

수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	컴퓨터음악 I	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간		강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>컴퓨터음악(MIDI)의 역사와 컴퓨터음악의 전반적인 발전 과정을 학습함으로써 컴퓨터와 아날로그 신시사이저를 비롯한 외장 악기들의 태동과 운용 방법들을 이해하고 각 장비가 어떻게 연결되어 사용되어왔는지를 터득하여 컴퓨터음악의 기본 구성을 습득한다. 대중적인 Sequencer 프로그램인 Cubase 및 다양한 DAW 프로그램을 직접 학습하여 미디 입력 및 편집, 악보 편집, 가상악기의 이해와 활용법 등을 익혀 컴퓨터음악의 기본적인 활용 방법을 터득한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
큐베이스 pro10/ 최이진/ 노하우(2019)							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
1	1	컴퓨터 음악(MIDI)의 역사					
	2	컴퓨터 음악(MIDI)의 역사					
	3	컴퓨터 음악(MIDI)의 역사					
2	1	시스템의 연결					
	2	시스템의 연결					
	3	시스템의 연결					
3	1	Sequencer 프로그램의 이해					
	2	Sequencer 프로그램의 이해					
	3	Sequencer 프로그램의 이해					
4	1	프로젝트와 템플릿 구성					
	2	프로젝트와 템플릿 구성					
	3	프로젝트와 템플릿 구성					
5	1	프로젝트 윈도우의 구성					
	2	프로젝트 윈도우의 구성					
	3	프로젝트 윈도우의 구성					
6	1	프로젝트 윈도우의 기본사용					
	2	프로젝트 윈도우의 기본사용					
	3	프로젝트 윈도우의 기본사용					
7	1	중간고사					
	2	중간고사					
	3	중간고사					
8	1	가상악기(VSTi)의 이해					
	2	가상악기(VSTi)의 이해					
	3	가상악기(VSTi)의 이해					
9	1	키 에디터 윈도우의 이해					
	2	키 에디터 윈도우의 이해					
	3	키 에디터 윈도우의 이해					
10	1	스텝 입력(Step Input)					
	2	스텝 입력(Step Input)					
	3	스텝 입력(Step Input)					
11	1	MIDI 데이터 편집					
	2	MIDI 데이터 편집					
	3	MIDI 데이터 편집					
12	1	트랜스포트 패널의 이해					
	2	트랜스포트 패널의 이해					
	3	트랜스포트 패널의 이해					
13	1	Real Time Recording(실시간 입력) 방법					
	2	Real Time Recording(실시간 입력) 방법					

14	3	Real Time Recording(실시간 입력) 방법				
	1	스코어 에디터의 이해				
	2	스코어 에디터의 이해				
	3	스코어 에디터의 이해				
15	1	기말고사				
	2	기말고사				
	3	기말고사				
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100%	
6. 수업 진행 방법						
이론 중심						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등 학습 과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론 중심(○), 토론·세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론/세미나 병행(), 이론 및 실험·실습 병행(), 이론 및 실기 병행()						