

# 동명대학교 문화예술학부

## 애니메이션 전공 교과목 소개

학년	학기	모듈	교과목명	교과목 소개
1	1	시각표현	기초드로잉	기초드로잉은 예술 창작의 근간을 이루는 것으로 조형 요소와 조형 원리의 중요성에 대한 인식을 바탕으로 조형적이고 창의적인 표현을 가능하게 하는 교과목으로 창조적인 아이디어를 언제 어디서든 표출할 수 있도록 표현력과 순발력 중심으로 연구하여 자유로운 표현이 가능하도록 한다.
		시각표현	해부학 드로잉	해부학 드로잉은 인체 또는 동물 등 표현하고자 하는 대상을 구조적으로 이해하고, 정확하게 표현하기 위한 교과목이다. 인체구조의 이해를 통해 이성적으로 판단하고 감각적인 표현을 유도하기 위하여 오랜 관찰을 통하여 주제의 실체 파악하고 그 특징을 감각적으로 포착하고 표현하는 과정을 통하여 자연스럽게 내재된 개인적 감각을 표출시키는데 주력한다.
		미디어 Basic	전공계열 세미나	미디어계열 세미나로서, 광고홍보, 미디어커뮤니케이션, 웹툰애니메이션, 글로벌문화콘텐츠 등 전공별 기초 이해와 진로 탐색 역량을 함양하기 위해 설계되었다. 주요 내용은 각 전공 분야의 특성 및 진로 방향이며, 팀티칭 세미나 및 토론 중심의 교수학습방법으로 진행된다.
		그래픽기초	컴퓨터 그래픽스1	컴퓨터 그래픽스는 인간의 창의력과 구상력을 바탕으로 컴퓨터와 각종 소프트웨어 그리고 갖가지 주변기기를 이용하여 인간의 손으로 표현하기 힘든 색, 명암, 조형, 애니메이션, 영상 등과 같은 시각적 결과물을 생성, 조작, 출력할 수 있도록 하는데 관련된 모든 기술을 말한다. 콘텐츠 제작에 필요한 이미지 저작도구의 기능을 습득하고 이를 실습을 통해서 숙지할 수 있도록 훈련하는 과정을 거친 후 자신만의 콘텐츠 저작물을 얻을 수 있다.
	2	시각표현	인체 드로잉	인물 그리기는 웹툰과 애니메이션, 일러스트를 비롯한 모든 그림의 기본이라고 할 수 있다. 실제 모델 드로잉 실습을 통해 시각적 관찰이 기억과의 쇼크를 거쳐 시각 외견에서 받는 것보다 한층 완벽한 이미지, 순간의 지각보다도 총체적이고 보다 진실된 체험 등 예술창조의 기초가 되는 인체 드로잉의 의미를 찾을 수 있도록 한다.
		콘텐츠 기획	스토리텔링	콘텐츠 제작을 위한 스토리텔링의 기본 개념과 장르를 파악하고, 스토리텔링 기법, 스토리텔링 주제와 장르 애니메이션의 소재, 스토리텔링의 구성 요소, 스토리텔링의 캐릭터 파악 애니메이션 스토리텔링의 패턴 등 스토리텔링의 기법의 단계를 통해 실습을 진행한다.
		미디어 Basic	생성형AI활용 기초	생성형 AI의 기초 원리와 활용 역량을 함양하기 위해, 생성형 AI 기술의 이론과 실제 적용 사례를 탐구하고 실습 중심의 프로젝트를 통해 능력을 배양하도록 설계된 과목이다. 주요 내용은 생성형 AI 모델의 이해, 데이터 처리, 생성 기법, 윤리적 고려 등이 포함되며, 강의와 실습을 병행하는 교수학습방법으로 운영된다.
		그래픽기초	컴퓨터 그래픽스2	콘텐츠 제작에 필요한 이미지 제작 기술을 기반으로 디지털 저작도구의 전문적 기능을 습득하는 기술력을 심화하고 그래픽 제작 기술에 대한 자신감과 전문가적 자질을 갖출 수 있도록 한다.

