

학습과정명	제작실습 I													
학습목표	<p>미디어의 기술 발달로 새로운 영상 기술은 쉽게 접할 수 있는 가성비 좋은 다양한 장비들로도 충분히 고품질의 영상과 음향을 제작할 수 있게 되었다.</p> <p>이러한 디지털 환경에서 작품을 제작하는 데 있어, 본 교과목에서는 영상 제작을 위한 기본 이론부터 작가로서 어떻게 보여줄 것인가에 대한 콘셉트나 아이디어 구상 및 기획 방법, 영상의 완성도를 높이기 위한 구성 효과와 표현 방법 등 영상 제작 실무 노하우를 실습을 통해 학습한다.</p> <p>작품 기획 과정 구상, 프레젠테이션 및 평가, 프로덕션 과정을 통한 개별 작품 보고, 포스트-프로덕션 작업을 통한 작품 제작 과정을 직접 실습하고, 개인별 또는 팀별 작업을 전문적으로 지도하여 창의적인 작품 제작 능력을 기른다.</p> <p>본 교과목은 다양한 영상 작품의 완성을 위한 촬영, 편집, 모션 그래픽 분야까지 학습하여 디지털아트 분야에서 실무에 나아가 바로 적용할 수 있는 전문적 능력을 기르는 데 목적을 둔다.</p>													
주교재	디자이너's Pro 실무 영상 편집. 오창근 외 2인, (주)도서출판 길벗, 2022													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<p>1. 강의주제: 과목 오리엔테이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 과목 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다.</p> <p>2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 과목에 대한 전반적인 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용 - 수업 목표 - 반드시 알아야 하는 내용 설명 <p>2) 수업계획서 상세 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명 										<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>		
	2	<p>1. 강의주제: 영상편집의 실무 이론</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영상편집 실무 이론에서 가장 중요한 영상편집의 원리와 원칙에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 영상편집전문가로 도약</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상 편집 전문가의 조건 - 영상 편집 환경의 변화 - 영상편집 담당자의 현실 										<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(관객의 시선을 이끌기 위한 6가지 필수 구도)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>		
	3	<p>1. 강의주제: 영상편집의 실무 이론</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영상편집 실무 이론에서 가장 중요한 영상편집의 원리와 원칙에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 영상 구성의 기본 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프레임 										<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(반드시 알아야 할 영상 기본 샷의 종류!)</p>		

		<ul style="list-style-type: none"> - 샷 - 신과 시퀀스 - 샷과 컷의 차이 <p>2) 샷의 종류</p> <ul style="list-style-type: none"> - 피사체와 거리에 따른 샷의 분류 - 샷의 상호 관계에 따른 분류 - 인물 대화 장면의 샷 유형 <p>3) 카메라의 앵글과 이동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앵글의 종류 - 카메라의 움직임에 따른 분류 - 렌즈의 화각에 따른 분류 - 줌과 트랙의 동시 작동 기법 	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 영상편집의 실무 이론</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 컷의 원칙과 문법에 대해 이해하여 영상을 자연스럽게 편집할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 영상의 앵글 변화에 대한 법칙</p> <ul style="list-style-type: none"> - 180도 법칙 - 30도 법칙 <p>2) 매치 컷의 원칙과 유형</p> <ul style="list-style-type: none"> - 방향의 일치/시선의 일치 - 앵글 매치/형태 매치 - 컬러 매치 - 액션 매치 - 사운드 매치 <p>3) 불연속적인 컷의 의도적 연출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 점프 컷/미스 매치 - 크로싱 더 라인 - 교차편집 - 몽타주 기법 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(180도 법칙 응용편)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>	
제 2 주	1	<p>1. 강의주제: 영상편집의 실무 이론</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 화면 전환을 적절하게 활용하여 영상을 편집할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 컷 기법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 액션 컷/리액션 컷 - 오디오 컷 - 인서트 컷 - 엔드 컷 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(컨텐츠 컷, 액션 컷, POV 컷, 점프 컷)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 영상편집의 실무 이론 학습하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 화면 전환을 적절하게 활용하여 영상을 편집할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디졸브 기법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디졸브 <p>2) 페이드 기법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 페이드 인/페이드 아웃 <p>3) 와이프 기법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 와이프 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>

