

<b>과목명</b>	뉴미디어 영상론
<b>주차명</b>	14주. 총정리
<b>학습목표</b>	1. 뉴미디어와 영상 디자인의 개념과 특징을 정리한다. 2. 프리프로덕션(Pre-production)과 프로덕션(Production)의 구성을 정리한다. 3. 포스트프로덕션(Post-production)의 구성을 정리한다.

“미디어는 메시지다” - 마셜 맥루언

"새로움이라는 이라는 이름으로 우리 앞에 등장한 프랑켄슈타인 같은 이 괴물은 사실 애매함과 추함만을 확장할 뿐이며, 극소수 주동자들의 불순한 의도가 우리 모두를 최악의 장으로 몰고 간다" - 스티븐 헬러(Steven Heller), <뉴욕타임즈 아트디렉터>

“모든 심오한 원작도 초기는 조악하기 짝이 없다” - 클레멘트 그린버그

<b>유닛1</b>	뉴미디어와 영상	<b>슬라이드1</b>	뉴미디어의 개념
뉴미디어란 무엇인가?			

## 1. 뉴미디어

① 모바일 기반 앱, 인터넷 웹사이트, 컴퓨터로 재현되는 멀티미디어, CD-ROM, DVD 등 다양한 형태의 ‘수용자와의 상호작용’을 전제한 매체를 포괄한다.

② 뉴미디어는 콘텐츠 (영상, 이미지, 텍스트)의 소재나 내용 보다는 이의 배포와 사용자의 수용방식에서 그 특이점이 드러난다.

\*디지털 비디오를 찍고 컴퓨터로 편집한 텔레비전 프로그램이나 3차원 애니메이션과 디지털 합성으로 만들어진 영화, 컴퓨터상에 만들어져서 종이에 인쇄된 이미지나 텍스트와 이미지의 합성 같은 것들 또한 뉴미디어의 기반을 이루는 디지털 콘텐츠로써 그 자체가 뉴미디어로 인식되기도 한다. 이런 측면에서 뉴미디어의 정의는 매우 모호하다.

<b>유닛1</b>	뉴미디어와 영상	<b>슬라이드2</b>	뉴미디어의 특징
뉴미디어란 무엇인가?			

## 2. 뉴미디어의 특징

① 뉴미디어는 아날로그 미디어가 디지털로 전환된 것이다. 연속적인 아날로그 미디어와는 대조적으로, 디지털 방식으로 기호화된 미디어는 분절적이다.

② 모든 디지털 미디어(텍스트, 스틸이미지, 시간성을 지니는 시청각 자료, 모형, 3차원 객체)는 동일한 디지털 코드로 되어 있다. 이 때문에 서로 다른 미디어 유형이 멀티미디어 디스플레이 도구인 컴퓨터라는 하나의 기계에서 디스플레이 될 수 있다.

③ 뉴미디어는 무작위적 접근을 가능하게 한다. 데이터를 순차적으로 저장하는 필름이나 비디오테이프와는 대조적으로 컴퓨터의 저장장치는 어떤 데이터 요소도 동시에 접근할 수 있게 한다. 시간은 2차원적인 공간에 매핑 되고, 그곳에서 관리, 분석되며 조작된다

<b>유닛1</b>	뉴미디어와 영상	<b>슬라이드3</b>	영상 디자인의 개념
영상디자인이란 무엇인가?			

## 2. 영상디자인

“**물체의 광학적 재생**”과 “**일반적인 시각적 심적 이미지**”라는 두 가지 측면에서 다루어져 왔음

1) 영상에 있어서 매체 언어 개념

: 형태나 명암, 음향 등을 통해 사전에 계획된 사실들로부터 시작됨

\* 현대 영상은 여러 개의 각각의 그림들을 연속적인 동작으로 받아들이게 만드는 소위 ‘광학 장난감’ 기초를 두고 발전됨.

<b>유닛1</b>	뉴미디어와 영상	<b>슬라이드4</b>	영상 디자인의 특징
영상디자인이란 무엇인가?			