# 동명대학교 문화예술학부

## 애니메이션 전공 교과목 소개

학년	학기	모듈	교과목명	교과목 소개
2	1	시각표현	동작연구	인체의 움직임과 동세를 이해하고 이를 시각적으로 표현하는 능력을 기르는 과목이다. 기본적인 인체 구조와 비례를 바탕으로, 다양한 포즈와 행동의 흐름을 관찰·분석하며 동세 표현의 원리를 학습한다. 특히 애니메이션, 웹툰, 캐릭터 디자인 등 시각 콘텐츠 제작에서 생동감 있는 인체 묘사와 감정 전달을 위한 표현 기술을 실습 중심으로 익힌다.
		콘텐츠 기획	스토리 창작	스토리를 창작하여 콘텐츠 제작 기획이 가능하도록 한다. 웹툰·애니메이션 콘텐츠 제작을 위한 아이디어에서 대본, 시놉시스까지 실용적인 스토리 작법을 다루고 스토리 창작에 관한 갈등을 해소하는 것은 물론, 창작에 필요한 상상과 통찰의 문을 열고 기획력을 갖출 수 있도록 한다.
		콘텐츠 기초	애니메이션 3D 모델링	애니메이션 제작에 필요한 3D 캐릭터와 배경, 오브젝트 모델링 기법을 심층적으로 학습한다. 리깅(Rigging), 애니메이션 적용을 고려한 구조 설계, 고품질 텍스처링과 라이팅 기법, 최적화된 폴리곤 설계 등을 실습하여 실제 제작 환경에서 활용 가능한 모델을 제작한다.
		콘텐츠 제작	애니메이션 제작1	애니메이션 제작 프로세스를 이해하고 스토리 작법을 통한 자신만의 내용 구성을 기반으로 애니메이션을 제작한다. 애니메이션 제작은 스토리보드가 완성되면, 애니메틱스, 레이아웃, 캐릭터 모델링, 맵핑, 라이팅, 애니메이션, FX 그리고 최종적으로 렌더링을 거쳐 음향 부분과 합쳐 완성한다.
		영상제작	영상 편집	영상 콘텐츠 제작의 최종 편집 과정으로, 타 교과목과 함께 다양하게 응용되어 시너지 효과를 발휘하며, 각종 2D, 3D 등 모든 영상 콘텐츠 제작에 필수적으로 사용되는 후반작업으로서 실무 활용성이 매우 높고, 총체적인 동영상 콘텐츠의 제작 프로세스를 완전히 숙지해 볼 수 있다.
	2	시각표현	캐릭터 디자인	캐릭터 창작을 위한 기술을 기반으로 웹툰·애니메이션 창작을 위한 캐릭터 디자인 능력을 심화하고 스토리에 따른 캐릭터 성격의 이미지 부여 및 독창적인 캐릭터 성격묘사가 가능하도록 한다.
		콘텐츠 기초	스토리보드	스토리보드는 기본적으로 그림을 통해서 전반적인 이야기를 전달하는 특성을 가지고 있다. 실무에서 사용되는 스토리보드의 제작 및 관리 방법, 실무 스토리보드 용어, 영상 문법, 스토리보드 레이아웃, 카메라 용어 및 기법, 스토리보드 지시사항 작성법, 타이밍 등을 이해하고 스토리보드를 제작한다.
		콘텐츠 기초	애니메이션 3D액팅	애니메이션에서 캐릭터의 감정, 성격, 행동을 3D로 표현하는 액팅 기법을 학습한다. 리깅이 완료된 3D 캐릭터를 활용하여 동작 분석, 표정 연기, 바디 랭귀지, 타이밍 조절, 카메라 연출 등을 실습하며, 대사·음향과의 싱크 작업을 통해 자연스럽고 몰입감 있는 연기를 구현한다. 또한 실사 영상 분석과 모션 레퍼런스 제작을 통해 리얼리티와 스타일을 조화시키는 연출 역량을 강화한다.
		콘텐츠 제작	애니메이션 제작2	애니메이션 제작 기술을 기반으로 애니메이션 제작 프로세스를 이해하고 자신만의 스토리 작법을 통해 내용 구성하고 애니메이션을 제작한다.
		영상제작	영상 연출	콘텐츠 제작에 필요한 이미지 제작 기술을 기반으로 디지털 저작도구의 전문적 기능을 습득하는 기술력을 심화하고 그래픽 제작 기술에 대한 자신감과 전문가적 자질을 갖출 수 있도록 한다.

