

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	음향제작실습	학점	3	교·강사명	엄대식, 정주현	교·강사 전화번호	-
강의시간	5	강 의 실	-	수강대상	-	E-mail	-
2. 교과목 학습목표							
<p>다양한 미디어 콘텐츠 개발과 발전하고 있는 매체의 다양한 변화의 흐름속에 사운드의 중요성과 역할이 늘어나면서 음향제작에 대한 새로운 기술 습득이 더욱 필요해졌다. 기본적인 아날로그 시설의 기반에서 더욱 진보한 디지털 시설 기반의 작업까지 폭넓은 기술발전으로 인하여 제작과정 방식이 변화하였고, 이러한 제작방식의 변화에 따른 DAW환경에서의 음향제작 능력을 습득할 수 있게 수업을 진행 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
서순정(2016), 프로툴즈를 이용한 사운드디자인, 퍼플							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	-강의주제 : 음향제작실습에 있어 사운드디자인이란? -강의목표 : 음향제작실습을 위한 사운드 디자인에 작업과정에 대해 알아보고 영상 음향의 구성요소들과 그역할에 대해 학습한다. -강의세부내용 : 1. 사운드 디자인과 영상 음향 2. 영상음향의 구성요소 3. 영상음향의 제작과정 -수업방법 : 강의					
	2	-강의세부내용 : 프로툴즈 설치하기 -수업방법 : 실습					
	3	-강의세부내용 : 오디오 인터페이스의 종류 및 구조에 대하여 알아본다. -수업방법 : 실습					
	4	-강의세부내용 : 오디오 디바이스 선택 및 하드웨어 버퍼 사이즈 설정하기 -수업방법 : 실습					
	5	-강의세부내용 : 오디오 신호의 흐름을 위한 10 설정하기 -수업방법 : 실습					
제 2 주	1	-강의주제 : 세션 및 템플레이트 만들기 -강의목표 : 세션 폴더를 이용하여 진행중인 작업 파일을 외부 하드에 백업하거나 다른PC에서 작업하고자 할 때 손쉽게 모든 작업 내용을 옮기는 기능을 학습한다. -강의세부내용 : 1. 세션 및 템플레이트 만들기 2. Edit & Mix Window 3. 동영상 설정하기 4. 레퍼런스 톤과 싱크팝 만들기 -수업방법 : 강의					
	2	-강의세부내용 : 세션 및 템플레이트 만들기를 실습한다.					

		-수업방법 : 실습 -강의세부내용 : Edit & Mix Window의 역할을 실 습한다.	
	3	-수업방법 : 실습 -강의세부내용 : 동영상 설정하기를 실습한다.	
	4	-수업방법 : 실습 -강의세부내용 : 레퍼런스 톤과 싱크팝 만들기를 실습한다.	
	5	-수업방법 : 실습 -강의세부내용 : 레퍼런스 톤과 싱크팝 만들기를 실습한다.	
제 3 주	1	-강의주제 : 사운드 이펙트 녹음 및 편집 -강의목표 : 영상에 사용할 이펙트 소스를 마이크 로 직접 녹음하고 오디오 클립을 편집하는데 필요 한 기본적인 기능들에 대해 학습한다. -강의세부내용 : 1. 마이크 연결 및 셋업 2. 오디오 트랙 녹음 및 모니터링 3. 오디오 클립 편집하기 4. 싱크 맞추기 및 Fade 생성하기 저장하기 -수업방법 : 강의	
	2	-강의세부내용 : 마이크 연결 및 셋업에 대하여 실습한다. -수업방법 : 실습	
	3	-강의세부내용 : 오디오 트랙 녹음 및 모니터링환 경에 대하여 실습한다. -수업방법 : 의/실습	
	4	-강의세부내용 : 오디오 클립 편집을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	5	-강의세부내용 : 싱크 맞추기 및 Fade 생성하기 저장하기를 실습한다. -수업방법 : 실습	
제 4 주	1	-강의주제 : 오디오 소스 불러오기 및 Audio Suite 사용 방법 -강의목표 : 오디오 소스에 이펙터를 걸어주는 방 법은 두 종류가 있으며, 실시간으로 오디오 트랙 에 걸어주는 것과 오디오 클립에 직접 렌더링을 통해 이펙터를 추가 하는 방법이다. 실습을 통해 배워 본다. 강의세부내용 : 1. 오디오 소스 불러오기 및 Workspace를 이용한 라이브러리 관리 2. Memory Location Marker 방법 3. Spot 모드를 이용한 싱크 및 편집 4. AudioSuite 이펙터 -수업방법 : 강의	
	2	-강의세부내용 : 오디오 소스 불러오기 및 Workspace를 이용한 라이브러리 관리를 실습한다. -수업방법 : 실습	
	3	-강의세부내용 : Memory Location Marker 방법을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	4	-강의세부내용 : Spot 모드를 이용한 싱크 및 편	

