

영상·애니메이션학과 Film, Video and Animation

교육목적

영상·애니메이션학과는 국가의 경제와 문화를 선도하는 첨단 콘텐츠 산업의 전문가 양성을 그 목적으로 한다.

교육목표

영상·애니메이션학과는 교육목적을 실현하기 위하여 다음과 같은 교육목표를 설정한다.

- 예술적 감수성의 배양
- 최첨단 미디어의 운용능력 배양
- 체계적인 문화 콘텐츠 디자인 전문 교육을 통한 전문가적 자질 배양
- 영상·애니메이션 산업 발전에 기여할 수 있는 지도자적 소양과 품성 함양

학과소개

오늘날 영상 및 애니메이션 산업은 국가의 경제와 문화를 선도하는 첨단 콘텐츠 산업이다. 현대 정보화 사회에 있어서 영상 및 애니메이션 분야는 국가 경제의 중요한 견인차 역할을 할 뿐만 아니라 국가적 문화수준의 척도가 된다. 이러한 시점에서 이 분야를 주도적으로 이끌어 갈 세계적 수준의 인재 양성을 본 과의 목적으로 한다.

본 과에서는 우수한 교수진과 학생들이 촬영스튜디오, 디지털 애니메이션실 및 최신 촬영장비와 연구 장비를 갖추어 수준 높은 연구와 작업을 진행하고 있다. 뿐만 아니라 예술적 감수성 훈련, 최첨단 미디어의 운용능력, 디자인 프로세스 교육 등 체계적인 영상 및 애니메이션 전문교육을 통해 세계적인 경쟁력을 키우고 있다.

교과과정 및 과목설명

석사학위과정 교과과정

이수구분	학수번호	교과목명	학점	시수	영문교과목명
선택	1502004	영상기호학	3	3	Visual Semiotics
	1502006	영상연출	3	3	Direction Film & TV Drama
	1502007	애니메이션 기획 및 연출	3	3	Producing & Directing Animation
	1502009	영상문법	3	3	Grammar of the Shot
	1502013	한국영화론	3	3	Study of Korean Cinema
	1502014	사운드 디자인	3	3	Sound Design

이수구분	학수번호	교과목명	학점	시수	영문교과목명
선택	1502019	특수효과 워크숍	3	3	Special Effect Workshop
	1502021	촬영과 조명 워크숍	3	3	Lighting & Photography Workshop
	1502027	광고영상론	3	3	Lecture on Commercial Films
	1502028	영상 색채	3	3	Color on Film & Video
	1502029	실험 영상 & 애니메이션	3	3	Experimental Film & Animation
	1502030	장르영화론	3	3	Genre Study
	1502031	작가 영화론	3	3	Authorship Study
	1502032	방송제작론	3	3	Broadcasting Production
	1502033	영상편집	3	3	Editing
	1502034	실험영화론	3	3	Experimental Film
	1502035	영상제작실습	3	3	Production Practicum
	1502036	영상과 산업	3	3	Film & Industry
	1502037	영상과 사회	3	3	Film, Media and Society
	1502038	시나리오 워크숍1	3	3	Scenario Workshop 1
	1502039	시나리오 워크숍2	3	3	Scenario Workshop 2
	1502040	캐릭터 애니메이션	3	3	Character Animation
	1502041	3D Modeling & Construction	3	3	3D Modeling & Construction
	1502042	프로덕션 디자인론	3	3	Production Design Study
	1502043	프로덕션 디자인 1	3	3	Production Design 1
	1502044	프로덕션 디자인 2	3	3	Production Design 2
	1502045	Visual humor	3	3	Visual humor
	1502046	헐리우드 영화	3	3	Hollywood Film
	1502047	제 3세계 영화	3	3	Third World Cinema
	1502048	동아시아 영화	3	3	East Asian Cinema
	1502049	미디어 이론 연구	3	3	Media Theory Study
	1502050	디지털영상	3	3	Digital Media
	1502051	기록영화	3	3	Documentray
	1502054	영상이론 세미나	3	3	Film and Visual Theory
	1502055	영상 분석	3	3	Film and Moving image Analysis
	1502056	영상 애니메이션 프로젝트 1	3	4	Project1:Pre-production
1502057	영상 애니메이션 프로젝트 2	3	4	Project2:Production	

