

동명대학교 웹툰·애니메이션학과

교과목 소개

학년	학기	교과목명	교과목 소개
1	1	기초드로잉	〈전공기초〉 기초드로잉은 예술 창작의 근간을 이루는 것으로 조형 요소의 중요성에 대한 인식을 바탕으로 조형적이고 창의적인 표현을 가능하게 하는 교과목으로 창조적인 아이디어를 언제 어디서든 표출할 수 있도록 표현력과 순발력 중심으로 연구하여 자유로운 표현능력을 향상시킨다.
		해부학 드로잉	〈전공기초〉 인체의 미술해부학적 골격 및 근육의 구조와 기능, 얼굴 표정 해부도 연구와 이해를 통하여 인체의 정확한 표현이 가능하게 한다. 나아가 새롭고 다양한 상상력으로 인체의 형태와 개념을 재해석하고 인간의 존재에 대한 새로운 경이로움을 표출하게 함을 목표로 한다.
		색채학	〈전공기초〉 색채 현상의 본질을 밝히며 색과 인간 생활과의 상호 관계를 연구하는 것으로 색채 연구 및 색의 조합, 색의 배치 등 실습으로 색채감각을 익혀 훌륭한 콘텐츠 제작을 위한 기초를 다진다.
		컴퓨터그래픽스1	〈전공기초〉 콘텐츠 제작에 필요한 저작도구의 기초기능을 이해하고 숙지할 수 있도록 하는 실습 과정으로 콘텐츠 제작을 위한 기초기술을 익힌다.
	2	인체드로잉	〈전공기초〉 인체크로키 및 동적드로잉은 인물의 단순화되고 요약된 모습으로 표현되는데, 그 형에는 의미가 담겨 있으며 감성이나 감동이 솔직하게 표현되어 진다. 인체드로잉 실습을 통해 시각적 관찰이 기억과의 쇼크를 거쳐 시각 외견에서 받는 것보다 한층 완벽한 이미지, 순간의 지각보다도 총체적이고 보다 진실된 체험 등 예술창조의 기초가 되는 인체드로잉의 의미를 찾을 수 있도록 한다.
		스토리텔링	〈전공기초〉 웹툰·애니메이션 제작의 중심적 요소인 스토리는 콘텐츠의 내용적 측면에서 이야기를 형성하여 관객에게 의미를 전달하고 전체적으로 콘텐츠를 이끌어 나가는 것이다. 그러므로 콘텐츠 스토리의 개념 형성과 스토리텔링 작법에 대해 학습한다.
		캐릭터 디자인1	〈전공기초〉 웹툰·애니메이션 창작을 위한 캐릭터를 디자인하는 수업으로 캐릭터 창작을 위한 구체성과 체계성의 이론적 배경으로 학습하며, 다양한 성격의 캐릭터 디자인이 가능하도록 한다.
		컴퓨터그래픽스2	〈전공기초〉 컴퓨터그래픽스 1을 기반으로 디지털 저작도구의 전문적 기능을 습득하는 기술력을 심화하고 디지털 제작 기술에 대한 자신감과 전문가적 자질을 갖추 수 있도록 한다.

