

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습 과목명	영상음악실기	학점	3	교강사명	김지나외	교강사 전화번호	-
강의시간	4	강의실	304호	수강 대상	실용음악 전공	E-mail	nereid29@naver.com
2. 교과목 학습목표							
<p>현대의 영상 미디어 속에 포함되는 필수 요소인 음악과 음향의 기능적 역할을 이해하기 위해 초기 무성영화시대부터 현재까지의 영화 산업의 발전에 따른 영화음악의 역사를 살펴본 후, 영화음악의 교과서라 할 수 있는 할리우드 사운드의 시대별, 작곡가별 특징과 질감을 파악할 수 있게 한다.</p> <p>영상음악 제작과정과 용어 등에 대한 정확한 이해를 통해 음악과 음향의 연출 개념 및 구체적인 방법론을 현장 실무에 적용할 수 있게 한다. 영상과 음악의 편집용 하드웨어가 배제된 상태에서 개인용 컴퓨터를 활용한 비선형 편집 방법이 가장 경제적이고 효과적인 방식임을 인지하고 이에 대한 꾸준한 실습을 이어간다. 아울러 다중채널의 입체음향 규격을 이해하여, 서라운드 시스템을 구현, 편집할 수 있게 한다.</p> <p>사운드트랙에서 음악의 역할(특히 영화에서 음악이 지니는 내러티브적 기능)을 분석하여, 비평적으로 듣는 능력(listening skills)과 감상하는 능력(viewing skills)을 키우고, 영상과 관계된 음악의 기능적 측면에서 가장 적절한 음악적, 음향적 표현 기법을 실제 악보를 통하여 분석하고 선곡과 작곡 실습을 병행하여, 최종적으로 학생 본인의 영상음악 포트폴리오를 제작할 수 있게 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
1) 주교재							
- Complete Guide to Film Scoring, Richard Davis, Berkley Publishing, 2000년							
2) 부교재							
- 영화음악의 이해, 한상준, 한나래, 2000년							
- 영화와 음악, 구경은, 문학과 지성사, 2006년							
3) 참고자료							
- Hearing the Movies, James Buhler, David Neumeyer, Rob Deemer, Oxford University Press, 2015년							
- 논문 「영화음악의 내러티브적 기능 분석연구」, 김지나, 상명대학교 대학원, 2015							
- 영화 「벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다」, DVD, 2009							
- 다수의 Youtube 동영상 및 영상 clip 등 멀티미디어 자료 다수 (수업 주차 별 안내)							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의제목: 영화음악의 역사 2) 강의목표: 영화산업의 발전에 따른 영화 음악의 역사를 살펴보고, 할리우드 영화음악의 주요한 작곡가별 사운드 특징을 파악할 수 있다.				1) 학습자료 : 주교재, 참고문헌 Hearing the Movies - Part III (p.245-418)	
	2	3) 강의세부내용				주교재 Complete Guide to Film Scoring	

	3	- 영화의 본토, 미국의 할리우드를 중심으로 초창기 영화 산업의 탄생과정과 발전상 그리고 오디오의 도입과정을 설명한다.	- Part I (p.13-66) PPT, 유튜브 시청 - 영 화 음 악 작 곡 가 https://www.youtube.com/playlist?list=PL_xWtdARNCnh0Y9U_ZzNw-7cf-ed4frln
	4	- 영화산업의 발전에 따른 영화음악의 역사를 설명한다. - 초창기 영화음악 작곡가부터, 할리우드의 황금기를 지나 블록버스터 위주의 현대에 이르기까지, 다양한 영화음악 작곡가들의 특징과 그들의 주요 작품 등을 살펴본다. 4) 수업방법: 강의, 시청각 자료 및 음악감상, 발표	2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트 3) 과제 부여 : 자신이 좋아하는 영화음악 발표에 대한 준비
제 2 주	1	1) 강의제목: 영화음악과 영화의 내러티브(서사)간의 상호 작용 2) 강의목표: 영화음악을 분석하기 위한 개념과 용어를 학습함으로써 한 작품 안에서 그 영화의 내용과 음악과의 상호 관계를 이해하고 분석할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재, 부교재 Hearing the Movies - Part III (p.245-418) 부교재 영화 음악의 이해 (p.111-181) PPT, 영화 자료 DVD 시청
	2	3) 강의세부내용 - 좋아하는 영화음악 작곡가나 영화음악이나 게임음악 등에 대해 10~20분 내외로 소개한다.(매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - 사운드트랙의 3가지 요소(대사, 음향, 음악)와 내러티브에 대해 설명한다.	2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트 3) 과제 : 자신이 좋아하는 영화음악 발표
	3	- 영화에서 사운드트랙을 제거한 후(masking) 시청함으로써 영화에서 사운드트랙이 발휘하는 기능을 이해하고, 영화에서의 음악이 지니는 중속성에 대해 알아본다. - 디제시스/비디제시스, 온스크린/오프스크린 사운드에 대해 이해한다.	
	4	- 화면 정서에 어울리는 음악연출(Synchronization)과 정서에 반하는 음악연출(Counterpoint)에 대해 이해한다. 4) 수업방법: 강의, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	
제 3 주	1	1) 강의제목: 영화음악의 제작 실무 과정 2) 강의목표: 시나리오를 받아 최종 믹싱까지 영화 프로덕션 내 영화음악제작의 진행과정에 대해 설명하여, 실제 영화음악의 제작과정을 숙지할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재 Complete Guide to Film Scoring - Part II & III (p.67-202) PPT, 유튜브 시청 - 영화음악의 종류(Dolby A t m o s https://www.dolby.com/kr/ko/filmmaker-profiles/index.html https://www.youtube.com/playlist?list=PL_xWtdARNCng67O-valylt3bZOxjHhd_W)
	2	3) 강의세부내용 - 좋아하는 영화음악 작곡가나 영화음악이나 게임음악 등에 대해 10~20분 내외로 소개한다.(매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - 영화의 제작과정과 후반 작업 그리고 그에 따른 영화음악 작곡가의 작업 진행 과정에 대해 설명한다. - 스팟팅 세션과 Music cue sheet에 대해 설명한다.	
	3	- 영화음악의 기능에 따른 영화음악의 종류를 살펴보고, 그 예시를 시청한다. - 최종 믹싱과정과 다중채널/서라운드 믹스에 대해 설명	