	4) 화면 전환 적용의 주의 사항 - 화면전환이 필요한 이유	(실습용 소프트웨어 포함)	
3	1. 강의주제: 영상 편집의 원칙 2. 강의목표: 1) 영상 편집의 중요한 7가지 원칙에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 제1원칙(컷에는 이유가 있어야 한다) - 샷의 반복적 연결 피하기 - 서로 다른 앵글과 거리를 가진 샷으로 연결 2) 제2원칙(움직임 중에 컷한다) - Cutting on Action 3) 제3원칙(너무 짧지 않게 자른다) 4) 제4원칙(의미의 전달이 중요하다) 5) 제5원칙(리듬과 호흡을 만들어라) 6) 제6원칙(시선의 흐름을 이어가라) 7) 제7원칙(감성과 이야기를 전달하라)	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(자연스러운 컷 편집을 위한 3가지 필수 팁) ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함) ※수시평가(10점): -팀을 이뤄 영상 촬영 후 영상 편집의 7원칙에 따라 영상 편집 작업 후 발표 -3주차 제출	
4	1. 강의주제: 나만의 편집 스타일 2. 강의목표: 1) 나만의 편집 스타일을 구축할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 편집 스타일을 만드는 세 가지 방법 - 전통적인 영상 편집 기법과 원칙 이해 - 잘 된 편집 사례 분석 - 고민과 실험의 흔적 주도적 분석 2) 키보드 단축키와 하드웨어 인터페이스 활용 - 즐겨 사용하는 프로그램 단축키 설정 - 하드웨어 인터페이스	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)	
제 3 주	1	1. 강의주제: 영상의 규격과 표준 2. 강의목표: 1) 디지털 영상 기술에 관련된 전문지식을 이해하고, 영상 규격의 화면 크기부터 화질, 저장 방법까지 다양한 체계에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 영상의 규격과 표준 - 영상 규격의 기원 2) 디지털 영상의 규격 요소 - 영상 프레임크기 - 프레임 레이트 - 비트 전송률 3) 프레임 레이트와 스캔 방식 - 프레임 레이트 - 스캔 방식 - 필드 순서 4) 방송 영상 규격	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함) ※수시평가 제출 및 발표
	2	1. 강의주제: 화질의 구성 요소 2. 강의목표:	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱

		<p>1) 화질을 결정하는 요소들에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 영상의 화질 - 고화질 영상 - 무압축 대용량 영상 - 압축 코덱 2) 해상도 - 해상도 - 픽셀 - 화면纵横비와 용도 3) 영상이미지의 컬러 심도 - 컬러 심도의 단위 - 컬러 심도의 색상 단계 - SDR/HDR 4) 프레임 레이트와 비트 레이트 - 고속 영상의 프레임 레이트 - 비트 레이트 - 데이터 대역폭</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 포맷과 코덱</p> <p>2. 강의목표: 1) 데이터의 압축과 복원에 대해 명확하게 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 영상 압축의 원리와 방식 - 공간 중복성 압축 - 시간 중복성 압축 - 대역 중복성 압축 - 통계적 중복성 압축</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 코덱의 분류</p> <p>2. 강의목표: 1) 영상 코덱을 파악하고 용도에 따라 분류하는 법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 촬영용 코덱 2) 편집용 코덱 3) 배포용 코덱 4) 트랜스코딩의 변환과정 5) 포맷과 컨테이너 6) 비트레이트 인코딩 방식 - CBR 인코딩 - VBR 인코딩 - VBR 2 pss 인코딩</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 4 주	1	<p>1. 강의주제: 조명 설치와 활용</p> <p>2. 강의목표: 1) 기술적 조명과 연출적 조명을 활용할 수 있다. 2) 조명기의 종류와 설정, 연출 기법 유형과 특징에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 조명기의 종류 - 텡스텐 조명 - HMI 필름 조명</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 형광 조명 - LED 조명 2) 3점 조명 <ul style="list-style-type: none"> - 키 라이트 - 필 라이트 - 백 라이트 - 배경 조명과 베이스 조명 3) 조명 연출 기법의 유형과 특징 <ul style="list-style-type: none"> - 하이 키 조명/로우 키 조명 - 확산 오버헤드 조명 - 하드 필름 조명 - 세트 조명 - 램브란트 조명 - 실루엣 조명 	<p>방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
