 강의주제: 로토 브러시 도구와 리파인 엣지 도구 2. 강의목표: 1) 로토 브러시 도구와 리파인 엣지 도구를 활용하여 피사체와 배경을 분리하는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 로토 브러시 도구 이해하기 - 로토 브러시 도구 옵션 - 로토 브러시 도구 속성 설정 2) 리파인 엣지 도구 이해하기 - 그리기 - 리파인 엣지 도구 옵션 - 리파인 엣지 도구 속성 설정	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(brush.aep), 동영상 자료(7분TIP 움직이는 인물 + 머리카락까지 누끼 따기! 애프터이펙트 로토브러쉬 + 리파인엣지 [편집하는여자], https://www.youtube.com/watch?v=B8KF-jYTmHQ) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 인물과 배경 분리하기 2. 강의목표: 1) 브러시 도구와 로토 브러시 도구를 활용하여 드로잉 라인이 돋보이는 영상을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 로토 브러시 도구 속성 이해하기 2) 로토 브러시 도구로 배경 분리하기 3) Toggle Alpha Overlay 사용하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(brush.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	1. 강의주제: 인물과 배경 분리하기 2. 강의목표: 1) 리파인 엣지 도구를 활용하여 드로잉 라인이 돋보이는 영상을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 리파인 엣지 도구로 배경 분리하기 2) 로토 브러시와 리파인 엣지 비교하기 3) 배경을 지운 인물 뒤로 브러시 라인 드로잉하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함) ※과제(10점): -형식: 동영상 -주제: 브러시 도구를 활용하여 직접 촬영한 영상에 라인 드로잉 움직임을 제작 -11주차 제출 및 발표

제 10 주	1차시	※전문가 특강 1. 강의주제: VFX 실무의 이해 2. 강의목표: 1) 영화 및 드라마에 적용되는 VFX 합성을 이해하고, 영화 합성 실무와 작업 사례에 대해 파악할 수 있다. 2) VFX 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VFX 합성 2) 최신의 프로젝트를 통한 일반적인 합성 작업 실무 사례 3) VFX 분야의 최근 동향 및 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	※전문가 특강 1. 강의주제: VFX 실무의 이해 2. 강의목표: 1) 영화 및 드라마에 적용되는 VFX 합성을 이해하고, 영화 합성 실무와 작업 사례에 대해 파악할 수 있다. 2) VFX 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VFX 합성 2) 최신의 프로젝트를 통한 일반적인 합성 작업 실무 사례 3) VFX 분야의 최근 동향 및 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	※전문가 특강 1. 강의주제: VFX 실무의 이해 2. 강의목표: 1) 영화 및 드라마에 적용되는 VFX 합성을 이해하고, 영화 합성 실무와 작업 사례에 대해 파악할 수 있다. 2) VFX 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VFX 합성 2) 최신의 프로젝트를 통한 일반적인 합성 작업 실무 사례 3) VFX 분야의 최근 동향 및 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	4차시	※전문가 특강 1. 강의주제: VFX 실무의 이해 2. 강의목표: 1) 영화 및 드라마에 적용되는 VFX 합성을 이해하고, 영화 합성 실무와 작업 사례에 대해 파악할 수 있다. 2) VFX 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VFX 합성 2) 최신의 프로젝트를 통한 일반적인 합성 작업 실무 사례 3) VFX 분야의 최근 동향 및 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	※전문가 특강 1. 강의주제: VFX 실무의 이해 2. 강의목표: 1) 영화 및 드라마에 적용되는 VFX 합성을 이해하고, 영화 합성 실무와 작업 사례에 대해 파악할 수 있다. 2) VFX 분야에 지원하기 위한 포트폴리오 작업에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VFX 합성 2) 최신의 프로젝트를 통한 일반적인 합성 작업 실무 사례 3) VFX 분야의 최근 동향 및 트렌드 4) 포트폴리오 작업 및 지원서 작성 사례 5) 질의응답	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 11 주	1차시	1. 강의주제: 퍼펫 핀 도구 사용법 2. 강의목표: 1) 캐릭터 리깅 애니메이션 제작을 위한 기초적인 기능인 퍼펫 핀을 사용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 퍼펫 핀 도구를 이용한 애니메이션 살펴보기 2) 퍼펜 핀 도구의 속성 이해하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(Better Bends With Puppet Starch Pin Tool (After Effects CC 2018 or Later), https://www.youtube.com/watch?v=nGEd8zS5bC0) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 캐릭터의 세부 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 형태별로 분리된 ai 레이어에 퍼펜 핀과 Wave Warp 이펙트를 이용하여 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) aep 파일 열고 프로젝트 시작하기 2) Layer 이름 변경하기 3) 양쪽 다리에 움직임 설정하기 4) 래스터라이즈 옵션 설정 시 주의점	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Puppet Pin .aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 캐릭터의 세부 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 형태별로 분리된 ai 레이어에 퍼펜 핀과 Wave Warp 이펙트를 이용하여 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 양쪽 팔에 움직임 설정하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Puppet Pin .aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 캐릭터의 세부 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 형태별로 분리된 ai 레이어에 퍼펜 핀과 Wave Warp 이펙트를 이용하여 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 눈과 입에 움직임 만들기 - Wave Warp 이펙트 적용 및 옵션 설정	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Puppet Pin .aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	5차시	1. 