



SW융합학부

애니메이션전공

Animation Major



애니메이션전공은 예술과 공학의 융합교육 시스템을 통해 4차 산업의 지능형 콘텐츠 제작에 최적화된 융합 교육을 지향하며, 콘텐츠 제작을 위한 애니메이션 코어기술력 기반의 CDR 중점교육과 공학과의 협업교육 활동, 그리고 산업체 친화적인 프로젝트와 인턴십 교육활동을 제공한다.



교육목표

애니메이션전공 콘텐츠 제작기술을 위한 기본적인 예술적 표현능력과 인터랙티브 콘텐츠를 실현케 하는 소프트웨어 구현능력을 바탕으로 핵심 코어기술인 애니메이션 테크놀로지를 다루는 융합형 디지털 애니메이션 아티스트와 프로그래밍이 가능한 영상 그래픽 전문가를 양성한다. 시네매틱 연출과 캐릭터 애니메이션, CGI VFX 및 게임엔진 기반의 콘텐츠 제작의 주요 트랙 영역을 중점적으로 교육하여 글로벌한 시각과 비전을 갖는 융합형 애니메이션 전문가 육성을 교육 목표로 갖는다.

교육내용

- 전공진입 시기에는 공학적 사고능력을 배양하기 위한 프로그래밍 기초 수업과 예술적 표현능력을 위한 애니메이션 전공 기초수업으로 이루어진다.
- 전공능력을 배양하기 위한 2, 3학년 주요교과는 애니메이션 CDR 중심의 시네매틱 연출과 캐릭터 애니메이션, 게임엔진기반의 CGI/VFX 및 인터랙티브 콘텐츠영역의 다양한 전공 중점교육으로 구성
- 전공심화시기인 4학년 교육과정은 자기주도적인 전문영역으로의 집중과 취업과 진학을 위한 포트폴리오 제작지원 및 실무현장교육이 이루어진다.

학년	학기	전공 교과목
1	1	애니메이션의원리, 3D그래픽기초, 시네마틱포토그래피, AI기반이미지디자인
	2	게임엔진기초, AI융합3D배경 제작, 애니메이션바디메카닉스, 영상편집기초, AI기반 웹툰제작
2	1	시네마틱연출문법, 캐릭터연기와퍼포먼스, 언리얼엔진프러덕션, 콘텐츠기획및시장분석, 비주얼스타일&합성
	2	게임스타일애니메이션, 시네마틱영상콘텐츠제작, 네러티브연출테크닉, 언리얼엔진리깅테크닉
3	1	캐릭터퍼포먼스애니메이션, PBL디지털아트토이&프린팅스튜디오, 방송·디지털콘텐츠프로덕션(캡스톤디자인)
	2	일본TV애니와표현기법, K-POPMV/제작, 하이브리드애니메이션스튜디오, 광고콘텐츠제작, 숏폼콘텐츠프로젝트
4	1	애니메이션크리에이티브프로젝트1, 애니메이션테크놀로지스튜디오1
	2	애니메이션크리에이티브프로젝트2, 애니메이션테크놀로지스튜디오2, 캐릭터·포트폴리오브랜딩워크숍2

CDR
(Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
CGI 전문가	• 애니메이션, 게임, 영화, VR 등 영상 콘텐츠의 필요한 시각물을 3D 컴퓨터그래픽으로 기획, 제작할 수 있는 역량을 갖춘 실무적인 인재의 양성을 목표로 한다. • 관련 교과목 : 디지털그래픽기초, 애니메이션스토리텔링, 인터랙티브 CGI, CG Workshop 등
스토리 연출 전문가	• 텍스트 형식의 스토리에 다채로운 네러티브 전략을 창의적으로 시각화 해낼 수 있는 스토리보드 아티스트와 연출가를 양성시키기 위한 교육을 목표로 한다. • 관련 교과목 : 카툰애니메이션, Blender project, 크리처애니메이션, 단편애니메이션기획 등

CDR명	교육내용
캐릭터 애니메이션 전문가	- 점점 더 사실적인 느낌으로 발전하고 있는 게임, 영화, 애니메이션 속의 디지털 캐릭터를 움직임을 부여해 실제 사람의 액션보다 더 드라마틱한 액션을 만들어낼 수 있는 창의적인 원천기술을 보유한 전문가를 육성하는 것을 목표로 한다. - 관련 교과목 : 애니메이션테크닉, 게임애니메이션, Animation Workshop, Short Film Animation2 등
VFX 전문가	- 특수영상기반의 영화영상과 게임영상 등의 영상효과 제작현장에서 필요로 하는 VFX와 크리처 제작 전문인력에 대한 양성을 목표로 한다. - 관련 교과목 : 게임엔진고급에셋활용, 게임엔진애니메이션2, 크리처애니메이션, Unreal 고급릴제작 등

장학 및 지원

산학프로젝트를 통한 학습활동지원프로그램

특성화 분야

- 졸업논문(작품) 제작 시 연계학과와의 팀 공동 제작을 권장하여 실무적인 협업 제작 파이프라인을 채득하도록 한다.
- 인턴십과 산학 프로젝트 활동을 필수로 참여하여 다양한 직무체험과 취업준비 활동이 이루어지도록 한다.

취업/진로

- 엔씨 소프트, 넷마블, 위메이드, 텐센트, 블리자드 엔터테인먼트 등의 중대형 게임회사
- Nickelodeon, 투바 애니메이션 등의 애니메이션 전문회사
- 로커스, 애니프레임 등의 애니메이션 광고회사
- 네오위즈, 매드맨포스트, 매크로그래프, 모팩 등의 영화영상 후반 전문회사
- M-net 등의 모션그래픽 관련 프로덕션 및 방송사
- 상명대 대학원, 미국 AAU, 영국의 Kingston 등 국내·외 관련 대학원 진학

기타

- PISAF(현 BIAF) 등 주요 국제 애니메이션 페스티벌 본선 진출작 다수 배출
- 취업과 진로지도 강화를 위한 인턴십 현장수업의 다변화
- 미국 뉴욕의 스쿨오브비주얼아트, 호주의 RMIT, 대만의 영동과기대, 중국의 북경전영학원, 산서전매 대학교, 하북과기대 등과 학생교류 프로그램을 체결하여 국제적인 교류, 교육의 기회를 제공함