

【디지털콘텐츠학부 진로 로드맵】

진로명		영상·비주얼이펙트 트랙 분야		
교과 이수	과정	교과목명	학년-학기	이수 구분
	기초창작과정	장면의 이해와 구성	1-1	전공선택
		문화산업개론	1-1	중점교과
		제작도구의 이해 2	1-2	전공필수
		스컬핑	1-2	전공선택
영상음향	1-2	전공선택		
제작기술기본과정	제작도구의 이해 1	1-1	전공필수	
	피겨드로잉	1-1	전공선택	
	비주얼이펙트 기초	2-1	전공선택	
	FX 기초	2-2	전공선택	
	3D컴퍼지팅 기초	2-2	전공선택	
	룩디벨롭먼트 기초	2-2	전공선택	
	FX 중급	3-1	전공선택	
	3D컴퍼지팅 중급	3-1	전공선택	
룩디벨롭먼트 중급	3-1	전공선택		
아티스트를 위한 스크립팅	3-1	전공선택		
심화과정	2D합성고급	2-1	전공선택	
	촬영과 편집	2-1	전공선택	
	FX 고급	3-2	전공선택	
	3D컴퍼지팅 고급	3-2	전공선택	
	룩디벨롭먼트 고급	3-2	전공선택	
음향편집과 믹싱	4-1	전공선택		
응용과정	콘텐츠워크숍 1	2-2	전공선택	
	콘텐츠워크숍 2	3-1	전공선택	
	콘텐츠워크숍 3	3-2	전공선택	
	융합프로젝트 1	4-1	전공필수	
	포트폴리오제작 1	4-1	전공선택	
	융합프로젝트 2	4-2	전공선택	
포트폴리오제작 2	4-2	전공선택		
개요	<p>최근의 4차 산업혁명에 이르면서 영상·비주얼이펙트 분야와 관련된 콘텐츠의 유형이 보다 다양해지고 수요 또한 다변화하게 되면서 질적, 양적으로 많은 성장을 해오고 있다. 이러한 시대의 흐름에 맞추어 영상작품의 기획부터 후반작업(Post-production)에 이르기까지 모든 제작과정에 있어서 영상·비주얼이펙트 분야와 관련된 이론과 기술을 다음과 같이 균형적으로 학습해야한다.</p> <p>첫째, 양질의 영상·비주얼이펙트 제작 결과물을 창출하기 위하여 우선 다양한 유형의 작품들, 즉 애니메이션, 게임, 영화, 방송물, 광고 등에 나타난 비주얼이펙트의 기법, 의도, 예술성, 효과 등을 분석 및 해석할 수 있는 통찰력을 갖추어야한다. 그러므로 비주얼이펙트와 관련된 다양한 작품을 접하면서 전문가의 시선으로 분석 및 판단할 수 있는 능력을 업계에서 요구한다.</p> <p>둘째, 영상작품의 제작과정을 잘 이해해야한다. 영상·비주얼이펙트의 진로 특성상 협업이 매우 중요하기 때문에, 특히 후반제작과정(Post-production)의 시각효과(VFX), 영상합성, 영상 및 음향 편집 등의 각 직무별 아티스트 간의 원활한 소통을 위하여 각 세부직무의 업무 범위를 잘 알고 있어야한다.</p> <p>셋째, 비주얼이펙트의 실현을 위한 기술적 능력을 겸비해야한다. 영상·CG와 관련된 다양한 소프트웨어를 적재적소에 잘 활용할 수 있는 유연성이 필요하다.</p> <p>영상·비주얼이펙트 분야는 거의 모든 영상 관련 분야에 적용될 수 있는 이점이 있으므로 학생들이 진출하기 위한 회사가 다양하여 위에서 언급한 사항들을 잘 갖추고 있다면 양질의 성과를 성취하는 것을 기대할 수 있다.</p>			
요구사항	<p>(1) 영상 합성, 매트 페인팅, 매치 무브 분야 종사 희망자 - Photoshop, Maya, Nuke 등의 사용이 가능해야하고 영상예술에 대한 예술적 이해 및 실사영상 기반의 작품에서의 제작경험 필요하다. 카메라 및 매치무브에 관한 이해와 작업에서의 문제를 해결하기 위한 유연성을 요구한다.</p> <p>(2) 라이팅&렌더링 분야 종사 희망자 - 해당 분야 작업에 대한 경험이 있어야하고, 관련된 소프트웨어 활용능력 및 CG에 대한 전반적인 이해를 요구한다.</p> <p>(3) FX 분야 종사 희망자 - Particle, fluid 등과 같은 FX 및 셰이딩에 대한 전반적인 이해가 필요하고 렌더맨, Nuke의 사용</p>			

