

# 수업 계획서

< 201 년도 월 일~ 월 일 (15주) >

1. 강의개요							
학습과목명	방송영상디자인	학점	3	교·강사명	-	교·강사 전화번호	-
강의시간	3	강 의 실	-	수강대상	방송영상 학	E-mail	-
2. 교과목 학습목표							
<p>오늘날 방송에서는 언어적 커뮤니케이션보다는 비언어적 의미요소를 활용하는 비주얼 커뮤니케이션이 큰 비중을 차지하고 더 나아가 많은 영향력을 끼치고 있다. 비주얼 커뮤니케이션에는 드라마, 영화, 광고, 공연, 애니메이션, 다큐멘터리, 뮤직비디오, 전시 프로모션 등의 다양한 분야가 있다. 이런 비주얼적 방송영상 디자인을 구현하는데 있어 기본적으로 콘셉과 목적에 맞고 더 나아가 창의적이며 미학적인 영상을 만드는 것은 매우 중요하다.</p> <p>이에 영상 구성의 기본 요소(빛, 색, 구도 등)와 체계적 제작 기법(프레임, 조명, 카메라 등), 다양한 영상 이론을 통한 영상미학을 학습함으로써 방송영상디자이너로서의 자질을 함양하고자 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 주교재 : 허버트제틀-2016-영상제작의 미학적 원리와 방법-커뮤니케이션북스</li> <li>◦ 부교재 :</li> </ul>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	*강의주제 : 방송영상디자인이란? *강의목표 : 방송영상디자인과 영상미학 *강의세부내용 : 방송영상디자인이란? 방송영상디자인이란 무엇이며 드라마, 영화, 광고, 공연, 애니메이션, 다큐멘터리, 뮤직비디오, 전시 프로모션 등의 다양한 방송영상디자인의 분류와 구현 프로그램을 알아본다. *수업방법 : 강의			PPT		
	2	*강의세부내용 : 영상미학과 컨텍스트 이론 방송영상디자인 과정에서 없어서는 안 될 필수적 요소인 영상 미학이란 무엇이며 영상미학에서 빼놓을 수 없는 중요한 기준이 되는 컨텍스트 이론이 무엇인지 알아본다. *수업방법 : 강의			P3~6		
	3	*강의세부내용 : 컨텍스트와 지각이론 우리의 시각기관은 우리가 감지하는 것을 가능한 한 안정시키고 단순화시키려는 경향이 있다. 이러한 지각 기관의 안정화 경향, 컨텍스트에 의한 해석, 착시 현상 등을 알아보고 감성적 지식과 미학적 지식을 고루 갖춘 미디어 아티스트로서의 자세를 알아본다. *수업방법 : 강의			P7~18		
제 2 주	1	*강의주제 : 애니메이션이란? *강의목표 : 애니메이션의 원리와 역사			PPT		

		<p>*강의세부내용 : 애니메이션의 원리 움직임의 표현 원리인 애니메이션의 기본 원리에 대하여 알아보고 그에 따른 영상자료를 시청한다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	
	2	<p>*강의세부내용 : 애니메이션의 역사 인류 고대 역사에서부터 비롯되어 현재에 이르는 애니메이션의 역사와 초기 애니메이션 기구의 종류와 원리를 알아보고 관련 자료를 참고하여 현재의 방송영상디자인에 이르게 된 역사를 고찰하고자 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	PPT
	3	<p>*강의세부내용 : 2D, 3D 애니메이션과 여러 기법 컴퓨터의 발명으로 인한 애니메이션의 변화와 발전, 2D, 3D 컴퓨터 애니메이션으로의 발전에 대하여 알아보고 영상 표현의 창의적 발상의 토대가 되는 애니메이션 여러 가지 표현 기법에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	PPT
제 3 주	1	<p>*강의주제 : 빛과 조명 *강의목표 : 영상디자인은 빛의 예술이다. *강의세부내용 : 빛과 그림자의 특성 영상디자인은 빛의 예술이다. 빛으로 모든 것을 만들어내고 이야기한다. 이런 빛의 특성과 빛의 반대편이라 할 수 있는 그림자의 특성에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P23~36
	2	<p>*강의세부내용 : 조명 빛을 제어하는 것, 소위 '조명'을 제어하는 것은 영상에 있어 매우 중요하다. 이런 조명의 목적과 일반적 기능, 심리적 기능, 조명과 앵글에 따른 느낌에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P36~49
	3	<p>*강의세부내용 : 여러 가지 조명 방식 조명을 제어하는 방법에는 여러 가지가 있다. 여러 가지 조명 방식으로 영상의 감각적 느낌과 미학적 요소를 표현하는 방법에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P49~59
제 4 주	1	<p>*강의주제 : 색 *강의목표 : 영상에서의 색 *강의세부내용 : 색의 정의와 색지각 영상에 있어 핵심 요소라 할 수 있는 색이란 무엇인지, 색을 인식하는 지각 기능에 대하여서</p>	P61~72

