

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요						
학습과목명	모션그래픽	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호
강의시간	3	강 의 실	-	수강대상	디지털아트 학 전공	E-mail
2. 교과목 학습목표						
<p>모션 그래픽은 짧은 순간에 작가의 메시지를 전달하거나 보는 이들의 관심을 끌기 위해 만들어지는 영상의 장르 중 하나로 실사영상이나 이미지에 문자와 그래픽 이미지 요소를 가미하여 영상의 표현 영역을 확대시킨다. 모션그래픽에서 디자인 요소는 매우 다양한 것들을 포괄하는 개념으로, 모든 그래픽과 디자인 이미지를 만드는 기본개념인 점, 선, 면을 최소 단위로 하여 다양하고 상세한 그래픽을 만들 수 있다. 영상이나 이미지 등을 3차원의 공간에 배치하여 기존 2차원적인 그래픽을 좀 더 다양하게 연출할 수 있도록 실습한다. After Effects를 사용하여 독창적인 아이디어를 자유자재로 표현할 수 있게 하여, 움직이는 이미지와 정지 이미지, 그래픽, 텍스트를 2D 또는 3D공간에 통합한 다음 각 요소를 시각적으로 애니메이션 처리하는 방법 등을 실습한다. 또한 퀄리티 있는 영상물 제작을 위하여 사운드를 추가하여 효과적이고 세련된 모션그래픽 영상결과물을 만들 수 있도록 실습하는데 그 목표가 있다.</p>						
3. 교재 및 참고문헌						
<p>1) 주교재 : 모션그래픽 디자인 강의+애프터이펙트, 이수정 저, 한빛미디어, 2016. 2) 부교재1 : 모션그래픽 아트워크, 이수정 저, 한빛미디어, 2011. 3) 부교재2 : 좋아 보이는 것들의 비밀, 모션그래픽, 신의철 저, 길벗, 2013. 4) 부교재3 : 스스로 마스터하는 애프터이펙트 CS6, 나정조, 성안당, 2014</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 : 오리엔테이션 및 과목 소개 ◦강의목표 : 모션그래픽 개념을 이해하고 설명할 수 있다. ◦강의세부내용 : 모션그래픽 개념과 역사 ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 			주교재, 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 모션그래픽의 응용 분야 ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 모션 그래픽 실무 제작 과정 ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 				
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 모션그래픽과 영상미학 ◦강의목표 : 모션그래픽과 미적 형식원리(균형, 조화, 율동, 통일)를 이해하고 설명할 수 있다. ◦강의세부내용 : 모션그래픽과 미적 형식원리(균형, 조화, 율동, 통일)에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 			주교재(p.18), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 황금비율과 디자인에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 미디어의 영향력과 디자인에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 				

제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 빛과 조명을 이용한 예술 ◦강의목표 : 빛과 조명을 이해하고 설명할 수 있다. ◦강의세부내용 : 빛과 그림자를 인위적으로 조절하는 조명에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	주교재(p.26), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 영상에서의 자연광과 그림자의 공간표현 기능에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 빛과 그림자의 관계를 이해하고, 디지털 환경에서의 조명에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 모션그래픽에서의 색채 ◦강의목표 : 색의 3속성(색상, 명도, 채도)을 이해하고 영상에서의 색을 파악할 수 있다. ◦강의세부내용 : 색의 3속성(색상, 명도, 채도)에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	주교재(p.46), 부교재2(p.120), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 색의 상징성과 감성 표현에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 모션그래픽에서의 색채 조절과 활용에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 시퀀스의 미학, 시간과 동작 ◦강의목표 : 모션그래픽에서의 시간과 동작을 이해하고 활용할 수 있다. ◦강의세부내용 : 영상에서의 시간(시, 분, 초, 프레임)에 대해 이해하고 활용해 본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	주교재(p.56), 부교재2(p.310), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 영상에서의 동작의 움직임(피사체의 동작과 카메라의 동작, 페이스와 리듬)에 대해 이해하고 활용해 본다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 모션그래픽 예제 영상 감상 ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 모션그래픽의 제작 프로세스 ◦강의목표 : 모션그래픽의 제작 프로세스를 파악할 수 있다. ◦강의세부내용 : 영상의 제작 단계(Pre-production, Production, Post-production)에 대해 알아보고 모션그래픽의 제작 프로세스를 구체적으로 살핀다. ◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답 	주교재(p.65), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 모션그래픽의 제작 프로세스(기획회 	