		한다. 4) 수업방법: 강의, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	- 서라운드 시스템 https://www.youtube.com/playlist?list=PL_xWtdARNCnhluWhY8ERp7cylwtSkLaLl 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트 3) 과제 : 자신이 좋아하는 영화음악 발표 ③
제 4 주	1	1) 강의제목: 영상편집의 기초 이론과 싱크 포인트 2) 강의목표: 영상 편집자와의 원활한 의사소통을 위한 기본적인 영상 편집 언어를 습득하여, 영상의 적절한 지점에 영화음악을 입힐 수 있다. 3) 강의세부내용	1) 학습자료 : 주교재 Complete Guide to Film Scoring - Part II & III (p.153-163) Hearing the Movies - Chap.5(p.131-164) 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트 3) 과제 : 자신이 좋아하는 영화음악 발표 ④
	2	- 좋아하는 영화음악 작곡가나 영화음악이나 게임음악 등에 대해 10~20분 내외로 소개한다.(매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - 영상 파일(Video/Audio)의 여러 구조와 형식에 대해서 설명한다.	
	3	- 영상을 압축하고 해독하는 방식(Coder/Decoder)과 종류에 대해 설명한다. - 영상 편집의 기본 개념과 용어를 정리하고, 음악을 싱크시키기 위한 In/Out점과 Sync Point 등을 설명한다.	
	4	- 시나리오나 영상을 분석적으로 접근하여 음악의 연출 방향을 계획할 수 있도록 한다. 4) 수업방법: 강의, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	
제 5 주	1	1) 강의제목: 무손실 편집실습 I 2) 강의목표: 무손실 편집과정을 설명하고 여러 영상물을 소재로 실습을 통하여 완성시킬 수 있다. 3) 강의세부내용	1) 학습자료 : 주교재, 영화 자료 DVD 시청 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램(로직, 큐베이스, 가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : 자신이 좋아하는 영화음악 발표 ⑤
	2	- 좋아하는 영화음악 작곡가나 영화음악이나 게임음악 등에 대해 10~20분 내외로 소개한다.(매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - 손실과 무손실의 개념을 이해한다. - 손실편집의 장단점을 설명하고 무손실 편집의 필요성을 이해한다.	
	3	- 무손실 편집용 소프트웨어인VirtualDub의 기능에 대해 알아본다. - 구간 컷팅과 합성의 방식을 손실과 무손실 편집을 통해 비교한다. - VirtualDub에서 영상에 자막을 합치는 방법을 설명한다.	
	4	- 포트폴리오 제작을 위한 영화를 시청(1)한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	