### 1. 영상 디자인의 특징

1) 영상의 물리적 특성

- ① 시야에 대한 제약을 지님
- ② 카메라로 찍은 영상은 실제와 다름
- ③ 수많은 프레임의 연속

2) 영상과 문자인식의 비교를 통한 영상언어의 특징

- ① 영상인식은 선이 아닌 조형요소이고 선택적 임
- ② 영상 인식은 1/30초, 1/24초라는 짧은 시간 동안 전체적인 의미를 파악할 수 있는 총체적 인지형태(Denotative Meaning)를 가짐
- ③ 다양한 색채언어를 사용함
- ④ 영상은 물리적으로 몰입을 하기 위한 억제된 에너지가 덜 요구되며 그 자체가 직관적으로 이해가 될 수 있음

(유닛 1 끝)

<b>유닛2</b>	프리프로덕션과 프로덕션	<b>슬라이드1</b>	영상제작과정
영상제작과정을 살펴본다.			

## 1. 영상제작 과정

: 영상 제작의 장르(영화, TV-CF등)에 따라 과정이 축소, 확대 되지만 전반적으로 비슷한 과정을 밟음.

①프리프로덕션 (Pre-Production)

②프로덕션(Production)

③포스트프로덕션

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드2</b>	프리프로덕션의 과정
영상제작과정을 살펴본다.			

## 1. 프리프로덕션

① 브레인 스토밍

: 연상되는 키워드를 통해 아이디어를 발전 시켜 나아가는 브레인스토밍은 영상 컨셉을 구체화시키기 위한 필수적인 과정 임

★ 키워드 구성 방식

- 맵(Map) 방식
- 플로우차트(Flowchart) 방식

② 컨셉설정

: 영상 작업의 최초 구성 단계(프리프로덕션) 에서의 컨셉은 구체적이어야 함.

③ 스토리보드

영상 작업 전반의 청사진의 역할을 함으로, 연출가가 의도하는 모든 내용이 꼼꼼히 묘사, 기술되어야 함.

예) 카메라 앵글, 사운드, 연출의도를 나타내는 낙서, 타이밍, 배우나 캐릭터의 동작이나 표정에서 유의사항 등

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드3</b>	화면의 구성 (프레이밍)
영상 촬영을 위한 프레이밍			

## 1. 프레이밍

: 프레임의 기본 구성 원리는 영화, 사진, 회화, 드로잉 등 그 매체에 상관없이 모든 종류의 시각 디자인에 통용되며 다양하게 조합되어 단순해 보이는 프레임에 깊이감, 움직임, 시각적인 힘을 더 해 줌.

① 통일성이 있는 프레임의 구성은 그 시각적 구조 그 자체만으로도 완벽한 하나의 메시지를 전달 할 수 있음.

② 3분할법(프레임을 3등분하는 방법)을 통해 화면상의 주요 관심 지점의 위치를 지정 설정 함으로써 안정적인 구도의 영상을 만들 수 있음

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드4</b>	화면구성법
화면구성			

## 1. 화면 구성방법

: 문학에서의 3가지 시점은 영상 안에서 장면에 대한 시점으로 표현됨.

- ① 1인칭 (주관)
- ② 2인칭 (주관 +객관)
- ③ 3인칭 (객관)

## 2. 샷의 구성

### ① 설정 샷 (와이드 샷)

: 한 신의 도입부에서 장소와 위치를 설명해 주는 샷으로 사용됨. 관객에게 상당한 양의 (영상) 정보를 제공함.

