

수업계획서(학생배부용)

2024학년도 2학기

과목명	국문	영상편집기초	시간	이론	2	이수구분	전공선택
	영문	Fundamentals of Visual Image Editing		실습	2		
학과/전공	사진영상미디어과 A반		학년	1		수강인원	50

학습목표	영상편집 기초 이론을 학습한다. 영상편집 툴(프리미어 프로, 에프터 이펙트)을 익힌다. 영상편집 기초 이론 학습과 영상편집툴의 테크닉을 통하여 영상물을 제작한다.						
학습방법	1. 다양한 영상편집 이론을 학습하고 이해하여 전문적인 능력을 기른다. 2. 영상 편집과정을 이해하고 경험하여 실제 영상제작에 바탕이 되도록 한다 3. 개인 창작물 제작을 통하여 실무 능력을 배양한다.						
평가방법	출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 출석 20% (신구대 출석 점수 기준에 따름) 평가 80% (과제 40%, 중간평가 20%, 기말평가 20%)						

주	구분	일자	수업 및 실습내용	교수방법
1	이론	09/03	영상편집이란 무엇인가?	강의
	실습	09/03	영상편집이란 무엇인가?	플립드러닝
2	이론	09/10	프레임이란 무엇인가?	강의
	실습	09/10	프리미어 프로 실습(1)	플립드러닝
3	이론	09/24	쇼트란 무엇인가?	강의
	실습	09/24	프리미어 프로 실습(2)	플립드러닝
4	이론	10/08	씬이란 무엇인가?	강의
	실습	10/08	프리미어 프로 실습(3)	플립드러닝
5	이론	10/15	씨퀀스란 무엇인가?	강의
	실습	10/15	프리미어 프로 실습(4)	플립드러닝
6	이론	10/22	컷이란 무엇인가?	강의
	실습	10/22	프리미어 프로 실습(5)	플립드러닝
7	이론	10/29	몽타주(1)	강의
	실습	10/29	프리미어 프로 실습(6)	플립드러닝
8	이론	11/05	프리미어 프로 활용한 종합영상편집(중간평가)	강의
	실습	11/05	프리미어 프로 활용한 종합영상편집(중간평가)	플립드러닝
9	이론	11/12	몽타주(2)	강의
	실습	11/12	에프터 이펙트 실습(1)	플립드러닝
10	이론	11/19	몽타주(3)	강의
	실습	11/19	에프터 이펙트 실습(2)	플립드러닝
11	이론	11/26	몽타주(4)	강의
	실습	11/26	에프터 이펙트 실습(3)	플립드러닝
12	이론	12/03	탈 프레임	강의
	실습	12/03	에프터 이펙트 실습(4)	플립드러닝
13	이론	12/10	영상에서 타이틀 활용	강의
	실습	12/10	에프터 이펙트 실습(5)	플립드러닝
14	이론	12/17	에프터 이펙트 3d 카메라	강의
	실습	12/17	에프터 이펙트 실습(6)	플립드러닝
15	이론	12/24	에프터 이펙트를 활용한 영상종합편집(기말평가)	강의
	실습	12/24	에프터 이펙트를 활용한 영상종합편집(기말평가)	플립드러닝

◎ 토론 , 발표, 시험 등 상세내역

토론, 발표 시험 등 상세내역	중간평가 : 개인창작물 평가(프리미어 영상편집운용능력 평가) 기말평가 : 개인창작물 평가(에프터이펙트 운용능력 평가)
------------------------	---

◎ 과제물 상세내역

과제물 상세내역	과제: 수업시간에 실습한 영상편집 기법을 활용하여 영상제작 후 제출 개인 창작물 1 : 영상(프리미어 프로 활용한 영상) 제작 개인 창작물 2 : 영상(에프터 이펙트를 활용한 영상) 제작
-------------	---

◎ 수업매체 상세내역

수업매체 상세내역	PPT, 참고영상, 개인실습 파일
--------------	--------------------

◎ 참고문헌 상세내역

참고문헌 상세내역	맛있는 디자인 프리미어 프로 & 에프터 이펙트 CC 2022(한빛미디어) / 김덕영 외 NCS 학습모듈_영상편집(세분류)_영상편집(능력단위), 효과편집(능력단위), 색보정(능력단위) 영화 편집-기술 역사 이론 미학(커뮤니케이션북스) / 켄 댄시거 영화 편집 눈보다 빠른 것은 없다(커뮤니케이션북스) / 리처드 페퍼먼
--------------	--