제 6 주	1	1) 강의제목: 무손실 편집실습 II 2) 강의목표: 영상물을 통해 영상과 음성의 무손실 분리와 합성을 실습을 통하여 완성시킨다.	1) 학습자료 : 주교재, 영화 자료 DVD 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램 (로직,큐베이스,가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : 시청한 영화의 시놉시스 분석후 10분 분량의 영상으로 압축 계획 짜오기
	2	3) 강의세부내용 - 좋아하는 영화음악 작곡가나 영화음악이나 게임음악 등에 대해 10~20분 내외로 소개한다.(매주 1~2명씩 돌아가며 발표)	
	3	- VirtualDub에서의 음성분리 방법을 설명한다. - VirtualDub에서의 음성대체 방법을 설명한다. - 음성변환툴 HeadAc3He를 통해 음성파일 AC3 파일을 비압축 WAV로 변환하고 저장한다.	
	4	- 포트폴리오 제작을 위한 영화를 시청(II)한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	
제 7 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
제 8 주	1	1) 강의제목: 무손실 편집실습 III 2) 강의목표: 포트폴리오 제작을 위한 영상물을 제작한다. 3) 강의세부내용 - 2주간 시청한 영화의 시놉시스를 알아보고 감독의 의도를 파악하여, 10분 분량의 영상으로 압축하거나 원하는 시퀀스를 선별하여 각자의 포트폴리오 제작을 위한 영상/영화음악의 계획을 토론했다. - 2주간 실습한 내용을 토대로 VirtualDub을 사용해 포트폴리오 제작을 위한 영상을 제작한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 발표·피드백, 토론	1) 학습자료 : 주교재 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램 (로직,큐베이스,가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 (과제물) : VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악 입혀오기 ①
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1) 강의제목: Music in Main Title & End Credit 2) 강의목표: 영상의 시퀀스별 특성에 맞는 영화 음악을 제작하도록 한다. 3) 강의세부내용 - VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악을 입혀온 후 제작의도와 음악에 대해 발표한다. (매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - 다양한 영화의 오프닝/엔딩 시퀀스의 크레딧 음악과 메인 타이틀 음악이 나오는 장면을 감상하고 분석한다. - 포트폴리오 제작을 위한 음악을 제작한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	1) 학습자료 : 주교재, 부교재 Hearing the Movies - Chap.6(p.165-180) PPT, 유튜브 시청 - 메인타이틀, 크레딧 음악 https://www.youtube.com/playlist?list=PL_xWtdARNcniGGy3_aonAox8-snx6zV9Q 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가
	2		
	3		
	4		

			스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램 (로직, 큐베이스, 가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악 입혀오기 ②
제 10 주	1		1) 학습자료 : 주교재, 부교재 Hearing the Movies - Chap.7(p.181-194) Chap.9(p.222-233)
	2	1) 강의제목: Music in Performance & Montage Scene / Action Scene 2) 강의목표: 영상의 시퀀스별 특성에 맞는 영화 음악을 제작하도록 한다.	PPT, 유튜브 시청 - 퍼포먼스 / 캐릭터 음악 https://www.youtube.com/playlist?list=PL_xWtdARNCniW__hQ2uo4OBLH-O-9u-wD
	3	3) 강의세부내용 - VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악을 입혀온 후 제작의도와 음악에 대해 발표한다. (매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - 뮤지컬이나 판타지 장르 그리고 몽타쥬 씬에서의 영화음악에 대해 감상하고 분석한다. - 액션 장르에서의 영화음악의 다양한 예시를 감상하고 분석한다. - 포트폴리오 제작을 위한 음악을 제작한다.	2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램 (로직, 큐베이스, 가상악기 등), 스피커, 헤드폰
	4	4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론	3) 과제 : VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악 입혀오기 ③
제 11 주	1	1) 강의제목: Motif, Motive & Themes 2) 강의목표: 영화음악의 Theme music과 Motif의 반복에 대해 이해한다. 3) 강의세부내용	1) 학습자료 : 주교재, 부교재 Hearing the Movies - Chap.8-9(p.195-233)
	2	- VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악을 입혀온 후 제작의도와 음악에 대해 발표한다. (매주 1~2명씩 돌아가며 발표) - Motive의 반복, 라이트모티프의 기능을 설명한다.	PPT, 유튜브 시청 - Theme music & Motif https://www.youtube.com/playlist?list=PL_xWtdARNCngQU_BEt8oRRUoNnpPc2tZF
	3	- 앞서 2주간 살펴본 특별한 영화음악의 예시 외의 그 나머지 일반적인 용법 - 인물이나 내러티브, 주제에 영향을 주는 음악과 대화가 있는 장면에서의 음악 등에 대해 분석하고 감상한다.	2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램
	4	- 다양한 Theme 음악을 감상하고, 테마 음악의 스타일을 분석한다. - 포트폴리오 제작을 위한 음악을 제작한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백,	

