

강 의 계 획 서

1. 강의개요

학습과목명	멀티미디어디자인 I	학 점 (시수)	3(4)	강사명	안*아, 최*경, 이*은
-------	------------	-------------	------	-----	---------------

2. 교과목 학습목표

- 1) 화면 레이아웃과 그래픽 요소들의 움직임 궤적을 통해 나타나는 새로운 조형공간을 이해한다.
- 2) 영상기술 변화와 이에 따른 작업변화를 예측하고 영상의 흐름을 읽는 능력을 키운다.
- 3) 본인이 기획한 메시지를 창의적이고 효과적으로 전달한다.

3. 교재 및 참고문헌

맛있는 디자인 애프터 이펙트 CC 2023/ 이수정/ 한빛미디어/ 20223

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	강의(실습·실기·실험) 내용	비고
제 1 주	멀티미디어 개념 및 종류	
제 2 주	카메라와 조명 및 애니메이션의 원리	
제 3 주	콘텐츠 경향, 저작권과 초상권 및 실습	
제 4 주	워드플로우-기획 및 스케치	
제 5 주	워드플로우-스케치 및 스토리보드 이해	
제 6 주	워드플로우-스토리 릴 및 애니메이션 이해	
제 7 주	애프터이펙트(AE)-툴 이해 및 마스크, 패스 기능	
제 8 주	중간고사	
제 9 주	페어런트 및 널 오브젝트 기능	
제 10 주	코드 실습-루프, 위글, 퍼펫	
제 11 주	듀이바셀 실습-캐릭터리깅	
제 12 주	블러와 렌즈 이펙트 및 크로마키	
제 13 주	플러그인을 활용한 네온사인 표현	
제 14 주	템플릿 활용 및 트랩코드 파티클, 파티클러 효과	
제 15 주	기말고사	

5. 성적평가 방법

중간시험	기말시험	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	