		<p>는 과학적 분야, 생물학적 분야 등 다양하나 우리는 과학적 분야보다는 미학적인 지각작용에 대하여 알아보고자 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	
	2	<p>*강의세부내용 : 색의 상대성과 느낌</p> <p>색의 상대성에 영향을 주는 요소인 주변광, 색의 항상성, 표면반사, 주변색에 대하여 알아보고 우리의 감성과 지각작용에 직접적인 영향을 주는 색의 느낌에 대하여 알아보자. 따뜻하거나 차가운 느낌, 무겁거나 가벼운 느낌, 우리를 흥분시키고 진정시키는 색 등 색이 가지고 있는 다양한 느낌에 대하여 알아보도록 하자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P73~81
	3	<p>*강의세부내용 : 색의 기능과 구도</p> <p>색의 정보 기능, 구도 기능 감성 표현기능, 탈채도 이론 등 색이 우리의 지각작용에 미치는 미학적 영향을 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P83~97
제 5 주	1	<p>*강의주제 : 구도</p> <p>*강의목표 : 종횡비와 영상의 크기</p> <p>*강의세부내용 : 화면의 형태</p> <p>회화나 스틸 사진과 다르게 영상은 크기나 형태가 정해져 있다. 화면의 종횡비나 크기가 영상이 마지막으로 어디에서 보여지는가에 따라 달라지게 된다. 또한 물체의 크기와 영상의 크기가 갖는 에너지에 대해 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P99~121
	2	<p>*강의세부내용 : 구도와 계슈탈트 이론</p> <p>수직, 수평, 화면의 비대칭성 등 구도에 대하여 알아보고 인간이 시각을 받아들이는 이론(계슈탈트 이론 등)에 대하여 간단하게 소개한다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P125~152
	3	<p>*강의세부내용 : 안정구도 불안정구도</p> <p>안정구도, 미학적 의도를 가진 비정상 구도, 다중화면, 화면 분할 등 다양한 화면 속에서의 구도에 대해 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P157~183
제 6 주	1	<p>*강의주제 : 화면의 깊이와 볼륨</p> <p>*강의목표 : 화면의 공간감의 표현에 대하여</p> <p>*강의세부내용 : 공간감이란?</p> <p>영상은 2차원 영역에 3차원 공간을 표현하는 것이다. 따라서 3차원 공간은 영상에서 볼 때 실체가 없는 공간이라 할 수 있다. 이렇듯 2차원 영역에 3차원 공간을 표현하기 위해 필요한 것이 공간감이다. 이런 공간감에 대하여 알아보</p>	P187~189

\*과제물:방송영상디자인 분야에서 굿 디자인 소개하기  
(색, 타이포그래피, 동작, 레이아웃과 그리드, 그래픽적 요소, 트랜지션 6가지 요소에 맞춰 분석하여 조사 정리 후 작품과 함께 발표한다.)

		<p>도록 하자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	
	2	<p>*강의세부내용 : 화면의 깊이를 나타내는 요소1 화면의 깊이(공간감)을 나타내 줄 수 있는 요소로 면의 중첩, 상대적 크기, 화면상의 높이, 선상 원근법, 공기 원근법 등이 있다. 기본 회화에서의 공간감과 비교하며 영상에서의 깊이감 표현에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P189~196
	3	<p>*강의세부내용 : 화면의 깊이를 나타내는 요소2 영상을 만드는 카메라의 렌즈의 특성과 심도에 따른 공간감에 대하여 알아보자. 렌즈의 심도와 공간감의 상관관계를 익혀 영상에 있어 목적과 컨셉에 맞는 공간적 표현을 나타내 보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P197~211
제 7 주	1		
	2	중간고사	
	3		
제 8 주	1	<p>*강의주제 : 화면의 입체감과 효과</p> <p>*강의목표 : 영상에서의 입체감과 시각화</p> <p>*강의세부내용 : 입체감의 상대성 입체감을 이루고 있는 음성볼륨과 양성볼륨, 입체감의 상대성 등에 대해 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P213~220
	2	<p>*강의세부내용 : Z축 상의 표현 협각렌즈와 광각렌즈가 영상에 있어 우리에게 어떤 느낌을 주는지 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P220~246
	3	<p>*강의세부내용 : 영상의 시각화 샷의 종류와 카메라 앵글에 대한 이해와 앵글의 변화와 이동에 따른 시각화의 영향에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P251~281
제 9 주	1	<p>*강의주제 : 시간과 동작</p> <p>*강의목표 : 영상에서의 시간과 동작</p> <p>*강의세부내용 : 시간이란 무엇인가? 4차원 영역을 구축한다는 것은 시간과 공간을 동시에 나타내는 것이라고 할 수 있다. 영상에서의 힘은 정지된 것이 아니라 각 샷마다 계속해서 변화하고 있는것이다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P283~300
	2	<p>*강의세부내용 : 동작 시간과 동작의 상호관계에 있어 동작은 영상 매체에 따른 구조적 차이를 이해하고 표현할 수 있다. 여러 학자들의 시간과 동작에 관한 이론을 통해 영상 매체에 따른 구조적인 차이점에</p>	P305~327