		토론	(로직, 큐베이스, 가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악 입혀오기 ④
제 12 주	1	1) 강의제목: 무손실 편집실습 IV 2) 강의목표: 포트폴리오 제작 실무 1 3) 강의세부내용 - VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악을 입혀온 후 제작의도와 음악에 대해 발표한다. (매주 1~2명씩 돌아가며 발표)	1) 학습자료 : 주교재 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램(로직, 큐베이스, 가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악 입혀오기 ⑤ 포트폴리오 영상에 입힐 음악 준비해오기
	2	- 포트폴리오 제작을 위한 Vegas의 환경을 설정하는 방식을 설명한다. - Vegas의 영상트랙을 만들고 저장된 구간 영상을 트래킹한다.	
	3	- Vegas의 음성트랙을 만들고 저장된 구간 음성 wav를 트래킹한다. - 영상과 음성의 시간적 오차를 확인하고 세밀한 동기화 작업을 한 후, 동기화 완료된 음성트랙에서 기존 음악을 제거하고, 음악이 제거된 상태를 별도의 오디오로 랜더링한다.	
	4	- 포트폴리오 제작을 위한 음악을 제작한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 발표·피드백, 토론	
제 13 주	1	1) 강의제목: 무손실 편집실습 V 2) 강의목표: 포트폴리오 제작 실무 2 3) 강의세부내용	1) 학습자료 : 주교재 2) 기자재 : 오선칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디 인터페이스, 프로그램(로직, 큐베이스, 가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : 포트폴리오 영상에 입힐 음악 완성해오기(창작음악이 완성되지 못할 경우 선곡음악 가능. 다만 점수평가에서 선곡음악일 경우 0%획득, 창작음악일 경우 내용과 완성도에 따라 15%~20% 차등수여)
	2	- VirtualDub으로 3~7분 이내의 원하는 영상에 레퍼런스 음악을 입혀온 후 제작의도와 음악에 대해 발표한다. (매주 1~2명씩 돌아가며 발표)	
	3	- 음향의 입체화 효과를 체험하고 이전 수업에서 랜더링한 음성파일의 입체화 작업을 한다. - 준비한 창작음악(또는 선곡음악)을 혼합한다. - 음악과 음향과 음성의 균형을 맞춘다. - 최종 정리된 음성트랙을 혼합하여 랜더링하고 영상과 합쳐 완성한다.	
	4	- 각자의 포트폴리오를 보며 작품의 내용에 대해 토론하고 학생 간, 교수 간의 피드백을 받는다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 발표·피드백, 토론	
제 14 주	1	1) 강의제목: 무손실 편집실습 VI 2) 강의목표: 포트폴리오 제작 실무 3 3) 강의세부내용	1) 학습자료 : 주교재, 영화 자료 DVD 2) 기자재
	2	- 최종 수정, 보완된 포트폴리오를 완성하여 상영한다.	

	3							: 오션칠판, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트, 영상편집프로그램(베가스), 오디오카드, 미디어인터페이스, 프로그램(로직,큐베이스,가상악기 등), 스피커, 헤드폰 3) 과제 : 포트폴리오 영상에 입힐 음악 수정해오기 (제 15주의 최종 버전을 평가에 반영함)
	4	- 할리우드 영화음악의 제작 방식에 대한 시청각 자료를 감상한다. (영화 벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다 - Alexandre Desplat / 영화 그라비티 - Steven Price)						
		4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론						
제 15 주	1							
	2	기말고사						
	3							
	4							
							시험 및 최종 포트폴리오 파일 제출	
5. 성적평가 방법								
	중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고	
	30 %	30 %	10 %	20%	10 %	100 %		
6. 수업 진행 방법								
	강의, 실습, 시청각자료 감상, 발표·피드백, 토론							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항								
	수업에서 사용하는 기본 프로그램은 다음과 같다. 영상 편집 - VirtualDub, Vegas. 소프트웨어에 대한 기초적인 사용 방식부터 차근차근 실습해나가므로 수업 내용을 잘 숙지하면 어려움 없이 해당 툴을 다룰 수 있게 된다. 음악 시퀀서의 경우 학생이 기존에 사용해왔던 프로그램을 사용해도 무방하다. 다만, 음악 시퀀서에 대한 경험이 부족하여 최종 평가 과제물인 포트폴리오에 자신의 창작 음악을 작곡하지 못하는 학생의 경우, 평가에서 15%의 감점을 받게 되므로 참고한다.							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)								
	1) 일방통행적인 강의를 되지 않도록 적절한 양의 실습 시간을 배정한다. 2) 쉬우면서도 학습 내용을 연습할 수 있는 실습 자료를 준비한다. 3) 자료를 이용한 실습이 이루어지게 하여 수동적 이해에서 벗어날 수 있도록 한다. 4) 학습자로 하여금 직접 학습 자료를 제작해보게 하여 심층적인 이해를 도모한다. 5) 실습에 앞서 교강사는 프로젝트 영상을 통해 실습 과정을 반복 시연해주고 학생의 개별적 실습상황을 모니터링 하고 적절한 피드백을 통해 실습 내용을 완벽히 숙지하도록 한다.							
9. 강의유형								
	이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(O), 이론 및 실험,실습 병행(), 이론 및 실기 병행(O),							