### ② 연결샷

: 이야기의 흐름과 관계있는 모든 장면을 물리적인 관계를 기준으로 분류하고, 그 중 중요한 부분을 강조하는 식으로 전체 장면을 하나로 묶을 때 사용함.  
(모든 물리적 요소를 반영해 영화 혹은 영상이 가지고 있는 네러티브를 강화하는 것)

### \* 몽타주

화면 방향, 연속성, 주제, 등장인물, 조명 그리고 다른 모든 측면에서 ‘상호 연관성’이 없어 보이는 일련의 샷으로 구성된 것

(시각적 연관성과는 무관하게 일련의 샷들은 같은 주제를 드러내거나, 시적 서사를 표현함)

- ① 분위기 묘사 ② 과정이나 상황에 대한 전체적인 느낌

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드5</b>	촬영방법론
촬영방법론			

## 1. 촬영의 기본

- ① 카메라를 위치를 설정하는 것임 (관객에게 어떤 관점을 보여 줄 것인가를 설정).
- ② 불안정한 화면이 주는 시각적인 불편함을 예방하기 위해 카메라의 안정감이 매우 중요 (카메라 워크의 기본).
- ③ 카메라의 이동은 그 자체로 어떤 목적을 분명히 가짐.  
(동기 없이 카메라를 이동하거나 줌을 시키는 것은 영상촬영 기술의 미숙함으로 인식됨 또 관객으로 하여금 혼란을 야기함.)

\* 피사체의 움직임은 카메라 이동의 가장 큰 원인이 됨.

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드6</b>	영상과 색
영상 속 색의 특성과 기능			

## 1. 영상과 색

### 1) 색인식의 특색

- ① 추상성 ② 재현성 ③ 물질성 ④ 표현성 ⑤ 함축성과 상징성

### 2) 색의 4가지 속성

- ① 색상 (Hue) ② 명도 (Value) ③ 채도 (Chroma or Saturation) ④ 온도 (Temperature)

### 3) 영상 속 색의 기능

- ① 정보기능 ② 상징기능 ③ 감성표현기능

\* 색의 상호작용은 색인식의 바탕이 됨. 주변에 비교가 되는 다른 색 없이 어느 특정 색 한 가지만 있는 경우 그 색이 크게 인식되지 않음.

### 4) 가법혼색

: 빛과 빛의 혼합색은 가법혼색 체계 (Additive System of Color)를 사용함

- 주요색(삼원색) : 빨간색(Red), 녹색(Green), 파란색(Blue)
- 모든 색을 혼합하면 흰색이 만들어짐
- 비디오와 같은 이미지를 재현하는 다른 매체에서도 공통적으로 사용

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드7</b>	광량조절과 화이트 밸런스
영상 속 색의 특징과 기능			

## 1. 광량조절

최적의 색상을 가진 영상을 만들기 위한 가장 기본이 되는 촬영 조작임

### 1) 노출조정

- ① 조리개 조절: 렌즈의 구경을 조절하는 방법
- ② 셔터속도조정: 빛의 통과 시간을 조절하는 방법

### \* 화이트 밸런스

- 조명의 변화와 관계없이 흰색을 하얗게 기록할 수 있도록 하는 장치.
- 빛의 삼원색인 적색(R), 녹색(G), 청색(B)으로 색을 정의하는 방식을 택하고 있기 때문에 (가법혼색 체계) 그 색들의 합(흰색)의 기준을 정해 놓으면 그에 따라 모든 색이 재현됨.

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드8</b>	오디오의 개념과 수음 방법
영상 속 오디오의 개념과 기능			

## 1. 오디오

: 전기적으로, 혹은 다른 여타의 방법을 통해 소리를 표현하는 방법.

소리는 음향적 에너지를 의미하며, 오디오는 자기나 광학녹음에 적용되는 전기신호를 의미함.

### 1) 소리의 3요소

- ① 주파수(높낮이)
- ② 진폭(크기)
- ③ 파형(음색)

### 2) 마이크의 설정

: 특정한 소리를 정확하고 자연스럽게 녹음하려면 사용하는 마이크의 주파수 특성이 반드시 음원의 주파수 범위 보다 넓어야 함.