2	<p>1. 강의주제: 오디오 사운드 효과</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 오디오 요소에 대해 이해하고, 오디오 사운드 종류와 유형, 기술 요소에 관해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 다이제틱 사운드의 종류</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대사 - 공간음 - 효과음 <p>2) 논다이제틱 사운드의 종류</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보이스 오버 - 내레이션 - 음악 <p>3) 녹음의 유형</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동시 녹음 - 후시 녹음 <p>4) 오디오의 기술적 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음높이 - 음량/음색 - 반향과 잔향 <p>5) 오디오 편집의 원칙</p> <ul style="list-style-type: none"> - 피사체와 배경 분리의 원칙 - 원근감의 원칙 - 연속성 - 에너지 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 컬러의 생동감 및 컬러 구현과 조정</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 색상에 대해 이해하고, 컬러를 구현하고 조정하는 색상, 채도, 명도의 특징에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 색상의 범위와 색 영역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 색상의 범위 - 색 영역 - 색 공간 그래프 <p>2) 색 보정과 컬러 그레이딩</p> <ul style="list-style-type: none"> - 색 보정 - 컬러 그레이딩 <p>3) 색상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유사색 - 보색/반대색 - 색상환 <p>4) 채도</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 영상의 채도 5) 명도 - 밝기/광도/명도 - 영상의 명도 	
4	<p>1. 강의주제: 디지털 영상 합성 기법</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디지털 영상 합성기법에 대해 이해할 수 있다. 2) 실사 영상과 그래픽 요소를 자연스럽게 합성하는 노하우를 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 2D 합성 <ul style="list-style-type: none"> - 크로마키 합성 - 로토스코핑 - 디지털 매트 페인팅 2) 3D 합성 <ul style="list-style-type: none"> - 3D 모델링 - 3D 텍스처 - 라이팅 - 3D 애니메이션 - 트래킹과 매치무브 - 다이내믹스와 시뮬레이션 - FX - 렌더링 3) CG 팀과의 협업에서 유의사항 <ul style="list-style-type: none"> - 앞 위 프레임 여유 있게 보내기 - 합의된 규칙 준수 - 프로젝트 폴더와 파일의 저장 규칙 지정 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(만달로리언이 쏘아올린 신개념 촬영 기법)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 5 주	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 영상제작 스튜디오 견학 <ul style="list-style-type: none"> - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 - 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것 	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※학습자료: 개인 필기구</p>
	<p>※견학</p> <p>1. 강의주제: 영상제작 스튜디오 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 영상제작 스튜디오 견학 <ul style="list-style-type: none"> - 영상제작 파이프라인 - 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 업무 - 영상 포트폴리오 제작 방법 	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※학습자료: 개인 필기구</p>

		- 실무 현장 취업을 위해 사전에 준비해야 하는 것 *견학	
	3	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 *학습자료: 개인 필기구
	4	*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 *학습자료: 개인 필기구 *8주차 중간고사 안내
제 6 주	1	1. 강의주제: 프리 프로덕션 단계 2. 강의목표: 1) 영상제작 과정의 3단계 중 사전 작업에 대해 이해할 수 있다. 2) 영상 프로젝트의 기획에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사전 작업(Pre-Production) - 영상의 기획안과 시나리오 - 스토리보드, 콘티 - 미술, 세트, 특수효과 준비 - 촬영 전 최종 점검 - 사전 시각화(Pre-Visualization) 2) 영상 프로젝트 기획 - 영상 기획의 배경과 목적 설정/대상 설정 - 주제 및 콘셉트 설정 - 차별화와 포지셔닝 - 예산 기획 3) 영상 프로젝트 기획안 작성 - 영상 기획서에 포함되는 주요 항목 - 프로젝트 개요 소개 - 기획의도 설명 - 콘셉트 및 제작 방향 제시 - 영상 내용 요약 - 출연진 소개 - 프로그램 세부 내용 및 제작 방향 설명	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료(극장판 애니메이션 프리프로덕션 그것이 알고 싶다.) *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)

		<ul style="list-style-type: none"> - 제작지 및 제작사 소개 - 예산 제작비 설정 	
	2	<p>1. 강의주제: 영상 프로젝트 준비 과정</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영상 프로젝트의 기획 과정에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 프로젝트 피칭과 펀딩</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 피칭 - 예산 펀딩 <p>2) 대본 및 프로그램 구성안 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대본 및 시나리오 유형 - 프로그램 구성안 유형 <p>3) 콘티, 스토리보드, 스타일 프레임 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 콘티 - 스토리보드 - 스타일 프레임 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 프로덕션 