		<p>집을 실습한다.</p> <p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : AudioSuite 플러그인 사용법을 배워본다.</p>	
제 5 주	5	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의주제 : 신시사이저의 기초</p> <p>-강의목표 : 가상 악기를 이용해 소리를 합성하는 신시사이징 방법에 대해 알아본다. 기존의 소리에서 얻을 수 없는 독창적인 소스를 만들어 본다.</p> <p>-강의세부내용 :</p>	
	1	<p>1. 소리의 3가지 구성요소</p> <p>2. 소리의 특징</p> <p>3. 신시사이징 방식</p> <p>4. 감산합성방식 신시사이징의 기본원리</p>	
	2	<p>-수업방법 : 강의</p> <p>-강의세부내용 : 소리의 3가지 구성 요소를 실습해본다.</p>	
	3	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : 소리의 특징을 알아본다.</p>	
	4	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : 신시사이징 방식을 알아본다.</p>	
	5	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : 감산합성방식 신시사이징의 기본 원리에 대하여 실습해본다.</p>	
제 6 주	1	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의주제 : 신시사이저의 기본 구성</p> <p>-강의목표 : 감산합성방식 신시사이저는 기본적인 작동원리를 이해하면 손쉽게 다룰 수 있다. 신시사이저의 구조와 섹션의 기능을 살펴보고 어떤 역할을 하는지 알아본다.</p> <p>-강의세부내용 :</p>	
	2	<p>1. 오실레이터 섹션</p> <p>2. 필터 섹션</p> <p>3. 앰프 섹션 엔벨로프의 구성요소</p> <p>4. 앰프 섹션 악기별 엔벨로프 설정</p>	
	3	<p>-수업방법 : 강의</p> <p>-강의세부내용 : 오실레이터 섹션을 실습해 본다.</p>	
	4	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : 필터 섹션을 실습해본다.</p>	
	5	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : 앰프 섹션 엔벨로프의 구성요소를 실습해본다.</p>	
	5	<p>-수업방법 : 실습</p> <p>-강의세부내용 : 앰프 섹션 악기별 엔벨로프 설정을 실습해본다.</p>	
제 7 주	1		
	2		
	3		중간고사
	4		
	5		
제 8 주	1	-강의주제 : 악기 소리 만들기	

		<p>-강의목표 : 신시사이징 기초 이론을 토대로 실습을 통해 다양한 악기 소리를 만들어 본다. 단계별로 필요한 파라미터들을 조작해 원하는 소리를 디자인해 본다</p> <p>-강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기본 프리셋 설정하기 2. 신시사이징 실습 : 악기소리 만들기 3. 신시사이징 실습 : 악기소리 만들기 4. 신시사이징 실습 : 악기소리 만들기 <p>-수업방법 : 강의</p>
	2	<p>-강의세부내용 : 기본 프리셋 설정하기를 실습한다.</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
	3	<p>-강의세부내용 : 악기 소리를 만들어 본다. 벨소리, 클라리넷, 리드</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
	4	<p>-강의세부내용 : 악기 소리를 만들어 본다. 신스 스트링, 신스 브라스, 신스 베이스</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
	5	<p>-강의세부내용 : 악기 소리를 만들어 본다. 레조 베이스, 킥 드럼, 스네어 드럼, 하이햇</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
제 9 주	1	<p>-강의주제 : 효과음 만들기</p> <p>-강의목표 : 오실레이터의 수량에 제한이 있어 자연계의 효과음을 완벽하게 재현하는 것은 어렵지만 신시사이징 실습을 통해 효과음을 만들어 본다.</p> <p>-강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 소방차, 구급차 사이렌 효과 2. 우주선 효과, 파도 소리 3. 천둥소리, 새소리 4. MIDI 컨트롤러 활용하기 <p>-수업방법 : 강의</p>
	2	<p>-강의세부내용 : 소방차, 구급차 사이렌 효과음을 만들어 본다.</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
	3	<p>-강의세부내용 : 우주선 효과, 파도 소리를 만들어 본다.</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
	4	<p>-강의세부내용 : 천둥소리, 새소리를 만들어 본다.</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
	5	<p>-강의세부내용 : MIDI 컨트롤러 활용하여 본다.</p> <p>-수업방법 : 실습</p>
제 10 주	1	<p>-강의주제 : ADR & Dialogue Editing</p> <p>-강의목표 : 스튜디오 녹음 환경에서 필요한 모니터링 설정 및 녹음에 관련된 필수 항목들을 배워 본다.</p> <p>-강의세부내용 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 인풋 모니터링 설정 후 Punch Recording 2. ADR Loop Recording