		<p>대하여 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	
	3	<p>*강의세부내용 : 타이밍과 주요동작</p> <p>타이밍, 페이스와 리듬 등 객관적 시간과 주관적 시간과 그 기능에 대하여 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P333~352
제 10 주	1	<p>*강의주제 : 연속편집</p> <p>*강의목표 : 편집의 목적, 연속편집이란?</p> <p>*강의세부내용 : 편집이란?</p> <p>영상미학의 기초라 할 수 있는 편집에 대하여 알아보자. 편집이란 컨셉에 맞게 일련의 상황을 효과적이며 명료하게 연결하고 강조하는 과정을 거쳐 메시지를 구성하는 것으로 편집의 단계와 기본 요소에 대하여 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P421~423
	2	<p>*강의세부내용 : 편집에서의 연속성</p> <p>편집에 있어서의 연속성의 개념과 그에 따른 연속편집, 편집의 기본적인 원칙에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P423~448
	3	<p>*강의세부내용 : 연속 편집 영상</p> <p>연속 편집과 관련된 다양한 영상을 통하여 실제 구현된 편집의 예를 접해본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	
제 11 주	1	<p>*강의주제 : 복합편집</p> <p>*강의목표 : 복합편집과 몽타주</p> <p>*강의세부내용 : 복합편집이란?</p> <p>복합 편집의 역사와 유래, 기법 등을 알아보자.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P423~448
	2	<p>*강의세부내용 : 몽타주</p> <p>단순히 영상의 결합만을 의미하지 않고 대조, 유사, 상징성 또는 반복을 사용하여 서로 다른 관계와 심리적 동기, 심리적 요인과 변화를 강조하고 표현하는 몽타주 기법에 대해 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P423~448
	3	<p>*강의세부내용 : 복합 편집 영상</p> <p>복합 편집과 관련된 다양한 영상을 통하여 실제 구현된 편집의 예를 접해본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P423~448
제 12 주	1	<p>*강의주제 : 음향</p> <p>*강의목표 : 음향과 기능</p> <p>*강의세부내용 : 음향의 기능과 기본구조</p> <p>음향에는 정상적인 음향과 소음이 있으며 음향의 기본구조, 기능과 음향의 구분, 테크닉, 내적 외적 전달 기능 등에 대하여 알아본다.</p> <p>*수업방법 : 강의</p>	P357~381

	2	*강의세부내용 : 음향의 요소 음향의 요소와 기본 음향 구조, 영상에서의 음향에 대하여 알아본다. *수업방법 : 강의	P385~409			
	3	*강의세부내용 : 영상과 음향의 조화 음향과 영상과의 미학적 관계에 대하여 알아본다. *수업방법 : 강의	P409~418			
제 13 주	1	*강의주제 : 영상제작 과정과 컨셉, 스토리보드 *강의목표 : 영상제작 과정과 컨셉, 스토리보드 *강의세부내용 : 영상 제작 과정 영상 제작의 전반적인 제작 과정에 대하여 알아본다. *수업방법 : 강의	PPT			
	2	*강의세부내용 : 컨셉 컨셉이란 개념, 발상이라고도 하며 영상의 전체적인 내용과 성격, 감각적인 표현을 개념화하는 것이다. 컨셉의 발상 과정과 시각화하는 과정에 대하여 알아본다. *수업방법 : 강의	PPT			
	3	*강의세부내용 : 스토리보드 스토리보드는 영상화할 동작을 분할하여 그림이나 사진으로 연결시켜 해당하는 대사, 사운드, 지문을 표시하는 영상의 설계도로 아이디어를 말과 그림으로 표현해 놓은 것이다. 이런 스토리보드의 역할, 작업 방법 등에 대하여 알아본다. *수업방법 : 강의	PPT			
제 14 주	1	*강의주제 : 레포트 발표와 질의문답 *강의목표 : 영상디자인에 대한 사고확장 *강의세부내용 : 주제에 맞춰 개개인이 조사하여 제출한 레포트를 서로 발표하는 시간을 갖는다. 영상디자인에 대한 다양하고 넓은 시야를 갖는데 좋은 시간이 된다. *수업방법 : 발표/토론				
	2	*강의세부내용 : 레포트 발표와 질의문답 *수업방법 : 발표/토론				
	3	*강의세부내용 : 레포트 발표와 질의문답 *수업방법 : 발표/토론				
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
<b>5. 성적평가 방법</b>						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	20%	20%	%	100%	

6. 수업 진행 방법

강의

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

9. 강의유형

이론중심( ✓ ), 토론, 세미나 중심( ), 실기 중심( ), 이론 및 토론, 세미나 병행( ), 이론 및 실험,실습 병행( ), 이론 및 실기 병행( ),