단계</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영상제작 과정의 3단계 중 제작 단계에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 제작(Production)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상 촬영 - 현장 편집 - 조명 및 동시녹음 - 특수효과 <p>2) 출연자 캐스팅</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출연진 분류 리스트 작성 - 캐스팅 후보 리스트 작성 - 공개 오디션 진행 - 캐스팅 진행 <p>3) 프로덕션 스태프 구성</p> <p>4) 자료 조사와 장소 헌팅</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자료 조사 - 장소 섭외 <p>5) 프로덕션 스케줄표 작성 및 공유</p> <p>6) 시나리오 활용</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 포스트 프로덕션 단계</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영상제작 과정의 3단계 중 후반 작업에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 후반 작업(Post-Production)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2D/3D 디자인 - DI - 영상 편집 및 음악 편집 - 애니메이션 - VFX시뮬레이션 - 라이팅&셰이딩 - 합성 및 종합편집 - 시사 및 수정 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 자막 활용</p> <p>2. 강의목표:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

		<p>1) 영상에 담긴 의미를 제대로 전달할 수 있도록 자막을 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 기존 영상을 분석하여 자막을 활용하는 법 - 윤곽선과 그라데이션을 적용하여 인상적인 자막 표현 - 텍스트 길이에 따른 자막 바 제작 - 움직이는 텍스트로 메시지 강조</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 자막 활용</p> <p>2. 강의목표: 1) 프리미어 프로에서 마커를 영상 편집에 활용할 수 있다. 2) 롱 스트로크 텍스트 자막을 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 마커를 이용해 영상을 편집하는 방법 - Add Marker - Automate to Sequence - Dip to Black 2) Long Stroke 텍스트 자막 제작하는 방법 - Legacy Title - Outer Stroke</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 자막 활용</p> <p>2. 강의목표: 1) 그라데이션을 활용하여 자막을 제작할 수 있다. 2) 텍스트의 길이에 따라 반응하는 자막 바를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 그라데이션을 활용해 자막 만드는 법 - Caption and Graphics - Linear Gradient - Add a stroke to this layer 2) 텍스트 길이에 반응하는 자막 바 만드는 법 - Tools 패널 - pining - Motion Graphics Template</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 자막 활용</p> <p>2. 강의목표: 1) 면이 채워지는 스트로크 자막을 제작할 수 있다. 2) 그래픽을 이용하여 마스크 텍스트를 제작할 수 있다. 3) 텍스트 자막을 애니메이션으로 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 면이 채워지는 스트로크 자막 제작법 - Essential Graphics 활용 2) 그래픽을 활용한 마스크 텍스트 제작법 - Essential Graphics 활용 - Mask with Text 3) 텍스트 자막 애니메이션 제작법 - Key Frame 설정 - Color Balance(HLS) - Wave Warp</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	※수업방법: 중간고사 시행

	2	1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 영상을 촬영한 후 프리미어 프로를 이용하여 편집하고 자막도 활용하여 영상규격과 포맷에 맞는 5분 미만의 완성된 영상에 대하여 평가	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	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 평가를	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	1. 강의주제: 트랜지션을 이용한 장면 전환 2. 강의목표: 1) 장면전환 효과를 사용하여 자연스러운 시공간 전환효과와 차별화된 장면전환을 연출할 수 있다. 2) 투명도를 이용하여 두 개의 영상 클립이 서서히 교차하는 디졸브(Dissolve) 효과를 사용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 기본 영상에서 장면 전환효과 분석하기 - 장면의 유사성을 활용한 디졸브 전환 - Zoom-In, Zoom-Out 전환을 위한 복제와 반사 - Zoom-In, Zoom-Out 트랜지션 2) 인트로와 아웃트로 만드는 방법 - 시네마틱 바 제작 - Adjustment Layer활용 3) Dissolve 효과 - Time Remapping - Film Dissolve - Cross Dissolve	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	2	1. 강의주제: 장면별 트랜지션 제작 2. 강의목표: 1) 확대/축소 트랜지션을 사용할 수 있다. 2) 직접 만든 효과를 Effects 패널의 Preset에 저장하여 활용할 수 있다. 3) 글씨가 써지는 것과 같은 효과를 제작할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) Zoom-In과 Zoom-Out 트랜지션 - Replicate 효과 - Mirror 효과 - Ease In/Out 2) Preset 저장하는 법 - Save Preset 3) 글씨가 써지는 효과 - Composition 세팅 - Align 패널 활용 - Stroke 효과 적용 - Cross Dissolve	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	3	1. 강의주제: 색 보정 2. 강의목표: 1) 영상의 색감을 조정하여 감정이나 분위기를 연출할 수 있다. 2) 색상조정과 색상 보정을 이용하여 영상을 연출할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 기존영상을 이용한 색상보정/색상조정	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재:

