

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어 디자인 I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>뮤직 비디오, 비디오, 다큐멘터리, 교육 매체 등과 같은 텔레비전 광고나 영화 외의 다양한 영역에서 필요한 동영상 이미지의 기획과 촬영, 편집에 이르는 기초적인 동영상 표현 기법과 여러 가지 CD 타이틀, 홈페이지 디자인, 인터넷 정보검색 등을 감상한다. 아울러 멀티미디어 디자인의 원리를 이론적으로 이해하며, 관련 소프트웨어를 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다. 본 교과목은 휴먼 인터페이스의 원칙, 일반적 디자인 고려 사항, 휴먼 인터페이스 디자인과 개발 과정, 메뉴, 윈도우, 대화상자, 조절 장치, 아이콘, 컬러, 동작 등으로 구성된다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	프리미어프로&애프트 이펙트 CS5.5 무작정 따라하기	저자	이현석	출판사	길벗	출판년도	2013
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1]강의주제 :프리미어 프로 CS5.5 시작하기			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p 22~38</li> </ul>		
	2	2]강의목표 :					
	3	3]강의세부내용 : - 영상제작용어 - 편집의 원칙/용어 카메라 사용법					
	4	- 프리미어 기본 작업 - 출력/캡처 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답					
제 2 주	1	1]강의주제 :프리미어 프로 기본기 익히기			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p 39~63</li> <li>• 부.p 18~62</li> </ul>		
	2	2]강의목표 :					
	3	3]강의세부내용 : - 타이틀 디자인하기 - 프로젝트 관리					
	4	- 시퀀스 제어하기 - 마커 사용하기 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답					
제 3 주	1	1]강의주제 :다양한 기능을 활용한 영상 편집하기 2]강의목표 : 3]강의세부내용 : - 주요 편집 툴 활용 - 자르기툴/Lift/Extract - 볼륨조절하기 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p 66~106</li> <li>• 부.p 63~71</li> <li>• 과제 1(수시평가)</li> <li>• 학습자의 이름을 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작</li> </ul>		
	2						
	3						
	4						
제 4 주	1	1]강의주제 :이펙트와 트랜지션 효과 알아보기			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> </ul>		
	2	2]강의목표 :					

	3	3]강의세부내용 : - 비디오/오디오 이펙트 - 비디오/오디오 트랜지션	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 부.p 25~29</li> </ul>
	4	- Effect Control 패널 - Blend Mode 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	
제 5 주	1	1]강의주제 :이펙트와 트랜지션으로 특별한 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p107~171</li> </ul>
	2	만들기	
	3	2]강의목표 :	
	4	3]강의세부내용 : - 화면 분할 영상 만들기 - Vertical Wipe 영상 만들기 - Track Matte Key로 장면전환효과 - 크로마키를 이용한 타이틀 영상 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과제 2(수시평가)</li> <li>• 다른 응용프로그램(포토샵 또는 플래쉬)을 활용한 콘텐츠 제작</li> </ul>
제 6 주	1	1]강의주제 :모바일 영상 제작방법 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p174~213</li> <li>• 부.p126~223</li> </ul>
	2	2]강의목표 :	
	3	3]강의세부내용 : - 프리미어에서 모바일용 영상 출력하기 - 모바일용 영상편집 프로그램 사용법	
	4	4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	
제 7 주	1	1]강의주제 :애프터 이펙트 CS6 기본기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p216~287</li> <li>• 부.p294~441</li> <li>• 과제 3(수시평가)</li> <li>• Sped Control를 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작</li> </ul>
	2	2]강의목표 :	
	3	3]강의세부내용 : - 3D 텍스트 만들기 - 프로젝트와 컴포지션 이해하기 - 타임라인과 기본 패널 살펴보기	
	4	4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	
제 8 주	1	<b>중 간 고 사</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 객관식 25점</li> <li>• 주관식 5점</li> <li>• 총 30점</li> </ul>
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1]강의주제 :애프터 이펙트 메뉴 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p 216~287</li> <li>• 부.p 364~441</li> </ul>
	2	2]강의목표 :	
	3	3]강의세부내용 : - File/Edit 메뉴 살펴보기 - 컴포지션 메뉴 살펴보기 - Text 3D, Mask Animation, Ramp Effect - Starglow 활용하여 빛나는 타이틀 만들기	
	4	4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	
제 10 주	1	1]강의주제 :애프터 이펙트 효과를 이용한 활용 예제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> <li>• 주.p 10~55</li> </ul>
	2	3]강의세부내용 :	
	3	- Motion Title, Particula Effect - Hue/Saturation, Fractal Noise Effect	
	4	- Duik Script 활용하여 캐릭터 Rigging하기 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	
제 11 주	1	1]강의주제 :Layer와 Effect 사용법 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터</li> <li>• Projector</li> <li>• 스피커</li> <li>• 디지털캠코더</li> <li>• PR교재 및 학습노트</li> <li>• 예제PPT</li> </ul>
	2	2]강의목표 :	
	3	3]강의세부내용 : - Blending Mode, track Matte - Layer Style	
	4	- Keyframe, 3D Channel	