		<p>의, 프로젝트 러서치, 프로젝트 콘셉트 설정, 아이디어 스케치 및 샘플 이미지 만들기, 스토리보드, 소스촬영 및 소스 이미지 제작, 애니메이션 제작, 오디오 믹싱 등 후반작업, 완성 및 수정)에 대해 알아본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 모션그래픽의 제작 프로세스(기획회의, 프로젝트 러서치, 프로젝트 콘셉트 설정, 아이디어 스케치 및 샘플 이미지 만들기, 스토리보드, 소스촬영 및 소스 이미지 제작, 애니메이션 제작, 오디오 믹싱 등 후반작업, 완성 및 수정)에 대해 알아본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 시청각시연, 질의응답</p>	<p>주교재(p.65), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린</p>
제 7 주	1 2 3	<p>중간고사</p>	
제 8 주	1 2 3	<p>강의주제 : After effects 인터페이스의 이해</p> <p>◦강의목표 : After Effect 환경설정과 작동원리를 파악할 수 있다.</p> <p>◦강의세부내용 : 모션그래픽 제작에 필요한 After Effects 프로그램의 활용 범위와 설치에 대해 알아보고 인터페이스의 이해한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답</p> <p>◦강의세부내용 : Timeline의 기능과 키프레임 애니메이션의 원리를 이해한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답</p> <p>◦강의세부내용 : Transform을 활용한 다양한 애니메이션을 실습한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답</p>	<p>주교재(p.80), 부교재3(p.30), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어</p>
제 9 주	1 2 3	<p>◦강의주제 : 트랜스폼 속성과 키프레임의 이해</p> <p>◦강의목표 : 트랜스폼 속성과 키프레임을 활용하여 기본 애니메이션을 제작할 수 있다.</p> <p>◦강의세부내용 : 트랜스폼 속성(Position, Scale, Rotate)을 적용해 본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답</p> <p>◦강의세부내용 : 트랜스폼 속성(Position, Scale, Rotate)을 적용하여 모션그래픽 예제를 만들어 본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답</p> <p>◦강의세부내용 : 트랜스폼 속성과 키프레임을 적용하여 모션그래픽 예제를 만들어 본다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답</p>	<p>주교재(p.126), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어</p>
제 10 주	1	<p>◦강의주제 : 레이어의 이해</p> <p>◦강의목표 : Shape Layer를 활용하여 도형 애니메이션을 만들 수 있다.</p>	<p>실습자료, 주교재(p.158), 참고영상 및 PPT활용</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : Shape Layer를 활용하여 도형이 변경되는 모션그래픽 예제를 만들어 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : Shape Layer를 활용하여 도형이 변경되는 모션그래픽 예제를 만들어 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 3D 레이어를 적용한 모션그래픽 예제를 만들어 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 마스크의 이해와 활용 ◦강의목표 : 마스크를 활용한 다양한 애니메이션을 제작할 수 있다. ◦강의세부내용 : 마스크를 활용한 예제 영상을 감상하며 제작원리와 프로세스를 이해한다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	실습자료, 주교재(p.138), 부교재3(p.258), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 마스크를 활용한 애니메이션을 제작해 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 마스크를 활용한 애니메이션을 제작해 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 타이포의 이해와 활용 ◦강의목표 : 타이포를 활용하여 타이포 애니메이션 제작할 수 있다. ◦강의세부내용 : 타이포 애니메이션의 예제를 통해 구성요소와 원리, 표현형식과 방법을 분석해 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	실습자료, 주교재(p.259), 부교재3(p.206), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어 *레포트: 개별과제로 타이포 애니메이션 제작
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 타이포 애니메이션의 원리와 Preset 사용방법을 익힌다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : After Effects를 이용해 타이포 애니메이션을 제작해본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 이펙트의 이해1 ◦강의목표 : 이펙트의 기본원리를 파악하고 각각의 이펙트를 활용한 예제 영상을 제작할 수 있다. ◦강의세부내용 : 이펙트의 기본원리와 종류를 알아보고 Effect presets 사용방법을 익힌다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	실습자료, 부교재3(p.320), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어 *레포트(타이포 애니메이션 제작)결과물 시사
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : After effects의 기본 effects(3D Chanel, Audio, Blur & Sharpen, Color Correction, Distort)에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 개별 과제로 부여했던 타이포 애니메 	

		이선 결과물을 시사한다. ◦수업방법 : 시청각시연, 질의응답				
제 14 주	1	◦강의주제 : 이펙트의 이해2 ◦강의목표 : 이펙트의 기본원리를 파악하고 각각의 이펙트를 활용한 예제 영상을 제작할 수 있다. ◦강의세부내용 : After effects의 기본 effects(Simulation, Stylize, Transition)에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답	실습자료, 부교재3(p.364), 참고영상 및 PPT활용 빔 프로젝터/스크린, PC/소프트웨어			
	2	◦강의세부내용 : After effects의 Trapcode effects(Shine, 3D stroke, particular)의 활용을 익힌다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답				
	3	◦강의세부내용 : After effects의 Trapcode effects를 활용하여 예제 영상을 만든다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 시청각시연, 질의응답				
제 15 주	1					
	2	기말고사				
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
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(모션그래픽 작품 관람, 서적 소개 등) 제공						
(4) 발표, 질의/응답						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
(1) 선수과목으로 컴퓨터그래픽I을 이수한 학습자가 수강 용이						
(2) 모션그래픽 영상과 뮤직비디오 영상 제작에 관심 있는 학습자에게 도움이 됨						
(3) 개인별 타이포 모션을 제작하여 렌더링 후 발표						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
(1) 모션그래픽 작품에 대한 연구 - 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(●)						