동명대학교 웹툰·애니메이션학과

교과목 소개

학년	학기	교과목명	교과목 소개
2	1	창작드로잉	〈전공 창작〉 스토리를 기반으로 하는 비주얼라이징 과정과 컨셉디자인, 섬네일 등 시각적인 기획을 기초로 웹툰·애니메이션 제작에서의 이미지 시안을 제작한다. 이미지 제작을 통해 조형의 포괄적인 개념을 이해하고 훌륭한 작품을 제작할 수 있도록 능력을 함양한다.
		스토리 창작	〈전공 창작〉 웹툰·애니메이션 제작을 위한 아이디어에서 대본, 시놉시스까지 실용적인 스토리 작법을 다루고 스토리 창작에 관한 갈등을 해소하는 것은 물론, 창작에 필요한 상상과 통찰의 문을 열 수 있도록 한다.
		캐릭터 디자인2	〈전공 실무〉 캐릭터 디자인1을 기반으로 웹툰·애니메이션 창작을 위한 캐릭터 디자인 능력을 심화하고 스토리에 따른 캐릭터 성격의 이미지 부여 및 독창적인 캐릭터 성격묘사가 가능하도록 한다.
		웹툰 제작1	〈전공 실무〉 웹툰에 관한 기초적인 지식부터 웹툰 기획, 스토리 제작과 화면연출, 스케치와 그래픽까지 웹툰을 제작하는 과정을 학습한다.
		애니메이션 제작1	〈전공 실무〉 애니메이션 제작 프로세스를 이해하고 스토리 작법을 통한 자신만의 내용 구성을 기반으로 애니메이션을 제작한다.
		콘텐츠 기획1	〈전공 실무〉 콘텐츠 기획 방법론을 바탕으로 작품의 개요, 제작기법 및 기획의도, 제작자의 의도와 기본 줄거리, 기획에 맞는 캐릭터 디자인, 배경 디자인 등을 기획하고 작성하여 본인 작품에 적용할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.
	2	배경디자인	〈전공 실무〉 웹툰 애니메이션의 배경디자인을 위해 배경제작과 설계에 관여된 다양한 기법으로서 효율적인 제작방법을 이해하고 '스케치업' 프로그램을 활용하여 3D환경의 리얼한 배경을 제작한다.
		스토리보드	〈전공 실무〉 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.
		웹툰 제작2	〈전공 실무〉 웹툰 제작1을 기반으로 웹툰 제작과정 학습을 심화하고 독자적인 기획을 통해 웹툰을 제작한다.
		애니메이션 제작2	〈전공 실무〉 애니메이션 제작1을 기반으로 애니메이션 제작 프로세스를 이해하고 자신만의 스토리 작법을 통해 내용 구성하고 애니메이션을 제작한다.
		3D 모델링	〈전공 실무〉 3D에 대한 이론 지식을 습득하고 기본적인 모델링에서 복잡하고 정교한 하이폴리곤 모델링에 이르기까지 예시를 통해 체계적으로 학습한다.
		콘텐츠 기획2	〈전공 실무〉 콘텐츠 기획1을 기반으로 콘텐츠 창작 기획의 실무프로세스를 이해하고 콘텐츠 제작의 종류, 표현 방법 등을 고려하여 효율적으로 작품을 표현하기 위한 기획서 제작 방법을 토대로 독창적인 콘텐츠를 기획하도록 하는 것이 목표이다.