		4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	<ul style="list-style-type: none"> <li>주.p 58~110</li> <li><b>과제 4(수시평가)</b></li> <li>Rolling Title과 Corner Pin을 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작</li> </ul>
제 12 주	1	1]강의주제 :Layer와 Effect 활용 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터</li> <li>Projector</li> <li>스피커</li> <li>디지털캠코더</li> <li>PR교재 및 학습노트</li> <li>예제PPT</li> <li>주.p 111~169</li> </ul>
	2	2]강의목표 :	
	3	3]강의세부내용 : - 파티클 효과 활용하기	
	4	- 레이어로 공간감 연출하기 - 3D 레이어 활용하여 글로시 박스 만들기 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	
제 13 주	1	1]강의주제 :3D 기능 2]강의목표 : 3]강의세부내용 : - Solid 레이어로 만든 3D 큐브 - 3D 카메라(Camera) - 조명(Light)과 그림자(Shadow) - Ray-traced 3D 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터</li> <li>Projector</li> <li>스피커</li> <li>디지털캠코더</li> <li>PR교재 및 학습노트</li> <li>예제PPT</li> <li>주.p 172~255</li> <li><b>과제 5(수시평가)</b></li> <li>다양한 응용프로그램(프리미어, 포토샵 또는 플래쉬)를 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작</li> </ul>
	2		
	3		
	4		
제 14 주	1	1]강의주제 :Ae 특수효과 2]강의목표 : 3]강의세부내용 : - 비디오와 2D 그래픽의 결합, 모션 트랙 - 카메라 트랙(Camera Track) - 로토 브러시(Roto Brush) - 트랙 매트(Track Matte) 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터</li> <li>Projector</li> <li>스피커</li> <li>디지털캠코더</li> <li>PR교재 및 학습노트</li> <li>예제PPT</li> <li>AE교재</li> <li>창작영상</li> <li>평가자료</li> </ul>
	2		
	3		
	4		
제 15 주	1	<b>기 말 고 사</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실기평가(30점)</li> <li>다양한 응용프로그램을 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작</li> </ul>
	2		
	3		
	4		

#### 5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100 %	

#### 6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 기본적으로 2시간의 이론수업에서는, 주차 별 주제의 이해, 그리고 실제적인 영상물 제작 기초를 기반으로 점차로 발전해나가는 편집 학습을 하며, 2시간의 실습에서는 샘플파일 예제 작업을 기반으로 한 영상 효과 적용과 제작의 실무형 학습으로 진행 할 수 있는 교안 준비를 한다.
- 매 시간 실습을 기초로한 창작 영상물을 제작하고, 과제는 학생들과 상의하여 적절한 시간과 수준을 조정한다. 또한, 수업시간에 기본 틀을 이해하고, 개인의 생각을 기반으로 기획하고, 편집하는 것은 스스로 생각하는 것 이상으로 의미가 있으므로, 적극적으로, 자발적으로 표현하기를 기대하고, 독려한다.

#### 7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 과제(수시평가) 1 : 학습자의 이름을 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작
- 과제(수시평가) 2 : 다른 응용프로그램(포토샵 또는 플래쉬)을 활용한 콘텐츠 제작
- 과제(수시평가) 3 : Sped Control를 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작
- 과제(수시평가) 4 : Rolling Title과 Corner Pin을 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작
- 과제(수시평가) 5 : 다양한 응용프로그램(프리미어, 포토샵 또는 플래쉬)를 활용한 멀티미디어 콘텐츠 제작
- 이 학습과목의 기자재는 강의실과 실습실 두 곳 모두에서 공유를 하여야 한다는 것이며, 필수적으로 실습실은 컴퓨터실로 학습자의 의견과 아이디어가 영상작업에 반영될 수 있는 프리미어프로&애프트이펙트 CS5.5가 탑재되어 언제든지 영상 작업 프로그램을 사용할 수 있는 환경이야 한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 실습교육에 필요한 자료는 항상 학습자료실에 탑재되어 언제든지 학습자가 다운로드하여 학습을 진행, 완성하도록 준비가 되어야 하고 담당과목 교수와의 점검과 확인이 선행되어야 한다.
- 컴퓨터실은 실습실조교의 수업 전후의 사전점검으로 고장이나 즉각적인 업데이트를 통하여 항상 최신의 학습을 진행할 수 있도록 기자재나 학습자료를 준비하도록 한다.
- 학습자의 공정한 강의평가가 이루어지도록 정해진 기간 안에 학습자가 매 학기 온라인을 통해 직접 강의평가를 실시하고 이를 적극 수용하도록 하며, 차후 강의 자료 준비 및 수업 진행의 피드백 자료로서 활용한다.