	<p>경험이 있어야한다.</p> <p>(4) 촬영·편집·음향 분야 종사 희망자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카메라의 기술적 사용능력과 영상공간지각능력이 요구된다(촬영 분야). - 영상의 스토리텔링을 시공간적으로 구현하는 능력이 요구된다(편집 분야). - 영상분석을 통한 음향의 녹음, 편집, 믹싱 능력이 요구된다(음향 분야).
관련 직업	영상 합성 아티스트, 라이팅&렌더링 아티스트, FX 아티스트, 촬영 및 편집 기사, 오디오-비주얼 제작자 등
취업 가능한 곳	VFX(시각효과) 제작사, CG전문 제작사, 영화 및 애니메이션 후반작업제작사, 게임회사, 영화사, 방송국 영상편집 및 CG제작 분야, 온라인 영상 콘텐츠 제작 및 배급 회사 등
필수 자격	해당 분야의 전문화된 졸업 프로젝트 및 포트폴리오 영상(제작과정 포함) 필수

진로명	캐릭터 컨셉/모델링 아티스트			
교과 이수	과정	교과목명	학년-학기	이수 구분
	기초과정	피겨드로잉 제작도구의 이해 스컬핑	1-1 1-1 1-2	교양선택 교양선택 교양선택
	심화과정	게임모델링&텍스처 컨셉디자인 캐릭터디자인 디지털스컬핑	2-1 2-1 2-2 2-2	전공선택 전공선택 전공선택 전공선택
	실무연계과정	3D모델링고급 게임일러스트레이션 크리처모델링 애니메이션컨셉디자인	3-1 3-1 3-2 3-2	전공필수 전공선택 전공선택 전공선택
개요	<p>▣ 컨셉디자인 : 콘텐츠 제작 공정중 프리-프로덕션에 해당하는 파트로 캐릭터, 혹은 배경 디자인을 하고 콘텐츠의 성격에 맞는 원화를 만드는 진로로 게임, 애니메이션, 광고 분야에서 스토리보드, 원화등의 직무를 수행하게 된다. 최근에 급격히 늘어가는 웹툰 작가로서의 진출도 가능함.</p> <p>▣ 3D 모델링 : 콘텐츠 제작 공정중 프로덕션에 해당하는 파트로 콘텐츠의 제작 형태가 2D에서 3D로 90%이상 전환되었고 이에 콘텐츠에 필요한 다양한 3D 애셋들을 제작하는 직무로 게임, 애니메이션, 광고 분야에서 캐릭터, 배경, 프롭들을 제작하는 직무를 수행하게 된다.</p>			
요구사항	다양한 형태의 캐릭터, 배경등을 작업해야하는 직무로 예술적인 능력이 요구되며 특히 창의성, 기초 예술 소양(조형감, 원근감, 색채학)이 필요한 직무이다.			
관련 직업	스토리보드 아티스트, 캐릭터 컨셉 아티스트, 웹툰작가, 3D 모델러(게임, 애니메이션등)			
취업 가능한 곳	촬영, 광고제작업체, 게임제작업체, 영화 CG/후반작업, 방송국, 건축CG 업체			
필수 자격	없음			

진로명	리깅/애니메이팅 전문가			
교과 이수	과정	교과목명	학년-학기	이수 구분
	기초과정	피겨드로잉 제작도구의 이해 스컬팅	1-1 1-1 1-2	교양선택 교양선택 교양선택
	심화과정	캐릭터애니메이션기초 캐릭터애니메이션중급 캐릭터리깅기초 캐릭터리깅중급	2-1 2-1 2-2 2-2	전공선택 전공선택 전공선택 전공선택
	실무연계과정	디지털액터 캐릭터애니메이션고급 포트폴리오 제작1 포트폴리오 제작2	3-1 3-2 4-1 4-2	전공필수 전공선택 전공선택 전공선택
개요	<p>▣ 리깅아티스트 : 콘텐츠 제작 공정중 프리-프로덕션에 해당하는 파트로 캐릭터, 혹은 배경 디자인을 하고 콘텐츠의 성격에 맞는 원화를 만드는 진로로 게임, 애니메이션, 광고 분야에서 스토리보드, 원화등의 직무를 수행하게 된다. 최근에 급격히 늘어가는 웹툰 작가로서의 진출도 가능함.</p> <p>▣ 애니메이터 : 콘텐츠 제작 공정중 프로덕션에 해당하는 파트로 콘텐츠의 제작 형태가 2D에서 3D로 90%이상 전환되었고 이에 콘텐츠에 필요한 다양한 3D 애셋들을 제작하는 직무로 게임, 애니메이션, 광고 분야에서 캐릭터, 배경, 프롭들을 제작하는 직무를 수행하게 된다.</p>			
요구사항	<p>기본적인 인간, 동물, 가상의 크리처등의 근육 및 골격구조와 같은 형태 및 동작에 대한 이해가 요구되며 이러한 능력을 배양하기 위해 기본적인 드로잉 능력과 같은 예술적 소양과 애니메이팅에 필요한 연기력이 요구됨</p>			
관련 직업	애니메이터, 캐릭터 리거, 애니메이션 감독			
취업 가능한 곳	촬영, 광고제작업체, 게임제작업체, 영화 CG/후반작업, 방송국, 건축CG 업체			
필수 자격	없음			