### 3) 수음의 3가지 패턴

- ① 무지향성
- ② 양지향성
- ③ 단일 지향성

\*마이크는 방향지향성에 따라 무지향성 마이크 지향성 마이크로 분류

<b>유닛2</b>	프리프로덕션 과 프로덕션	<b>슬라이드9</b>	수음 시 유의점
오디오			

#### 1. 수음 시 유의점

① 수음되는 소리가 마이크의 최대 감도 보다 높으면 소리가 마이크를 통해 전기 신호로 출력될 때 정상적인 소리로 출력되지 않고 찢어지거나 깨지는 소리로 출력됨.  
(마이크의 주파수와 감도 특성을 고려하여 목적에 따라 적절한 마이크를 선택해야 함)

② 음원과 마이크의 거리를 줄이면 줄일수록 잔향이 감소하며 직접음은 높아짐. (나머지 조건이 같다면 마이크를 되도록 가까이 위치시키는 것이 정석)

③ 동시녹음을 하는 영화나 TV프로그램 제작현장에서는 특정 방향에 민감한 초지향성 마이크나 샷건 마이크가 사용됨. (방향지향성 마이크는 마이크의 축에서 벗어난 주위 소리가 묻제될 때 효과적임.)

④ 소리를 수음 할때는 반드시 이어폰이나 헤드폰을 사용하여 현재 수음되는 소리가 카메라 자체 마이크와 외부 마이크를 통하여 수음되는 것인지 반드시 확인해야 함

⑤ 비디오카메라에 장착된 오디오 레벨미터를 조정할 때, 가장 큰 소리가 오디오 모니터에 나타나는 최대 레벨의 약 70~80%가 되도록 조정하는 것이 일반적 임.

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드1</b>	편집의 요소와 원칙
편집			

#### 1. 편집

##### 1) 편집의 6 요소

① 동기(Motivation) ② 정보(Information) ③ 화면구성(Composition) ④ 음향(Sound) ⑤ 카메라의 위치와 각도 (Camera angle) ⑥ 연속성 (Continuity)

##### 2) 컷의 대표적인 연결형식

① 컷 ② 믹스 ③ 페이드

##### 3) 편집원칙에 있어서 영상과 음향의 관계

- 경쟁관계가 아니며 서로를 보완하여 확장하는 관계임.
- 새로운 컷은 새로운 정보를 담고 있어야 함
- 모든 편집에는 그에 따른 특정한 이유가 있어야 한다.

\* 편집의 일반원칙은 절대적인 것이 아니며 상황에 적절하게 응용되고 변형 될 수 있음.  
(편집 문법이나 원칙 그 자체가 목적은 아님)

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드2</b>	평행편집의 개념과 기능
편집			

#### 1. 평행편집

: 한사람의 관심사와 다른 사람의 관심사를 순서대로 교차하여 연결하면서 사건, 인물의 갈등을 극대화 하는 기법.

##### 1) 평행편집의 두 가지 기본형

- ① 두개의 다른 상황이 관객에게 교대로 보이는 것
- ② 한 장소에서 두 가지 서로 연관된 상황이 교대로 벌어지는 것.

\* 연관된 구개의 이야기 설정, 두 명의 인물, 두 가지 사건, 여러 개의 이야기 설정이나 인물, 사건 등의 일은 모두 평행편집에 해당됨

##### 2) 효과

행위와 반응을 편집 포인트로 활용하면 네러티브의 긴장감이 올라가고 관객의 집중력을 높임.

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드3</b>	비선형 편집의 개념
영상디자인이란 무엇인가?			

#### 1. 비선형 편집 (Non-Linear Editing)

: 1988년에 처음 소개되어 비디오의 후반작업에 먼저 사용. 컴퓨터 기술의 발달과 함께 현재는 영화, 방송, CF 등의 영상산업 후반작에 핵심으로 자리잡음

##### 1) 오프라인 편집

- 필름과 비디오 테이프로부터 발전된 방식
- 편집 결과물을 완성된 작품이 아니라 단지 중간 과정으로 취급

##### 2) 온라인 편집

- 언제라도 방송 및 상영이 될 수 있도록 마지막 편집을 하는 과정
- 마스터 편집본의 직접출력과 전송이 가능
- 고품질의 테이프나 디스크로 출력되어 상영되거나 하드 디스크 드라이브에서 직접 방송됨

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드4</b>	비선형 편집의 특징
영상디자인이란 무엇인가?			

