

# 수업계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 23일 15주 >

1. 강의개요							
학습과정명	필름편집 실습 I	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시수	5	강 의 실	시간표참조	수강대상	E-mail		
2. 교육과정 수업목표							
<p>- 현대 사회에서 가상을 대중에게 설득하는 창조적인 힘을 필요로 하는 영상매체의 영향력은 매우 크고 촬영에서 얻어진 각각의 쇼트를 연결하여 이야기를 만드는 과정 즉 편집을 아는 것은 영상의 기초이자 완성이라고도 볼 수 있다. 이 학습과목에서는 먼저 영화 언어와 편집의 개념에 대해 이해하고 숏의 배치와 영화언어의 문법을 배우고 몽타주 이론에 대한 이해를 기른다. 아울러 영화 제작 과정에서 편집의 역할과 기능을 배우고 영화 장르별, 스타일별 편집술의 특성과 차이점에 대해 분석하고 실제 영화장면을 편집해 본다. 편집이론과 실제를 경험해봄으로써 영화언어와 표현법에 대한 이해를 심화하도록 한다.</p> <p>- 영화/영상이 아날로그였던 시절과는 다르게 디지털화 되면서 알아야 할 것들이 많아졌다. NLE 프로그램인 프리미어 프로의 툴을 배우고 습득하는 과정을 통해 편집의 특성과 창의성을 학습한다.</p> <p>- 이를 위해 NLE 프로그램인 프리미어 프로의 툴을 배우고 습득하여, 실제로 영상편집실습을 하며 배운 것을 적용, 응용할 수 있도록 한다. 아울러 부가적인 기능인 색 보정, 모션 컨트롤, 이펙트 등을 통해 완성도 높은 영상물을 만들 수 있도록하고 작업을 통해 영상 제작 과정을 알고, 포스트 프로덕션 과정에 대한 이해를 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	프리미어 프로 CS6	저자	이현석	출판사	길벗	출판년도	2012
부교재(참고문헌)	무작정따라하기 눈 깜박 할 사이 영화편집에 대한 연구	저자	월터 머치	출판사	비즈 앤 비즈	출판년도	2010
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의주제: 오리엔테이션				유인물, 영상자료	
	2	2) 강의목표: 비선형편집 시스템 이해 및 과목 OT					
	3	3) 강의세부내용 :					
	4	- 영화 언어와 영상 문법					
	5	- 몽타주 이론 - 전체 강의에 대한 개요와 프리미어 프로 CS6에 대한 개관					
제 2 주	1	1) 강의주제: 프리미어 프로 CS6 시작				주교재[p.18~30] 및 영상자료	
	2	2) 강의목표: 편집 프로그램의 기본개념 이해					
	3	3) 강의세부내용(간략):					
	4	-디지털 편집에 대한 개념 알기 (이론)					