진로명	게임테크놀로지트랙 게임개발분야			
교과 이수	과정	교과목명	학년-학기	이수 구분
	기초과정	제작도구의이해1 프로그래밍기초 게임기획 제작도구의이해2 게임프로그래밍기초	1-1 1-1 1-2 1-2 1-2	전공필수 전공선택 전공선택 전공필수 전공선택
	심화과정	게임시스템디자인 2D게임프로그래밍 자료구조 게임인공지능 게임엔진프로그래밍 3D게임프로그래밍	2-1 2-1 2-2 3-1 3-1 3-2	전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택
	실무연계과정	프로젝트기획설계 융합프로젝트1 융합프로젝트2	3-2 4-1 4-2	전공필수 전공필수 전공선택
개요	<p>4차산업혁명은 산업간의 융합을 가속화시키고 있으며 그 중에서도 VR, AR등 게임엔진을 활용한 게임개발 기술은 교육, 군사, 의료, 건설, 제조 분야 등 다양한 산업과 활발하게 융합이 이루어지고 있으며 이러한 분야의 역량을 강화하기 위해서는 이론적인 개념 이해와 이를 바탕으로 한 활용역량이 필요함.</p> <p>게임개발은 크게 기획, 프로그래밍, 그래픽, 사운드 등의 직능분야 전문가가 필요하며 게임테크놀로지트랙은 기획, 프로그래밍 분야의 역량교육을 하고 있음.</p> <p>게임기획 분야는 전체 게임의 세계관과 시나리오를 설정하고 이를 바탕으로 캐릭터들의 직업, 레벨 구성 등 게임을 개발하는 과정에서 가장 핵심적이고 중요한 분야임.</p> <p>게임프로그래밍 분야는 게임기획을 바탕으로 실제 컴퓨터, 모바일 등의 다양한 플랫폼에서 실행가능한 코드를 만드는 분야로 최근 산업계는 유니티, 언리얼과 같은 게임엔진을 활용하고 있어 이와 관련된 역량이 필요한 분야임.</p> <p>졸업이후의 진로분야는 다양한 플랫폼 기반의 게임제작사, 광고 CG를 제작하는 전문 기업, 영화 특수효과 관련 기업, 건축 분야 등 다양한 분야로 확대되고 있으며 아이디어 기반의 창업이 활발한 분야로 큰 자본이 없이도 쉽게 창업에 도전할 수 있음.</p>			
요구사항	<p>(1) 게임기획분야 종사 희망자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 포함한 문화산업에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 게임산업에 대한 이해를 학습하고 1학년 2학기부터 개설되어 있는 게임기획, 게임시스템디자인, 게임분석론 등의 수업을 통해 게임제작의 전반적인 과정과 그 과정에서 게임기획의 역할 및 세부 방법에 대한 역량을 갖추어야 함 - 팀 단위의 졸업작품을 통해 프로그래밍, 그래픽 분야의 협업 학습을 통해 실무역량을 강화할 수 있음 <p>(2) 게임프로그래밍 종사 희망자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1학년에 개설된 기초프로그래밍 수업을 기반으로 논리적인 구조설계 및 구현 방법에 대해서 학습하고 2학년부턴 개설된 심화 및 활용교과를 통해 자료구조, 게임인공지능 등의 이론적인 학습과 게임의 기본적인 구조 이해와 구현방법, 게임엔진을 활용하는 방법 등에 대한 역량을 갖추어야 함 - 팀 단위의 졸업작품을 통해 프로그래밍, 그래픽 분야의 협업 학습을 통해 실무역량을 강화할 수 있음 			
관련 직업	게임기획자, 게임클라이언트 프로그래머, 게임서버 프로그래머			
취업 가능한 곳	게임개발사, 광고 등의 CG 전문개발자, 영화 특수효과 기업, 건설분야, 교육/훈련 분야 전문기업			
필수 자격	필수로 취득해야 하는 자격증은 없으며, 진로분야에 대한 포트폴리오와 프로젝트 경험 필수			