

【디지털콘텐츠학부 직무기술서】

직무명	영상·비주얼이펙트 트랙 직무기술서
진로 개요	21세기의 영상물에서 CG(컴퓨터그래픽)으로 제작된 영상은 거의 필수적인 것이 되었다. 애니메이션, 게임, 영화, 드라마, 광고 등 거의 대부분의 영상작품에서 비주얼이펙트를 통하여 제작된 장면이 등장한다. 영상·비주얼이펙트 트랙에서 제시하는 교과과정인 2D 및 3D 합성, FX, 룩디벨롭먼트, 촬영·편집, 음향 등의 학습을 충분하게 이해하고 각 분야에 맞는 제작능력을 확보할 수 있다면 향후 영상·비주얼이펙트 트랙의 취업에 필수적인 양질의 포트폴리오를 준비하는데 매우 유리하다. 본 트랙과 관련된 취업 분야에서 각 직무별 전문적인 포트폴리오는 필수요건이며, 포트폴리오의 퀄리티에 따라서 취업의 퀄리티도 결정될 수 있다고 볼 수 있다.
진출 분야(기관)	VFX 아티스트로서 영상합성 전문가, FX 전문가, 라이팅&렌더링 전문가, 매치무브 전문가, 촬영·편집 전문가, 사운드 디자이너 등으로 진출할 수 있다. 이러한 직무와 관련된 회사로서 VFX(시각효과) 제작사, CG전문 제작사, 영화 및 애니메이션 후반작업제작사, 게임회사, 영화사, 방송국 영상편집 및 CG제작 분야, 온라인 영상 콘텐츠 제작 및 배급 회사 등으로 진출한다.
수행 할 직무	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 합성, 매트 페인팅, 매치 무브 업무 - Nuke 등을 사용한 합성 작업, 촬영한 이미지의 트랙킹, 양질의 배경 제작 등 • 라이팅&렌더링 업무 - 빛에 관한 움직임과 고도 등의 구현 등 • FX 업무 - 물, 연기 등과 같은 다양한 이펙트 제작 등 • 촬영·편집·음향 - 카메라를 통한 촬영 및 화면과 음향의 편집 등
필요한 역량	영상·비주얼이펙트 전문가가 갖추어야할 핵심역량은 예술적 창의력, 융합적 태도, 기술과 지식, 글로벌 트렌드의 이해력이다. 이 중에서 가장 중요한 역량은 예술적 창의력과 기술과 지식이다. 예술적 창의력은 창의적인 작품 제작을 위하여 보다 새로운 아이디어를 발휘하여 시청각적으로 표현할 수 있는 예술성을 갖추고, 다양한 미디어의 분석능력을 향상시켜 미학적 가치를 스스로 판단할 수 있는 능력을 필요로 한다. 그리고 기술과 지식은 영상 및 애니메이션의 창작을 위한 스토리텔링의 구현 및 시공간 표현을 위한 지식을 갖추고, 텍스트, 그래픽, 음성, 디지털 영상 데이터 등의 제작에 사용되는 소프트웨어의 응용 기술 활용 및 콘텐츠 구현 능력을 갖추어야하는 것을 의미한다.
관련 비교과 추천	<ul style="list-style-type: none"> - 교수연구회 활동 추천 - 통교육센터를 통한 온라인 중심 비교과 학습 추천 - 선후배 스터디 그룹 프로그램 참여 추천
기타 권장 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 졸업 프로젝트 및 포트폴리오 제작 필수 - 관련 셀프브랜드 모듈 수강 권장 - 직무 분야와 관련된 소프트웨어 활용 능력

직무명	캐릭터 컨셉/모델링 아티스트
진로 개요	콘텐츠 분야는 다양한 형태로 플랫폼의 변형 및 진화를 통해 혹은 콘텐츠의 다양성으로 지속적으로 발전해 오고 있으며 최근에는 4차산업 혁명과 관련하여 모바일 기기, 가상현실/증강현실을 활용한 새로운 시도들이 진행되고 있다. 기존에 일방적이던 콘텐츠의 운용방식은 쌍방간을 넘어서 다자간이 함께 즐길 수 있는 형태로 바뀌고 있으며 실사와 가상을 구별할 수 없을 정도의 코퀄리티의 CG 콘텐츠도 생산되고 있어 전문 인력들이 필요하고 최근에는 1인 미디어라는 새로운 플랫폼의 출현으로 그 진로의 확대되고 있다
진출 분야(기관)	광고제작업체, 게임제작업체, 영화 CG/후반작업, 방송국, 건축CG
수행 할 직무	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리보드 아티스트, 스토리보드를 그리고 스토리를 발표하는 만드는 직무 - 캐릭터/배경 컨셉 아티스트 콘텐츠에 필요한 다양한 캐릭터나 배경 베리에이션 작업을 하는 직무 - 3D 모델러(게임, 애니메이션등) 콘텐츠에 필요한 다양한 3D 애셋들을 공정에 맞는 툴을 사용 , 제작하는 직무 - 웹툰/만화 작가
필요한 역량	다양한 형태의 캐릭터, 배경등을 작업해야하는 직무로 예술적인 능력이 요구되며 특히 작화실력, 창의성, 기초 예술 소양(조형감, 원근감, 색채학)등이 필요 역량
관련 비교과 추천	<ul style="list-style-type: none"> - 외국과의 작업 및 사용툴들이 대부분 외국어인 관계로 기본적인 영어능력 필요 - 졸업전 프로젝트 진행을 통한 실무 경험 필요
기타 권장 사항	