	<ul style="list-style-type: none"> - 색상보정(Basic Correction/Creative) - 색감조절(Color Wheels&Match) - Curves/Hue Saturation Curves 설정 - HLS Secondary 설정 - LUT 생성하고 적용 	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
4	<p>1. 강의주제: 자막을 추가한 색상보정 작업</p> <p>2. 강의목표: 1) 색상보정 후 영상에 어울리는 자막을 추가하여 영상을 마무리할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 색상보정 후 영상에 어울리는 자막 추가하는 법 - Save Margins - Export Motion Graphics Template+++</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 10 주	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: VFX 실무의 이해</p> <p>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.</p> <p>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</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: VFX 실무의 이해</p> <p>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.</p> <p>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</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 감각적인 분할 화면 활용</p> <p>2. 강의목표: 1) 기존 영상을 분석하여 분할 화면의 활용에 대해 이해하고, 분할 화면 활용하여 특정한 정보를 인지시킬 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 기존 영상 분석을 통한 분할 화면 활용 - 화면 크기에 맞춰 자르고 조정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 애프터이펙트에서 화면 분할 트랜지션 만들기 - 텍스트를 추가하여 분할 화면 영상 제작하기 	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	4	<p>1. 강의주제: 스피드 램핑(Speed Ramping)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 스피드 램핑을 이용하여 촬영한 영상에 속도의 완급 조절을 더해서 드라마틱한 느낌을 연출할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 스피드 램핑으로 영상 속도 조절하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Time Remapping - Speed/Duration - Connector Line <p>2) Strobe Light 이펙트 사용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strobe Light 효과 <p>3) 속도감에 맞춰 텍스트 추가하기</p> <p>4) Directional Blur 이펙트 사용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Directional Blur 효과 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 11 주	1	<p>1. 강의주제: 사운드 시각화</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 영상에서의 사운드의 중요성에 대해 이해하고,사운드 시각화를 위한 다양한 기법을 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 사운드 엘리먼트 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애프터이펙트 사용 - Graph Editor/Keyframe Velocity - 루프 애니메이션(Loop Out) - CC HexTile/Motion Tile <p>2) 프랙털 노이즈 이펙트 사용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motion Tile - Fractal Noise - Echo <p>3) 사운드 반응하게 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Convert Audio to Keyframes - CC Hex Tile <p>4) 오디오 스펙트럼 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Audio Spectrum - Analog dots 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 타이포애니메이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 문자의 조형성, 심미성을 포함한 움직임의 창의적 표현까지 가능한 타이포애니메이션을 애프터이펙트를 이용하여 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) Shape을 이용해 타이포애니메이션 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motion Tile - Create Shapes from Text - 그래프 에디터 활용 <p>2) 배경과 텍스트에 움직임 추가하고 조정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배경제작 - 그래프 에디터를 이용한 텍스트 움직임 조정 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 타이포애니메이션</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