# 동명대학교 문화예술학부

## 애니메이션 전공 교과목 소개

학년	학기	모듈	교과목명	교과목 소개
3	1	콘텐츠 기초	컨셉 아트	컨셉 아트란 콘텐츠를 창작하기 이전에 아이디어 전개와 상황 연출을 하기 위한 사전 예술 단계. 컨셉아트에 대한 기초지식을 바탕으로 직접 컨셉 아트를 제작하고 실무에서 활용 가능한 다양한 실습과정을 통해 콘텐츠 제작 능력을 향상시킨다. 주제에 대한 발상 및 시각적 표현 실습 과정을 통해 창의적 디자인 능력을 향상하고 콘텐츠 제작의 기반을 다질 수 있다.
		콘텐츠 기획	문화콘텐츠 기획	문화콘텐츠 기획은 창의적 아이디어를 기반으로 다양한 문화적 소재와 스토리를 콘텐츠화하는 기획 과정을 학습하는 과목이다. 학생들은 사회·문화적 트렌드 분석, 타깃층 조사, 스토리 개발, 미디어 포맷 기획 등 문화콘텐츠의 기획 단계 전반을 실무적으로 익힌다.
		콘텐츠 제작	3D콘텐츠 제작1	애니메이션 기술 융합 및 탈경계를 위한 콘텐츠 제작 역량 중심 교과3D 콘텐츠 제작에 필요한 모델링, 텍스처링, 리깅 및 애니메이션, 라이팅 렌더링까지의 단계별 학습을 통해 디지털콘텐츠의 제작공정을 이해하고, 더 나아가 각 단계별 심화 과정을 학습한다.
		콘텐츠 제작	애니메이션 창작1	애니메이션의 기획 및 연출에서부터 후반 제작까지 아우르는 전 과정을 자신만의 예술적 감성과 독창적 아이디어를 창작 실현할 수 있도록 돕는다.
		영상제작	VFX특수효과 제작 1	영상 및 애니메이션 제작에서 활용되는 VFX(Visual Effects) 기법의 기초를 학습한다. 합성(Compositing), 키잉(Keying), 로토스코핑(Rotoscoping), 모션 트래킹(Motion Tracking) 등 기본 특수효과 기술을 실습하고, 조명·카메라 움직임·원근감 등을 고려한 장면 구성과 합성 작업의 원리를 이해한다.
	2	포트폴리오	졸업작품 제작 1	작품의 기획부터 프리프로덕션, 프러덕션, 포스트프로덕션의 전반적인 과정을 다루고 창작작품을 제작한다. 작품 제작의 최종 결과물로 졸업작품 전시회 및 상영회를 개최하고 결과물을 추출하여취업을 위한 포트폴리오의 일부로 활용한다.
		콘텐츠 기초	애니메이션 연출	애니메이션 제작 과정에서 스토리와 캐릭터의 감정, 장면 전환, 시각적 흐름을 효과적으로 전달하기 위한 연출 기법을 학습한다. 스토리보드와 애니메이션 매틱을 기반으로 한 장면 구성, 카메라 워크, 타이밍·리듬 조절, 조명·색채를 통한 분위기 연출 등을 실습하며, 장르와 매체 특성에 맞는 연출 전략을 분석한다. 또한, 감독의 의도를 시각적·청각적으로 구현하는 제작 파이프라인과 팀 협업 프로세스를 익힌다.
		콘텐츠 제작	3D콘텐츠 제작2	애니메이션 기술 융합 및 탈경계를 위한 콘텐츠 제작 역량 중심 교과로 3D콘텐츠 제작에 필요한 마야를 기반으로 3D콘텐츠의 사실적 이미지 표현을 위한 방법들에 대해 이해하고 제작 기술을 습득하여 3D 애니메이션을 제작 완성한다.
		콘텐츠 제작	애니메이션 창작2_Capstone Design	디지털콘텐츠 제작을 위해 필요한 기초 이미지 저작 및 편집 툴인 포토샵과 일러스트레이터 등의 인터페이스와 기능을 기초부터 차근차근 배우고, 매 수업마다 튜토리얼 예제 실습을 통해서 이를 응용해 낼 수 있는 소양을 쌓는다.
		영상제작	VFX특수효과 제작 2	VFX(Visual Effects) 특수효과 제작의 심화 단계를 다루며, 영상·애니메이션 제작에서 요구되는 고급 시각효과 기법을 학습한다. 고급 합성 기법, 3D 트래킹, 파티클(Particles)과 시뮬레이션(Simulation) 효과, 디지털 매트 페인팅(Digital Matte Painting), 다이나믹스(Dynamics) 기반의 물리 시뮬레이션 등을 실습한다.

