

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	방송영상 디자인II	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실	-	수강대상	방송영상학 전공	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>오늘날 방송에서는 비주얼 커뮤니케이션이 큰 비중을 차지하고 더 나아가 많은 영향력을 끼치고 있다. 비주얼 커뮤니케이션을 구현하는 것이 바로 방송영상디자인이다. CF, 방송 타이틀, 드라마, Station ID, 다큐멘터리, 뮤직비디오 등에서 창의적이고 독창적인, 컨셉과 목적에 맞는 영상디자인을 하는 것은 매우 중요하다.</p> <p>좋은 방송영상디자이너가 되기 위해 제작 툴의 사용방법과 심화 기능을 학습하고 영상의 창조적인 심미안적 고찰을 통해 영상 미학적 능력을 배양하고자 했던 방송영상디자인의 이론 과정을 바탕으로, 심화학습 단계인 방송영상디자인II에서는 새로운 방송영상디자인 프로젝트를 수행하고 평가하는 과정을 거친다. 이러한 과정을 통해 디자인과 기술의 조화를 이루어 방송영상디자인 제작 능력을 함양시킬 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 주교재 : 맛있는 디자인 애프터 이펙트 CS6&CC, 이수정 저 <한빛미디어> 2014</p> <p>2) 부교재1 : 모션그래픽 아트워크, 이수정 저 <한빛미디어> 2011</p> <p>3) 부교재2 : 스스로 마스터하는 트레이닝 북 애프터이펙트 CS6, 나정조 저 <성안당> 2013</p> <p>4) 부교재3 : 방송영상디자인, 정동욱 저 <MJ미디어> 2007</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 방송영상디자인이란? ◦강의목표 : 방송영상디자인과 모션그래픽, 그를 구현하는 방법에 대해 알아보자. ◦강의세부내용 : 비주얼 커뮤니케이션과 영상미학. 감각 기관을 통해 끊임없이 변화하며 들어오는 여러 가지 비주얼과 움직임을 우리는 어떻게 받아들이는지에 대하여 알아보고 영상미학적 측면에서 다가갈 수 있는 요소에 대하여 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 				부교재3(p.21~54) 관련영상자료 보조강의자료 PC 빔 프로젝터 스피커	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 컴퓨터그래픽, 애니메이션, 모션그래픽. 컴퓨터 그래픽, 애니메이션, 모션그래픽의 정의에 대해 소개하고 모션그래픽의 시작과 역사, 흐름에 대하여 알아본다. ◦수업방법 : 강의 / 질문 답변 					
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 방송영상디자인의 분류. 영화, 방송, 광고, 뮤직비디오, 공연, 전시 프로모션 영상, 정보디자인으로서의 모션그래픽에 대하여 알아보고 관련 영상을 살펴본다. ◦수업방법 : 강의 / 질문 답변 					
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 방송영상디자인과 애프터이펙트. 방송영상디자인을 만드는 2D, 3D, 편집, 효과를 연출하 					

		<p>는 프로그램에 대하여 알아보고 살펴본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의 / 질문 답변</p>	
제 2 주	1	<p>◦강의주제 : 애프터이펙트 메뉴와 애니메이션의 원리</p> <p>◦강의목표 : 애프터이펙트의 기본 메뉴와 애니메이션의 원리를 통하여 동영상의 원리에 대하여 알아보자.</p> <p>◦강의세부내용 : 애프터이펙트의 기본 인터페이스와 메뉴 구성을 익히고 예제를 통하여 동영상의 작업 과정을 알아본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	<p>주교재(p.36~82) 부교재2(p.50~100, 184~205) 보조강의자료 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 움직임의 표현 원리인 애니메이션의 기본 원리에 대하여 알아보고 예제를 통하여 트랜스폼, 키프레임, 그래프 에디터와 같은 애니메이션의 기본 기능을 학습한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 트랜스폼 속성을 이용한 기본 애니메이션 예제 실습.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	