직무명	리깅/애니메이팅 전문가
진로 개요	콘텐츠 분야는 다양한 형태로 플랫폼의 변형 및 진화를 통해 혹은 콘텐츠의 다양성으로 지속적으로 발전해 오고 있으며 최근에는 4차산업 혁명과 관련하여 모바일 기기, 가상현실/증강현실을 활용한 새로운 시도들이 진행되고 있다. 기존에 일방적이던 콘텐츠의 운용방식은 쌍방향을 넘어서 다자간이 함께 즐길 수 있는 형태로 바뀌고 있으며 실사와 가상을 구별할 수 없을 정도의 코퀄리티의 CG 콘텐츠도 생산되고 있어 전문 인력들이 필요하고 최근에는 1인 미디어라는 새로운 플랫폼의 출현으로 그 진로의 확대되고 있다
진출 분야(기관)	촬영, 광고제작업체, 게임제작업체, 영화 CG/후반작업, 방송국, 건축CG 업체등으로 진출할 수 있다.
수행 할 직무	<ul style="list-style-type: none"> ■ 리깅아티스트 : 공정에 필요한 CG 툴을 사용하여 캐릭터나 크리처를 움직이게 만드는 사전 작업인 리깅 작업 ■ 애니메이터 : 캐릭터를 움직이고 생명을 불어넣는 애니메이팅 작업
필요한 역량	<ul style="list-style-type: none"> - 인간, 동물, 가상의 크리처등의 근육 및 골격구조와 같은 형태등의 미술 해부학 - 애니메이팅에 필요한 동작에 대한 이해가 요구되며 이러한 능력을 배양하기 위해 연기력이 요구됨
관련 비교과 추천	<ul style="list-style-type: none"> - 외국과의 작업 및 사용툴들이 대부분 외국어인 관계로 기본적인 영어능력 필요 - 졸업전 프로젝트 진행을 통한 실무 경험 필요
기타 권장 사항	

직무명	게임테크놀로지트랙 기획,프로그래밍 직무기술서
진로 개요	4차산업혁명, VR/AR의 대중화, 산업간의 융합 가속화, 5G 서비스 등 다양한 플랫폼에서 콘텐츠의 활용이 증가하고 있는 시대로 접어들었습니다. 게임제작을 위한 기술들은 단순히 게임제작 뿐만 아니라 교육, 훈련, 건설, 제조, 영화, 영상 분야 등 다양한 산업에 융합되어 활용되고 있으며 이와 관련된 인력수요 또한 증가할 것으로 예상됩니다. 게임제작 기술은 4차산업혁명 시대에 꼭 필요한 기술분야로 다양한 산업군으로 진출할 수 있는 분야입니다.
진출 분야(기관)	콘텐츠(게임) 제작사, 영화 및 영상 제작사, 교육/훈련관련 콘텐츠 제작사, 건설분야 기업, 시뮬레이션 제작사, 일반 앱 개발사 등으로 진출한다.
수행 할 직무	<ul style="list-style-type: none"> • 기획업무 <ul style="list-style-type: none"> - 게임제작을 위한 전반적인 기획작업, 세부 시스템 디자인, 레벨디자인, 시나리오 개발 등의 기획 관련 전반적인 업무 담당 - 게임 서비스 단계에서 사용자들의 요구사항을 분석하고 개발에 반영하기 위한 게임 QA 업무 담당 • 프로그래밍업무 <ul style="list-style-type: none"> - 게임클라이언트 개발 업무 : PC, 모바일, 콘솔 등의 플랫폼에서 실행되는 게임 프로그래밍 개발 업무 담당 - 게임서버 업무: 온라인 게임을 개발하기 위해 클라이언트와 연동되는 서버 프로그램을 개발하기 위한 업무 담당
필요한 역량	<p>게임개발전문가에게 필요한 핵심역량은 통합적인 사고력, 창의적인 기획력, 문제해결을 위한 분석력, 팀 작업을 위한 소통능력, 자기관리 및 개발능력이다. 가장 중요한 능력은 주어진 문제를 종합적으로 관찰하고 분석을 통해 해결할 수 있는 역량으로 서로 다른 직능 분야간의 융합으로 인해 생길 수 있는 여러 상황들을 해결하는 것이라고 볼 수 있습니다. 기획자는 사용자들의 요구와 성향을 분석해서 게임기획에 잘 적용할 수 있는 역량이 필요하고 게임프로그래머는 기획적인 틀을 기반으로 안정적이고 최적화된 코드를 생성하는 것이라고 할 수 있습니다.</p> <p>게임(콘텐츠)를 개발하는 기술은 빠르게 발전하고 있습니다. 이와 관련해서 기술의 흐름에 유연하게 대응하기 위해 꾸준하게 자기개발을 해야하는 분야입니다. 또한 팀 작업을 통한 팀 중심의 공동체 작업환경이기 때문에 서로간에 자유롭게 아이디어를 공유하고 소통할 수 있는 역량이 필요합니다.</p>
관련 비교과 추천	<ul style="list-style-type: none"> - 산학프로젝트 참여 - 장단기 인턴십 등 실무를 경험할 수 있는 프로그램 참여
기타 권장 사항	<p>직능분야의 연구실(연구회) 참여 연구실 중심의 프로젝트에 참여</p>