		3. Strip Silence와 노이즈 제거하기 4. 전화 목소리와 Room Tone -수업방법 : 강의	
	2	-강의세부내용 : 인풋 모니터링 설정 후 Punch Recording을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	3	-강의세부내용 : ADR Loop Recording을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	4	-강의세부내용 : Strip Silence와 노이즈 제거하기를 실습한다. -수업방법 : 실습	
	5	-강의세부내용 : 전화 목소리와 Room Tone을 만들어 본다. -수업방법 : 실습	
제 11 주	1	-강의주제 : BGM 편집하기 -강의목표 : 음악의 활용에 있어 템포와 타임코드와의 관계를 알아보고 템포 계산을 통해 영상과 음악의 싱크를 맞추는 방법에 대해 알아본다. -강의세부내용 : 1. 템포 계산법과 템포 추출하기 2. MIDI 기초설정 3. MIDI 활용법 4. Loop Editing -수업방법 : 강의	*과제물제출
	2	-강의세부내용 : 템포 계산법과 템포 추출하기를 실습한다. -수업방법 : 실습	
	3	-강의세부내용 : MIDI 기초설정을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	4	-강의세부내용 : MIDI 활용법을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	5	-강의세부내용 : Loop Editing을 실습한다. -수업방법 : 실습	
제 12 주	1	-강의주제 : 믹싱과 트랙 바운스 I -강의목표 : 기초이론을 바탕으로 한 믹싱 방법에 대해 알아보고 프로툴즈에서 어떤 과정을 거쳐 최종 결과물이 만들어지는지 알아본다. -강의세부내용 : 1. 믹싱 사전 작업 2. Automation - VCA MASTER 3. Automation - Pencil 툴 사용 4. Automation - Fader 사용 -수업방법 : 강의	
	2	-강의세부내용 : 믹싱 사전 작업을 실습한다. -수업방법 : 실습	
	3	-강의세부내용 : Automation - VCA Master를 만들어 본다. -수업방법 : 실습	
	4	-강의세부내용 : Pencil 툴 사용하여 Automation을 실습한다. -수업방법 : 실습	

	5	-강의세부내용 : Fader를 사용하여 Automation을 실습한다. -수업방법 : 실습
제 13 주	1	-강의주제 : 믹싱과 트랙 바운스 II -강의목표 : EQ를 활용한 주파수를 컨트롤 및 믹싱에 필요한 기초 이론에 대해 알아보고 어떤 순서로 EQ를 컨트롤 하는지 실습해본다. -강의세부내용 : 1. 주파수 그래프 디스플레이의 이해 2. EQ의 컨트롤 형태에 따른 구분 3. 파라메트릭EQ의 컨트롤 파라미터 -수업방법 : 강의
	2	-강의세부내용 : 주파수 그래프 디스플레이의 보는 방법을 실습한다. -수업방법 : 실습
	3	-강의세부내용 : EQ의 컨트롤 형태에 따른 구분에 대하여 실습한다. -수업방법 : 실습
	4	-강의세부내용 : 파라메트릭EQ의 컨트롤 파라미터 값을 실습한다. -수업방법 : 실습
	5	-강의세부내용 : EQ 적용하여 소리를 변화 시켜 본다. -수업방법 : 실습
제 14 주	1	-강의주제 : 믹싱과 트랙 바운스 III -강의목표 : Compressor는 레벨 변화에 따른 다이내믹 레인지를 조절하는 역할을 한다. 레벨 컨트롤을 하기 위한 보다 효율적인 방법으로 컴프레서의 사용법에 대하여 실습해본다. 또한 현장의 공간감을 재현하기 위한 Reverb를 활용하여 장소를 표현해본다. -강의세부내용 : 1. 컴프레서의 기능 및 컨트롤 파라미터 2. 컴프레서 적용하기 3. 사이드 체인 적용하기 4. Reverb 기능 및 적용하기 -수업방법 : 강의
	2	-강의세부내용 : 컴프레서의 기능 및 컨트롤 파라미터를 실습해본다. -수업방법 : 실습
	3	-강의세부내용 : 컴프레서를 적용하여 실습해본다. -수업방법 : 실습
	4	-강의세부내용 : 사이드체인 기능을 적용하여 실습해본다. -수업방법 : 실습
	5	-강의세부내용 : Reverb 기능 및 적용하기를 통해 실습해본다. -수업방법 : 실습
제 15 주	1	기말고사

	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %		100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의 및 실습						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실기 병행(✓), 이론 및 실험, 실습 병행(),						