	4	<p>◦강의세부내용 : 트랜스폼 속성을 이용한 기본 애니메이션 예제 실습.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	
제 3 주	1	<p>◦강의주제 : Mask와 Path 기법 소개</p> <p>◦강의목표 : Mask와 Path에 대한 기본 원리에 대해 알아보자.</p> <p>◦강의세부내용 : Mask에 대한 기본적인 사용방법과 기능을 이해하자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	<p>주교재(p.83~101, 192~195) 부교재2(p.258~291) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : <solid와 Mask를 이용한 애니메이션> 실습. 마스크 기능을 이용하여 차오르는 커피를 애니메이션 해보자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : Path에 대한 기본 원리와 사용방법에 대해 알아보자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	
	4	<p>◦강의세부내용 : <지정한 경로대로 움직이는 패스 애니메이션> 실습. 패스 기능을 이용하여 만든 길로 자동차를 움직이는 애니메이션을 만들어 보자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	
제 4 주	1	<p>◦강의주제 : 타이포그래피와 드로잉</p> <p>◦강의목표 : 애프터 이펙트의 텍스트와 드로잉 툴에 대하여 알아보자.</p> <p>◦강의세부내용 : 툴박스의 구성, 문자틀, 페인트 툴, 기타 툴에 대하여 살펴보고 그에 따른 옵션을 익혀 이미지 제작의 기초를 마스터한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	<p>주교재(p.102~116, 155~181) 부교재2(p.149~180) 보조 자료 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : Shape 레이어의 기능과 옵션, Repeater 기능 등에 대하여 살펴보고 실습을 통하여 도형 그리기 및 드로잉의 기본을 마스터한다.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : <셰이프 레이어를 이용한 애니메이션> 실습. Shape 레이어를 이용하여 도형을 그린 후 다양한 옵션을 이용하여 다양한 패턴으로 변형해 보고 애니메이션을 만들어 보자. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : <다양하게 움직이는 텍스트 애니메이션> 실습. 텍스트를 다양한 경로로 자연스럽게 움직이는 애니메이션을 만들어 보자. 	
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의주제 : 3D 작업 공간의 이해 ◦강의목표 : 3D 레이어, 라이트, 카메라의 원리에 대한 이해와 기능에 대해 알아보자. ◦강의세부내용 : Z축이 추가되어 공간감을 만드는 3D 공간, 3D 레이어에 대해 이해하고 입체감을 살려주는 카메라와 라이트의 기능과 속성, 옵션을 살펴본다. 	부교재1(p.152~181) 부교재2(p.382~418) 보조 자료 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 간단한 예제를 통하여 3D 레이어, 카메라, 라이트의 기능을 구현해 본다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : <Paper Art 3D 입체 타이틀> 애니메이션 실습. 제공된 이미지를 3D 레이어로 변환하여 3차원 공간을 구현하고 라이트를 설치하여 공간감을 극대화하며 카메라를 이용해 애니메이션 작업을 한다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : <Paper Art 3D 입체 타이틀> 애니메이션 실습. 	