	<p>2. 강의목표: 1) 문자의 조형성, 심미성을 포함한 움직임의 창의적 표현까지 가능한 타이포애니메이션을 애프터이펙트를 이용하여 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) Alpha Matte를 이용해 타이포애니메이션 만들기 - Alpha Track Matte - Motion Blur - Trim Path 2) Text Animate 속성으로 타이포애니메이션 만들기 - Effect & Presets 패널/Animation Presets - Tracking</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 타이포애니메이션</p> <p>2. 강의목표: 1) 문자의 조형성, 심미성을 포함한 움직임의 창의적 표현까지 가능한 타이포애니메이션을 애프터이펙트를 이용하여 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) Matte로 타이포애니메이션 만들기 - Alpha Track Matte - Luma Track Matte 2) Expression으로 타이포애니메이션 만들기 - Expression 3) 종합편집으로 타이포그래피 영상 마무리하기 - Rendering</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p> <p>※과제(10점): -애프터이펙트를 이용하여 음악에 맞는 타이포애니메이션 개인 작업물을 완성 후 발표 -12주차 제출</p>
제 12 주	<p>1. 강의주제: 영상 합성 기법</p> <p>2. 강의목표: 1) 영상 합성 기법에 대해 이해하고, 애프터이펙트에서 영상을 합성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 크로마키로 초록 매트 제거하기 - Keylight(1.2) 2) 피사체와 배경 합성하기 - 3D 레이어 - Light 사용 및 세팅</p> <p>1. 강의주제: 영상 합성 기법</p> <p>2. 강의목표: 1) 영상 합성 기법에 대해 이해하고, 애프터이펙트에서 영상을 합성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자연스러운 텍스트 추가 및 편집하기 - Mask - Alpha Inverted Track Matte</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p> <p>※과제 제출 및 발표</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Gaussian Blur 2) 로토 브러시로 배경에서 대상 분리하기 - 로토 브러시(Roto Brush) - Refine Edge Tool 	빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 애프터이펙트를 이용한 인상적인 시각 효과 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 애프터이펙트를 이용하여 인상적인 시각 효과를 활용하여 다양한 분위기를 연출할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) RGB 분리 효과로 역동성을 시각적으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - Set Channels - RGB 분리 효과 2) 브러시 도구로 로토스코핑 효과 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - Paint 패널 3) Matte로 피사체에 패턴 애니메이션 추가하기 <ul style="list-style-type: none"> - Track Matte - Alpha Matte - Luma Matte 	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 애프터이펙트를 이용한 인상적인 시각 효과 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 애프터이펙트를 이용하여 인상적인 시각 효과를 활용하여 다양한 분위기를 연출할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) Simulation으로 파티클 효과 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - CC Particle World - CC Scatterize 2) 이펙트 영상 마무리하기 	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
제 13 주	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 트래커(Tracker) 기능 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 트래커 합성 기법에 대해 이해하고, 애프터이펙트에서 트래커 합성 기법을 이용하여 움직임을 추적할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 1개의 Track Point로 대상 추적하기 <ul style="list-style-type: none"> - Null Object - 트래커 패널/Track Motion 2) 4개의 Track Point 로 영역 추적하기 <ul style="list-style-type: none"> - 트래커 패널/Track Motion - Perspective corner pin/Motion Target 3) Keylight로 배경 영상의 초록매트 제거하기 <ul style="list-style-type: none"> - Keylight(1.2) 	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 트래커(Tracker) 기능 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 트래커 합성 기법에 대해 이해하고, 애프터이펙트에서 트래커 합성 기법을 이용하여 움직임을 추적할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 마스크로 십자 추적 포인트 제거하기 <ul style="list-style-type: none"> - Linear Color Key 	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재:
	※15주차 기말고사 안내	