강의주제: 캐릭터의 세부 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 형태별로 분리된 ai 레이어에 퍼펜 핀과 Wave Warp 이펙트를 이용하여 자연스러움 움직임을 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 전체적인 캐릭터 움직임 조정하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Puppet Pin .aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함) ※과제 제출 및 발표 -주제: 브러시 도구를 활용하여 직접 촬영한 영상에 라인 드로잉 움직임을 제작
제 12 주	1차시	1. 강의주제: 캐릭터의 반복 모션 적용하기 2. 강의목표: 1) Expression을 이용하여 반복되는 움직임을 쉽게 만들 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Expression 이해하기 2) Expression으로 반복적인 움직임 만들기 - loopOut - pingpong	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Puppet Pin .aep), 동영상 자료 (애프터 이펙트 강좌 #27 - 필수 익스프레션 모음, https://www.youtube.com/watch?v=gXJ-WoLbFho) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: 캐릭터의 반복 모션 적용하기 2. 강의목표: 1) Turbulent Displace 이펙트로 레이어에 질감을 만들어 디자인의 완성도를 높이는 방법에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Turbulent Displace 이펙트로 캐릭터에 질감 입히기 2) Pre-compose 대화상자 알아보기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Puppet Pin .aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	3차시	1. 강의주제: Duik Bassel을 이용한 캐릭터 애니메이션 만들기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 설치하고 사용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Duik Bassel이란? 2) Duik Bassel 설치하고 실행하기 3) Duik Bassel의 기능 이해하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료([재업로드] 캐릭터 애니메이션 기초 - Part 1 (Duik Bassel / FK / IK), https://www.youtube.com/watch?v=IVZnjtMv3WQ) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: Duik Bassel을 이용해 뼈대를 만들고 리깅 작업하기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용해서 캐릭터 애니메이션 작업을 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) aep 파일 열고 프로젝트 확인하기 2) 신체의 관절별로 설치된 퍼펫 핀 확인하기 2) Duik Bassel 실행하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	1. 강의주제: Duik Bassel을 이용해 뼈대를 만들고 리깅 작업하기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용해서 캐릭터 양다리에 뼈대와 컨트롤러를 만드는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Add bone 기능 사용하기 2) Auto-rig & IK기능 사용하기 3) 양다리에 뼈대와 IK 컨트롤러 만들기 3) 컨트롤러로 리깅된 뼈대를 움직일 때 유의점	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함) ※15주차 기말고사 안내

제 13 주	1차시	1. 강의주제: Duik Bassel을 이용해 뼈대를 만들고 리깅 작업하기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용해서 캐릭터 양팔에 뼈대와 컨트롤러를 만드는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Add bone 기능 사용하기 2) Auto-rig & IK기능 사용하기 3) 양팔에 뼈대와 IK 컨트롤러 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: Duik Bassel을 이용해 뼈대를 만들고 리깅 작업하기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용해서 캐릭터 몸통에 뼈대와 컨트롤러를 만드는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Add bone 기능 사용하기 2) Auto-rig & IK기능 사용하기 3) 몸통에 뼈대와 IK 컨트롤러 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: Duik Bassel을 이용해 뼈대를 만들고 리깅 작업하기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel의 Create Controller 기능을 이용해서 골반에 콘트롤러를 만들고 다른 신체 부위와 연결하는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Create Controller 기능 사용하기 2) Shy기능으로 복잡한 레이어 정리하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	4차시	1. 