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의주제 : 타임 리맵핑 ◦강의목표 : 트래킹과 타임 메뉴에 대하여 알아보자. ◦강의세부내용 : 시간을 조절하여 간단한 조작으로 다양하고 특수한 효과를 얻을 수 있는 타임 메뉴에 대해 알아보자. 	주교재(p.218~233) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 시간을 조절하는 타임 리맵핑, 타임 리버스, 스톱 모션처럼 연출하는 타임 프리즈 등의 실습 예제를 통하여 시간을 제어하는 기능을 익혀 보자. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 타임 리맵핑, 타임 리버스, 스톱 모션 예제 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 타임 리맵핑, 타임 리버스, 스톱 모션 예제 실습 	
제 7 주	1		
	2		
	3		중간고사
	4		

제 8 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 영상디자인 제작 과정과 다양한 표현 기법 ◦강의목표 : 영상디자인 제작 과정과 다양한 표현 기법에 대하여 알아보고 자신의 작품 구상에 들어가도록 한다. ◦강의세부내용 : 제작 과정 알아보기. 제작 회의 > 프로젝트 리서치 > 콘셉트 설정 > 아이디어 스케치와 표현 방식의 구상 > 스토리보드 > 제작 > 마무리 작업 및 완성 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	<p>주교재(p.179~195) 부교재3(p.9~20, 55~186, 237~250) 관련영상자료 보조 수업자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 영상디자인 표현 기법. 촬영을 기본으로 하는 모션그래픽, 사진이나 타이포그래피를 이용한 모션그래픽, 애니메이션 기법을 이용한 모션그래픽, 3D로 표현하는 모션그래픽 등등 표현 방식에 대하여 알아보고 작품을 감상해 본다. ◦수업방법 : 강의, 영상 시청 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 방송영상 제작 현장에서의 시스템과 실제 제작 사례에 대해 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 스토리보드와 컨셉 작업 과정과 방법에 대해 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	
제 9 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 이펙트 & Animation Presets ◦강의목표 : 애프터 이펙트의 꽃, 이펙트의 개념과 활용에 대해서 알아보자. ◦강의세부내용 : 이펙트란 무엇인지 알아보고 이펙트를 이용한 화려한 배경을 만들어 보자. ◦수업방법 : 강의, 실습 	<p>주교재(p.143~154) 부교재1(p.226~249) 부교재2(p.320~370, 219~221) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : <블링블링 배경화면 만들기> 실습. particular, Lens blur, starglow 등을 이용하여 화려하고 환상적인 배경을 제작해 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : Animation Presets 알아보기. ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : Animation Presets을 이용한 애니메이션 실습 ◦수업방법 : 강의, 실습 	
제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 익스프레션과 스토리보드 발표 ◦강의목표 : 익스프레션을 알아보고 개인 작업 영상 스토리보드 발표를 한다. ◦강의세부내용 : 익스프레션은 일일이 수작업으로 하기 어려운 작업을 더욱 간편하게 만들도록 도와주는 기능이다. 자바스크립트를 기반으로 하나 프로그래밍을 모르더라도 사용할 수 있게 구현되어 있으므로 기본적인 사용 방법에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 실습 	<p>주교재(p.244~258) 부교재2(p.243~256) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : <반복 작업에 효과적인 Loop 애니메이션>, <기울기를 활용한 익스프레션> 예제 실습. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 스토리보드 및 컨셉 발표. 학습자 개인이 준비한 스토리보드를 발표한다. 	*레포트 : 제작 영상 스토리보드 및 컨셉 제출
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 발표, 질의/응답 ◦강의세부내용 : 스토리보드 및 컨셉 발표. 학습자 개인이 준비한 스토리보드를 발표한다. 	
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 모션 트랙과 로토브러시 ◦강의목표 : 트랙킹과 로토브러시에 대해 알아보자. ◦강의세부내용 : 동영상의 특정 부분을 따라 움직이는 문자나 레이어를 자연스럽게 구현하는 트랙킹의 사용 방법에 대하여 알아본다. 	주교재(p.367~389) 부교재1(p.143~151) 부교재2(p.431~447) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 모션 트랙, 카메라 트랙, 트랙 매트, 로토 브러시의 개념과 간단한 예제를 통해 방법을 익혀보자. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : <배를 따라 부유하며 움직이는 로고 애니메이션>, <트랙매트 효과를 이용한 애니메이션> 실습. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : <비디오의 일부분을 분리하는 로토 브러쉬 애니메이션> 실습. 	