동명대학교 웹툰 · 애니메이션학과

교과목 소개

학년	학기	교과목명	교과목 소개
3	1	컨셉 아트	〈전공 실무〉 컨셉아트에 대한 기초지식을 바탕으로 직접 컨셉아트를 제작하고 실무에서 활용 가능한 다양한 실습과정을 통해 제작능력을 향상시킨다.
		영상 연출	〈전공 실무〉 스토리과 영상구조, 사운드, 조명, 타이밍 등 영상 연출의 이론과 실제(색채와 캐릭터, 배경, 소품의 색채 지정 및 작품 내용 전반에 걸친 컬러 배정, 배경설정 방법과 그림자 설정 및 조명의 방법)에 따른 효과를 분석해 봄다. 또한 사운드를 이용한 애니메이션 제작시 대사, 배경음악, 효과에 대한 분석을 통하여 캐릭터의 성격 설정과 캐릭터 디자인, 캐릭터의 연기와 동작 설정 방법에 대해 분석하고 실습한다.
		웹툰 창작1	〈전공 창작〉 독자적인 기획과 창의적 발상을 통해 아이디어를 도출하고 다양한 디지털 매체에 활용할 수 있는 소재의 적정성, 연출의 짜임새 등을 심도 있게 학습하고 웹툰을 제작한다.
		애니메이션 창작1	〈전공 창작〉 애니메이션 제작 기술과 프로세스를 기반으로 독자적인 애니메이션을 기획하고 제작한다.
		3D콘텐츠 제작1	〈전공 실무〉 3D 디지털콘텐츠 제작에 필요한 모델링, 텍스처링, 리깅 및 애니메이션, 라이팅 렌더링까지의 단계별 학습을 통해 디지털콘텐츠의 제작공정을 이해하고, 더 나아가 각 단계별 심화 과정을 준비한다.
		산학프로젝트1	〈산학연계_프로젝트〉 수요자 중심 산학협력 수업으로 학생들이 기업체 실무 프로젝트에 직접 참여하여 실무 수행역량 및 취업 역량을 강화한다.
	2	영상 편집	〈전공 실무〉 영상 편집 기술에 대한 지식을 습득하고 디지털영상 콘텐츠를 제작한다. 실무 애니메이션 영상 편집을 위해 기초 스토리보드, 애니메틱, 애니메이션, 애니메이션 편집까지 진행한다.
		웹툰 창작2	〈전공 창작〉 웹툰 창작1을 기반으로 기승전결을 완결하여 웹툰을 창작하고 결과물을 웹에 업로드하는 것을 목표로 한다.
		애니메이션 창작2	〈전공 창작〉 애니메이션 창작1을 기반으로 독자적인 애니메이션을 창작 완성하고 웹에 업로드하는 것을 목표로 한다.
		3D콘텐츠 제작2	〈전공 실무〉 3D콘텐츠 제작1을 기반으로 3D콘텐츠의 사실적 이미지 표현을 위한 방법들에 대해 이해하고 제작 기술을 습득하여 3D 애니메이션을 제작 완성한다.
		졸업작품	〈전공 창작_졸업 이수〉 작품의 기획부터 프리프로덕션, 프리덕션, 포스트프로덕션의 전반적인 과정을 다루고 창작작품을 제작한다. 작품 제작의 최종 결과물로 졸업작품 전시회 및 상영회를 개최한다.
		산학프로젝트2	〈산학연계_프로젝트〉 기업체 매칭을 통해 취업과 창업을 준비하는 과정으로 학생들은 기업의 실무에 직접 참여하여 실무역량을 강화하고, 기업은 우수한 인력을 양성하여 취업과 연계한다.

동명대학교 웹툰·애니메이션학과

교과목 소개

학년	학기	교과목명	교과목 소개
4	1	포트폴리오 제작1	〈산학연계_취업 실무〉 다양한 매체를 활용해서 창의적이고 예술적인 작품을 제작할 수 있도록, 개인별 작품을 구성하여 포트폴리오를 구성하고 산업체 연계 프로젝트에 참여하는데 필요로 한다.
		종합설계 Capstone Design	〈산학연계_프로젝트〉 산학협력 실무현장에서 요구하는 실습과정 그대로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. 상품의 프로젝트별 포트폴리오를 제작하여 취업을 준비하는 과정이다. 하나의 콘텐츠 요소가 어떻게 상품으로 대중의 요구에 부응하게 되는지 상상력과 합의성이 결합된 크리에이티브 워크를 시행한다.
		현장실습1	〈산학연계_현장실습〉 창작을 위한 매체에 적합한 스토리, 연출, 제작 기법을 습득하여 전문적인 기량을 습득하여 글로벌 웹툰산업 진출에 적합한 작품으로 진행하는데 중점을 둔다.
	2	포트폴리오 제작2	〈산학연계_취업 실무〉 다양한 매체를 활용해서 창의적이고 예술적인 작품을 제작할 수 있도록, 개인별 작품을 구성하여 포트폴리오를 구성하고 산업체 연계 프로젝트에 참여하는데 필요로 한다.
		산학연계 Capstone Design	〈산학연계_프로젝트〉 취업과 창업을 위해 준비하는 과정이다. 개인별 졸업 후 진출 분야를 선정하여 각종 공모전, 취업 포트폴리오, 데뷔 위한 현장을 미리 방문하거나 실습을 통해 맞춤 개인별 작업을 완성하는데 목표를 둔다.
		현장실습2	〈산학연계_현장실습〉 창작을 위한 매체에 적합한 스토리, 연출, 제작 기법을 습득하여 전문적인 기량을 습득하여 글로벌 웹툰산업 진출에 적합한 작품으로 진행하는데 중점을 둔다.

■ 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