강의주제: 리깅 애니메이션 만들기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용하여 캐릭터가 걸어가는 애니메이션 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 워크사이클 레퍼런스 다섯 단계 참고하기 2) 시청각 자료 참고하기 3) 직접 걸어가는 동작 분석하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep), 동영상 자료(After Effects #14 [캐릭터 걷기 애니메이션_Walking Cycle Animation] no-plug in, https://www.youtube.com/watch?v=Z2pRAdnhtAs&t=6s 캐릭터 애니메이션을 위한 애프터 이펙트 리깅, https://www.youtube.com/watch?v=_uQf__dsvwc) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	1. 강의주제: 리깅 애니메이션 만들기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용하여 캐릭터가 걸어가는 애니메이션 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 콘트롤러 레이어의 위칫값을 0으로 세팅하기 2) 워크사이클 애니메이션 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 14 주	1차시	1. 강의주제: 반복되는 걸음과 배경 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) Expression을 이용하여 캐릭터가 걸어가는 움직임이 반복되는 애니메이션 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Expression으로 반복되는 걸음 만들기 - loopOut()	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 반복되는 걸음과 배경 움직임 만들기 2. 강의목표: 1) 정지된 배경이 움직이는 애니메이션을 만드는 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 지나가는 배경 움직임 만들기 2) 레이어 정리하기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 리깅 애니메이션 만들기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용하여 캐릭터가 뛰어가는 애니메이션 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 동작 분석하기 2) 뛰어가는 애니메이션 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep), 동영상 자료([2D애니메이션] 모션 애니메이팅 달리기, https://www.youtube.com/watch?v=R3wdZsQV0hk) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	1. 강의주제: 리깅 애니메이션 만들기 2. 강의목표: 1) Duik Bassel을 이용하여 캐릭터가 점프하는 애니메이션 작업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 동작 분석하기 2) 점프하는 애니메이션 만들기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 실습자료(Walk.aep), 동영상 자료(2D Animated Jump, https://www.youtube.com/watch?v=0eT1xzX5juA) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Pho toshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	5차시	1. 강의주제: 플러그인 활용하기 2. 강의목표: 1) 실무에서 자주 사용하는 애프터이펙트용 플러그인에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Trapcode Suite 2) Sapphier 3) Optical Flares 4) Datamosh 5) Magic Bullet Colorista IV	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(What's new in Red Giant 2025, https://www.youtube.com/watch?v=02-iXjHkty4) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 15 주	1차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 포토샵이나 일러스트레이터로 직접 캐릭터를 제작한 후 Duik Bassel을 이용하여 간단한 캐릭터 애니메이션 작업을 하여 MP4파일 형식으로 제출 후 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 포토샵이나 일러스트레이터로 직접 캐릭터를 제작한 후 Duik Bassel을 이용하여 간단한 캐릭터 애니메이션 작업을 하여 MP4파일 형식으로 제출 후 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	3차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 포토샵이나 일러스트레이터로 직접 캐릭터를 제작한 후 Duik Bassel을 이용하여 간단한 캐릭터 애니메이션 작업을 하여 MP4파일 형식으로 제출 후 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	4차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 포토샵이나 일러스트레이터로 직접 캐릭터를 제작한 후 Duik Bassel을 이용하여 간단한 캐릭터 애니메이션 작업을 하여 MP4파일 형식으로 제출 후 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	5차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 포토샵이나 일러스트레이터로 직접 캐릭터를 제작한 후 Duik Bassel을 이용하여 간단한 캐릭터 애니메이션 작업을 하여 MP4파일 형식으로 제출 후 평가 3. 평가기준: 사용하는 툴의 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①사용하는 툴의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 카메라 삼각대, 마이크, 보조 장비, PC(Adobe CC(After Effects, Photoshop, Illustrator) 등 수업에 필요한 프로그램 포함)