

결	전공주임	교학부장
재		

수업계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어디자인I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강의실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>영상물의 사회적 수요가 날로 증가하는 정보화 시대의 요구에 맞춰, 다양한 시각정보에서 디지털정보에 이르기까지 합리적이고 효과적인 시각전달을 위한 디자인 방법을 학습하고, 다양한 영역에서 필요한 동영상 이미지의 기획과 촬영, 영상 편집을 위한 프리미어, 3D 레이어의 기법을 위한 애프터이펙트, 영화 타이틀, TV 방송 타이틀을 위한 모션그래픽을 학습한다.</p> <p>멀티미디어 디자인의 원리를 이론적으로 이해하며, 관련 소프트웨어를 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	프리미어프로&애프터이펙트 CS5.5 무작정 따라하기	저자	이현석	출판사	길벗	출판년도	2012
부교재(참고문헌)	맛있는 디자인 애프터 이펙트 CS6 & CC	저자	이수정	출판사	한빛미디어	출판년도	2014
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 시작하기				(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라	
	2	(2) 강의목표 : 영상편집에 필요한 기초를 학습한다.					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) 영상제작용어 2) 편집의 원칙/용어 3) 카메라 사용법 4) 프리미어 기본 작업 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 프리미어 시작하기				(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라	
	2	(2) 강의목표 : 프리미어의 기본 기능을 학습한다.					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) 타이틀 디자인하기 2) 프로젝트 관리 3) 시퀀스 제어하기 4) 마커 사용하기 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 이펙트와 트랜지션 효과 알아보기				(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라	
	2	(2) 강의목표 : 이펙트와 트랜지션 효과 익히기.					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) 비디오/오디오 이펙트 2) 비디오/오디오 트랜지션 3) Effect Control 패널 4) Blend Mode (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답					
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 이펙트와 트랜지션으로 특별한 효과				(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리,	
	2	만들기					

	3	(2) 강의목표 : 특별한 효과를 이용한 영상 만들기 . (3) 강의세부내용 : 1) 화면 분할 영상 만들기 2) Vertical Wipe 영상 만들기	카메라
	4	3) Track Matte Key로 장면전환효과 4) 크로마키를 이용한 타이틀 영상 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 애프터 이펙트 기본기능	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라 (2)과제1 : Fractal Noise 영상 만들기
	2	(2) 강의목표 : 애프터 이펙트 기본기능 익히기	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 3D 텍스트 만들기 2) 프로젝터와 컴포지션 이해하기	
	4	3) 타임라인과 기본 패널 살펴보기 4) 배경 만들기 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 베이직 애니메이션 만들기(1)	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라
	2	(2) 강의목표 : 애프터 이펙트로 간단한 애니메이션을 만들 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 위치와 투명도가 바뀌는 애니메이션 2) 기준점과 기울기, 크기가 바뀌는 애니메이션	
	4	3) 마스크를 이용한 애니메이션 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 베이직 애니메이션 만들기(2)	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라
	2	(2) 강의목표 : 애프터 이펙트로 간단한 애니메이션을 만들 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 다양하게 움직이는 텍스트 애니메이션 2) 모션스케치 애니메이션	
	4	3) 패스 애니메이션 4) 반복 동작에 효과적인 Loop Expression (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 8 주	1	중간고사	객관식 20, 주관식10
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 비디오 애니메이션 만들기	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라
	2	(2) 강의목표 : 비디오 애니메이션 만들기	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 시간을 조절하는 Time Remapping 2) Time Stretch와 Time Reverse	
	4	3) 스톱모션을 연출하는 Time Freeze 4) Convert Audio to Keyframes (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 애프터 이펙트 효과를 이용한 활용	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라
	2	(2) 강의목표 : 애프터 이펙트 효과를 이용한 활용	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) Motion Title, Particula Effect 2) Hue/Saturation, Fractal Noise Effect	
	4	3) Duik Script 활용하여 캐릭터 Rigging하기 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : Layer와 Effect 사용법 알아보기	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리,
	2	(2) 강의목표 : Layer와 Effect 사용법을 익힌다.	
	3	(3) 강의세부내용 :	

	4	1) Blending Mode, track Matte 2) Layer Style 3) Keyframe, 3D Channel (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	카메라
제 12 주	1	(1) 강의주제 : Layer와 Effect 활용 알아보기	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라 (2) 과제2 : 애니메이션 만 들기
	2	(2) 강의목표 : Layer와 Effect 활용하기	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 파티클 효과 활용하기 2) 레이어로 공간감 연출하기	
	4	3) 3D 레이어 활용하여 글로시 박스 만들기 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 3D 기능	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라
	2	(2) 강의목표 : 3D 기능을 익힌다.	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) Solid 레이어로 만든 3D 큐브 2) 3D 카메라(Camera)	
	4	3) 조명(Light)과 그림자(Shadow) 4) Ray-traced 3D (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : Ae 특수효과	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 카메라
	2	(2) 강의목표 : Ae 특수효과를 익힌다.	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 비디오와 2D 그래픽의 결합, 모션 트랙 2) 카메라 트랙(Camera Track)	
	4	3) 로토 브러시(Roto Brush) 4) 트랙 매트(Track Matte) (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답	
제 15 주	1	기말고사	객관식 20, 주관식10
	2		
	3		
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

자유로운 아이디어 토론과 실습을 통한 실무 연습.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

학습자들의 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있도록 동기부여 유도함.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

실습과정에서 생기는 문제점이나 오류 등은 학습자간의 토론 등으로 수업시간 내에 해결할 수 있도록 함.