# 동명대학교 문화예술학부

## 애니메이션 전공 교과목 소개

학년	학기	모듈	교과목명	교과목 소개
4	1	포트폴리오	졸업작품 제작 2	졸업작품 제작 2는 졸업작품 제작 1에서 기획·제작한 프로젝트를 완성하고, 최종 결과물로서 전시·발표·심사를 준비하는 실무 중심 과목이다. 학생들은 피드백을 반영하여 작품을 보완하고, 기술적·연출적 완성도를 높인다. 제작 전 과정을 관리하며, 프로젝트 문서화, 제작 과정 기록, 홍보 자료 제작 등을 수행한다. 또한, 작품을 실제 산업 환경에 맞춰 포트폴리오로 재구성하여 취업 및 창작 활동에 활용할 수 있도록 한다.
		포트폴리오	포트폴리오 제작1	취업을 위해 반드시 필요한 포트폴리 제작 수업으로 학생들이 그동안 쌓아놓은 작업물과 졸업작품 등을 어떻게 효과적으로 포트폴리오를 통해서 보여줄 것인지에 대한 방법과 콘텐츠 제작에 대한 노하우를 교육 등을 통하여 각자의 진로에 맞는 길을 찾으며, 개인별 포트폴리오를 구성하고 산업체 연계 프로젝트에 참여한다.
		콘텐츠 설계	종합설계_Capston Design	<산학연계_프로젝트> 산학연계를 통한 실무현장에서 요구하는 실습과정 그대로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. 3학년 동안 배운 전공지식을 바탕으로 산업체가 필요로 하는 과제를 학생들이 스스로 기획·설계·제작함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 하는 실무관련 종합설계 교과목이다.
	2	콘텐츠 설계	현장실습	재학 중 일정 기간 산업체에서 현장실습을 이수함으로써 학생들의 근로정신 함양과 산업기술 습득을 위해 현장 적응능력을 배양하고, 산업체의 최신 기술과 다양한 정보를 효과적으로 수집, 학교과 교육과 연계, 반영함으로써 산업사회가 요구하는 양질의 전문가를 양성한다.
		포트폴리오	포트폴리오 제작2	취업을 위해 반드시 필요한 포트폴리 제작 수업으로 학생들이 그동안 쌓아놓은 작업물과 졸업작품 등을 어떻게 효과적으로 포트폴리오를 통해서 보여줄 것인지에 대한 방법과 콘텐츠 제작에 대한 노하우를 교육 등을 통하여 각자의 진로에 맞는 길을 찾으며, 개인별 포트폴리오를 구성하고 산업체 연계 프로젝트에 참여한다.
		콘텐츠 설계	산학연계_Capston Design	<산학연계_프로젝트> 산업 현장의 수요에 맞는 기술 인력을 양성하기 위해 산업체와 연계하여 창의적이고 문제해결 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 프로그램이다. 개인별 졸업 전 진출 분야를 선정하고 기업체와 연계하여 실무 관련 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험하도록 하여, 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성하는 종합적인 교육 프로그램이다.

### ■ 현장실습

학기	실습명	실습 기간	인정 학점	비고
4-1	장기실습학기제1	12주 이상	16학점 (전공선택)	기업체 현장실습
4-하계	단기실습학기제1	8주	6학점 (전공선택)	기업체 현장실습
4-2	장기실습학기제2	12주 이상	12학점 (전공선택)	기업체 현장실습
4-동계	단기실습학기제2	4주	3학점 (전공선택)	기업체 현장실습