	5	-프리미어의 인터페이스 및 기능 알아보기 -프로젝트, 시퀀스 만들기 (세팅하기)	
제 3 주	1	1) 강의주제: 컷 편집 (1)	주교재[p.31~41,44~63] 및 영상자료
	2	2) 강의목표: 기본적인 컷 편집	
	3	3) 강의세부내용 :	
	4	-영상 편집의 기본 작업 순서 실기 -프리미어의 화면 구성과 기능 알아보기 -소스데이터를 관리하는 프로젝트패널	
	5	-소스를 프리뷰하는 소스 모니터 -타임라인 패널과 도구, 툴 패널	
제 4 주	1	1) 강의주제: 컷 편집 (2)	주교재[p.66~71,72~87] 및 영상자료
	2	2) 강의목표 : 자연스러운 편집연결	
	3	3) 강의세부내용 :	
	4	-이어 붙이기 -컷 편집(인서트, 오버라이트, 툴 패널을 이용해 도구를 이용, 리플과 롤링기법 등)	
	5	-슬립,슬라이드 편집하기 -시퀀스와 시퀀스 합쳐 편집하기 -테이프 촬영된 영상을 파일로 캡처하기 <b>[페이퍼 형태의 수시평가 실시]</b>	
제 5 주	1	1) 강의주제: 부가 기능	주교재[p.104~125,128~149] 및 영상자료
	2	2) 강의목표: 적절한 트랜지션과 색보정 사용	
	3	3) 강의세부내용 :	
	4	-장면전환(Transition) 효과 사용하기 -어울리는 트랜지션 효과 사용하기	
	5	-트랜지션, 색보정에 대해 -패스트 컬러와 쓰리웨이 컬러 콜렉터로 보정하기	
제 6 주	1	1) 강의주제: 자연스러운 편집	영상자료  * 과제 : 10컷 편집하기
	2	2) 강의목표 : 자연스런 편집 작업 이해	
	3	3) 강의세부내용 :	
	4	-기존 영화에 나타난 자연스러운 편집 -시공간의 축약에 따른 영화 편집	
	5	-영화 장르별 편집 스타일의 이해	
제 7 주	1	1) 강의주제: 부가 기능	주교재[p.152~156] 및 영상자료
	2	2)강의목표: 이펙트를 활용하여 영상에 적용	
	3	3) 강의세부내용 :	
	4	-클립에 이펙트 적용하고 세부조정하기 -이펙트의 종류 살펴보기	
	5	-렌더링 실행하기	
제 8 주	1		중 간 고 사
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1) 강의주제: 모션 기능	주교재[p.157~164] 및 영상자료
	2	2)강의목표: 모션기능을 이용 영상과 이미지에 모션 주기	
	3	3)강의세부내용 :	
	4	-Effect Control 패널의 기능 살펴보기 -모션기능으로 클립 형태 변형하기	
	5	-키프레임 활용하여 움직임 주기	
제 10 주	1	1) 강의주제: 자막 제작하기	주교재[p.216~229] 및 영상자료
	2	2)강의목표: 영상에 자막을 입력하고 스타일 적용	
	3	3)강의세부내용 :	
	4	-자막 편집기 기능 살펴보기 -자막 삽입하고 색깔 위치 변경하기	
	5	-자막 스타일 적용하기 -롤링 크레딧 만들기	

		-템플릿 만들어 보기				
제 11 주	1	1)강의주제: 영상 합성하기	주교재[p.182~193] 및 영상자료			
	2	2)강의목표: 키와 매트 이해와 영상 합성				
	3	3)강의세부내용 :				
	4	-올트라키, 루마키, 알파채널을 이용해 합성하기				
	5	-트랙매트, 이미지 매트를 이용해 합성하기				
제 12 주	1	1)강의주제: 멀티카메라 기능	주교재[p.88~98] 및 영상자료			
	2	2)강의목표: 멀티카메라 기능을 통해 다각도의 영상을 편집				
	3	3)강의세부내용 :				
	4	-시퀀스를 이용한 멀티카메라 기능 알아보기				
	5	-뮤직비디오 5시점에서 촬영한 소스를 이용해 컷 편집하기				
제 13 주	1	1)강의주제: 최종 결과물 출력	주교재[p.242~257,268~280] 및 영상자료			
	2	2)강의목표: 오디오를 편집 및 최종영상을 출력해본다				
	3	3)강의세부내용 :				
	4	-키프레임을 이용한 오디오 레벨 조정하기				
	5	-오디오 이펙트 적용하기 -오디오 믹서 패널 익히기 -소스와 출력 옵션 설정 알아보기 -출력 설정하고, 출력하기				
제 14 주	1	1)강의주제: 자연스러운 영상 연출, 편집	영상자료			
	2	2)강의목표: 편집한 영상 완성과 토론을 통해 보완할 점 찾기				
	3	3)강의세부내용 :				
	4	-기말과제를 보며 편집과 연출에 대한 설명과 토론				
	5					
제 15 주	1		* 과제 : 영상효과를 이용한 단편 영상 편집(5분 미만)			
	2					
	3	기 말 고 사				
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물 (수시평가)	출 결	기 타	합 계	비 고
30%	30%	15%	20%	5%	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
강의(이론+실습)						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
실습실내 기자재/무용복/장구						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						