	<ul style="list-style-type: none"> 2) 그래픽 애니메이션 추가하기 <ul style="list-style-type: none"> - Trim Path - Numbers 이펙트 3) 카메라 트래커로 영역 추적하기 <ul style="list-style-type: none"> - 3D 카메라 트래커 - Create Solid and Camera - Coner Pin - Warp Stabilizer 	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)
	<p>1. 강의주제: Shape 레이어를 이용한 모션그래픽 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 애니메이션 동작의 기본 원칙을 이용하여 모션그래픽 작업을 이해하고, Shape 레이어를 활용하여 통통 튀는 모션그래픽을 작업할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 익스프레션으로 같이 회전하는 애니메이션 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - Expression - 자전거 페달 애니메이션 - Loop Out </p> <p>2) 회전트랜지션을 적용하기 위한 배경이미지 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - Flip 이펙트 </p> <p>3) 회전트랜지션으로 배경 애니메이션 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - Parent & Link </p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: Shape 레이어를 이용한 모션그래픽 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 애니메이션 동작의 기본 원칙을 이용하여 모션그래픽 작업을 이해하고, Shape 레이어를 활용하여 통통 튀는 모션그래픽을 작업할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 리퀴드 효과 애니메이션 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - Shape로 Circle 만들기 - Fast Box Blur - Levels </p> <p>2) 리퀴드 효과 애니메이션으로 화면 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - Circle 움직임 주기 - Pre-compose </p> <p>3) Create Nulls From Path.jsx로 형태 변형 애니메이션 만들기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 14 주	<p>1. 강의주제: 3D Layer와 카메라 활용</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 3D Layer와 카메라 활용에 대해 이해하고, 애프터이펙트에서 카메라를 이용하여 3D 공간을 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 3D Layer 공간에 카메라 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 3D Layer - Camera Setting </p> <p>2) 오브젝트의 애니메이션 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 3D축 설정 </p> <p>3) Repeater로 빛 오브젝트 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> - Shape의 Repeater활용 - CC Ball Action 이펙트 </p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 3D Layer와 카메라 활용</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 3D Layer와 카메라 활용에 대해 이해하고, 애프터이펙트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

	<p>에서 카메라를 이용하여 3D 공간을 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 텍스트를 추가하여 크레딧 타이틀 만들기 - 크레딧 타이틀 - Drop Shadow 2) 모션그래픽 영상 마무리하기 - 장면전환 기법 - Toggle Hold Keyframe - Trim Comp to Work Area</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 애프터이펙트의 3D기능</p> <p>2. 강의목표: 1) 평면이미지의 영상과 3D 요소를 함께 활용하여 새로운 느낌의 영상디자인을 애프터이펙트의 3D 기능을 활용하여 구현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 3D Text 만들기 - 3D Layer - Composition Setting/Cinema 4D 렌더러 - Geometry Options 2) 조명 만들고 카메라 설치하기 - Light 옵션 설정 및 설치 - 카메라 옵션 설정 및 설치 3) 3D 오브젝트에 역동적인 움직임 설정하기 - 3D 오브젝트의 Z축 활용</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 애프터이펙트의 3D기능</p> <p>2. 강의목표: 1) 평면이미지의 영상과 3D 요소를 함께 활용하여 새로운 느낌의 영상디자인을 애프터이펙트의 3D 기능을 활용하여 구현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 공간감 부여하고 이펙트 설정하기 - 3차원 배경 설정 - Gradient Ramp - Lens Flare 2) CC Light Sweep 이펙트로 빛 효과 만들기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
제 15 주	<p>1 ※기말고사 시행(30점)</p> <p>2 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 애프터이펙트를 활용하여 사전 기획한 모션그래픽 영상을 제작한 후 영상규격과 포맷에 맞는 2분 미만의 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</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (실습용 소프트웨어 포함)</p>
	첨부자료	