#### 1. DLNE 시스템 (Digital Non-Linear Editing)

: 촬영된 소스 자료를 컴퓨터의 하드 디스크 드라이버에 캡처 및 복사하여 디지털



포맷(파일)로 저장 (디지털라이제이션-Digitization)

\* 디지털라이제이션 과정에서 원래의 정보량을 줄이는 단계를 압축 (Compression)이라고 함

#### 1) 특징

- ① 편집작업의 속도와 작업의 유연성이 높아짐
- ② 각 숏들을 (즉각적으로) 신속히 불러내어 편집 가능(카테고리별 분류)
- ③ 편집작업 동안 하드디스크 드라이브에 저장되어 있는 소스들은 실제로 옮겨 다니는 것이 아니며 하나의 숏이 선택되어 레코드/편집 모니터에서 편집될 때 간단한 정보로 기록되게 됨 (가상 환경)
- ④ 많은 오디오 트랙들을 가지고 작업함으로써 양질의 음향을 가능하게 함 (6개 이상)

#### 2) 후반작업의 최적화

- ① 촬영단계에서 후반작업까지 전체적인 작업방식을 고려하여, 카메라 촬영포맷, 그리고 후반작업 단계의 편집효과에 따라 적절한 하드웨어 장비와 소프트웨어 등의 작업 구성을 결정해야 함
- ② 후반작업 단계에서는 마스터 결과물에 대한 정확한 목적(극장상영용, 방송용, 홍보용, 웹상영용)이 중요함

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드5</b>	HD 영상작업
영상디자인이란 무엇인가?			

#### 1. HD 영상 작업

: 촬영에서부터 후반작업, 출력, 전송 및 상영까지 작품이나 프로그램의 포맷에 따른 일관된 과정의 흐름이 필요

#### 1) 특징

HD 영상 작업에서는 고화질 비압축 영상을 저장하고 재생 할 수 있는 스토리지에 대한 요구가 커짐.

\*다량의 하드 디스크를 레이드로 구성한 고속의 스토리지 시스템이 있어야 **비압축 HD작업**이 가능해 짐.

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드6</b>	타이포그래피
타이포그래피란 무엇인가?			

## 1. 타이포그래피

: 언어적, 시각적 그리고 청각적임

### 1) 시각디자인의 3요소

① 개념요소 ② 시각요소 ③ 상관요소

### 2) 타이포그래피의 개념요소

①점: 낱자 또는 단어 ②선: 글줄 ③면: 단락 또는 문단 ④양: 칼럼 혹은 페이지

### 3) 타이포그래피의 시각적 요소

①형 ②크기 ③색 ④질감

### 4) 타이포그래피의 상관 요소

①공간 ②무게 ③방향 ④위치 ⑤시간 ⑥타이포그래피 도형

<b>유닛3</b>	포스트 프로덕션	<b>슬라이드2</b>	뉴미디어 타이포그래피
타이포그래피란 무엇인가?			

## 1. 뉴미디어 타이포 그래피

: ‘시간 + 움직임’이라는 21세기의 새로운 패러다임은 뉴미디어 타이포그래피의 환경을 변화시킴

### 1) 특징

①연속성 ②시간성 ③역동성 ④운율성

### 2) 뉴미디어 타이포그래피의 시간의 개념

①주관적 시간. 속도(Pace) 또는 템포: 시퀀스의 전체나 일부에 대해 감각적으로 느끼는 시간 (디자이너에게 중요한 시간개념)

②객관적 시간. 진행시간(running time): 동영상 전체 시퀀스에 오프닝 타이틀과 엔딩 크레딧 등을 포함한 총 길이

### 9. 무빙 타이포그래피의 속성

①리듬과 페이스 ②깊이 지각 ③존속과 휴지 ④전조와 상기 ⑤등장과 퇴장  
⑥시각적 전후관계 ⑦정렬과 잔상 ⑧장면전환