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 키네틱 타이포그래피 뮤직비디오 ◦강의목표 : 키네틱 타이포그래피를 이용한 뮤직비디오 제작 ◦강의세부내용 : 뮤직비디오 모션그래픽은 매우 흥미로운 분야이다. 음악에 맞추어 이미지를 표현하고 작가의 개성을 최대한 표현할 수 있는 분야로 가사의 내용을 키네틱 타이포그래피 기법 형식으로 작업한 후 리듬에 맞춰 등장시키는 애니메이션을 제작해본다. 	주교재1(p.382~428) 부교재2(p.206~227) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 키네틱 타이포와 오디오에 대해 알아보자. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 트랜스폼 애니메이션과 카메라 애니메이션 작업하기 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습 ◦강의세부내용 : 각 컴퍼지션으로 전환되는 트랜지션 작업하기 	
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 영화 오프닝 시퀀스 ◦강의목표 : 다양한 이펙트를 이용한 영화 오프닝 시퀀스를 제작해 보자. ◦강의세부내용 : 영화 오프닝 시퀀스는 영화가 시작되기 전 관객의 몰입을 유도하고 영화의 이미지를 함축 	보조 수업자료 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터

		<p>적 시각 언어로 표현하는 매우 창의적인 작업이며 모션그래픽 분야에가 큰 영역을 차지하고 있는 분야 중 하나이다. 영화 오프닝 시퀀스에 대해 알아보고 그에 따른 작품을 보고 연구, 제작해 보자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>				
	2	<p>◦강의세부내용 : 다양한 이펙트를 이용해 신비로운 배경 화면을 작업해 보자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	스피커			
	3	<p>◦강의세부내용 : 이펙트를 이용해 화려하고 임팩트 있는 타이포 애니메이션을 작업하자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>				
	4	<p>◦강의세부내용 : 이펙트를 이용해 화려하고 임팩트 있는 타이포 애니메이션을 작업하자.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>				
제 14 주	1	<p>◦강의주제 : 채널 로고, Station ID</p> <p>◦강의목표 : Station ID 제작</p> <p>◦강의세부내용 : Station ID는 Station Identification의 약자로, 라디오나 텔레비전 방송사의 이름을 알리는 영상광고. 많은 방송국이 이미지를 알리기 위한 홍보로 제작하고 있으며 채널의 특징과 장점을 부각하려고 전략적으로 활용하고 있다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답</p>	부교재1(p.359~381) 관련영상자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커			
	2	<p>◦강의세부내용 : Roto brush를 이용하여 배경과 인물 분리하기</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답</p>				
	3	<p>◦강의세부내용 : Track Motion으로 wave가 인물을 따라가는 애니메이션 만들기</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답</p>				
	4	<p>◦강의세부내용 : wave 레이어 위치 조절하고 영상 완성하기</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답</p>				
제 15 주	1					
	2		기말고사			
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
	중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계
	30 %	30 %	20 %	20 %	%	100 %
6. 수업 진행 방법						
(1) 이론 및 개념 강의						
(2) 테크닉 함양을 위한 실습						
(3) 미학적 소양을 기르기 위한 다양한 기회(영상 작품 관람, 서적 소개, 전시회 관람, 토론 등) 제공						
(4) 발표 및 토론, 질의/응답						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
방송영상디자인은 툴 활용을 위한 테크닉은 물론, 이와 함께 영상 미학, 그래픽 디자인 공부도 병행해야 하는 분야이다. 기술과 미학적 감각이 만나야 하는 것이다. 따라서 툴에 대한 테크닉 뿐만 아니라 전시회						

관람, 기본 미술사적 소개 등을 통하여 미학적 소양을 키우는데 도움을 주고자 한다.
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)
(1) 영상 작품에 대한 연구 및 토론 - 좋은 영상 작품을 통한 작업 과정, 디자인적 기법, 컨셉 등을 학습자들 간 연구 및 토론 활동을 통하여 창의적 사고와 아이디어를 도출한다.
(2) 발표를 통한 커뮤니케이션 능력의 극대화 - 서로의 작품을 소개하고 이해하고 공감하는 과정을 통하여 커뮤니케이션의 능력을 극대화 하고자 한다.
9. 강의유형
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실습, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행(✓)