석사학위과정 과목설명

교과목명	과 목 설 명
영상기호학	영상 이미지들을 기호학적인 개념을 활용하여 분석하고, 그러한 과정에서 지적 상상력을 극대화하는 과정이다. 영상물에 대하여 기호학적, 서사적 분석을 시도한다.
영상연출	영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 한 영화와 텔레비전 연출의 프로세스 및 방법을 연구하며, 영화와 TV의 다양한 장르와 표현형식을 탐색한다.
애니메이션 기획 및 연출	영화, TV를 포함한 제반 영상매체언어의 문법과 미학, 기술적 특성을 이해하고 이를 바탕으로 하여 보다 창조적이고 효율적인 애니메이션 기획과 연출의 프로세스 및 방법을 탐구한다.
영상문법	영상의 논리적, 감각적 구조, 표현 기법, 분석 방법, 테크놀로지의 발전으로 인한 제작 형태의 변화, 그리고 최근의 경향을 논의한다.
한국영화론	한국영화의 이슈들을 연구, 토론한다.
사운드 디자인	프로젝트 작품 제작에 필요로 하는 음향과 관련한 이론과 실습과정이다.
특수효과 워크숍	프로젝트 작품제작에의 적용을 통하여 분장, 조명, 촬영, CG에 의한 특수효과 등을 학습한다.
촬영과 조명 워크숍	작품제작에서 제기되는 과제의 문제해결을 중심으로 하여 기술적, 창조적 방법론을 익힌다.
광고영상론	CF 및 기타 광고 관련 영상물의 제작과 유통의 프로세스를 광고론, 산업론, 광고 미학 등의 이론 학습과 더불어 연구하고 토론한다.
영상 색채	영상에서의 색채의 적용과 응용을 연출 의도, 시각화의 스타일, 채색재료, CG, 조명, 필터, 필름의 특성, 비디오의 특성 등과 관련지어 학습한다.
실험 영상 & 애니메이션	실험영화나 독립영화, 전위 영화나 유럽 예술영화 및 실험 애니메이션으로 불리는 영화 장르에서 실험되고 있는 미학적 주제들을 영상제작을 통해 실험하고 분석, 연구한다.
장르영화론	장르의 관습과 스타일 그리고 사회적 문화적 의미를 다룬다. 서부극, 범죄물, 멜로드라마, 필름느와르, 공포, 액션, 공상과학, 환상 등 영화장르의 특성을 연구한다.
작가 영화론	영화작가의 이론과 사례를 통해 영화적 의미를 발화하는 구심점으로서의 작가를 연구한다. 특정 작가의 주제적 집착과 형식적 독창성을 분석하고 연구한다.
방송제작론	방송제작의 기술적 특성 및 사회적, 산업적 측면을 분석 연구한다.
영상편집	소비에트 몽타주 이론으로부터 현대 영화에 이르기까지의 영화 편집을 연구 분석하고 실습한다.
실험영화론	실험영화의 형식과 미학적 주제, 특성을 분석하고 연구한다.
영상제작실습	영상의 내러티브 구축과 미학적 주제의 표현 형식을 제작과정을 통해 연구한다.
영상과 산업	영화, TV, 그 밖의 미디어 산업에 대한 이해를 높이고 비즈니스 측면의 운용을 실무현장의 자료조사 및 분석하고 연구한다.
영상과 사회	영화와 영상물의 의미를 정치, 사회, 문화적 맥락에서 연구한다. 사회관계에 분석적 이해를 돕는 영상물들을 분석한다.
시나리오 워크샵1	시나리오의 분석을 통한 내러티브 구조의 연구 및 창의적인 아이디어를 개발, 주제의 확대 및 전개 연구한다.
시나리오 워크샵2	워크샵 1과정에 이어 내러티브 구축, 주제의 확대와 에피소드, 인물의 성격을 연구하여 트리트먼트를 단편 스크립트로 개발한다.
캐릭터 애니메이션	3D Modeling & Construction에 이어 캐릭터의 동적 요소에 초점을 두고 기술적인 해결책과 스토리 전개 과정을 실습과정을 통해 연구한다.
3D Modeling & Construction	캐릭터 디자인, 표정 표현 및 기본 동작에 따른 기술적 요소 등 3D 애니메이션의 기초 과정을 실습을 통하여 연구, 습득한다.
프로덕션 디자인론	프로덕션 디자인의 발생과 전개, 우리나라 프로덕션 디자인의 현황에 대해 토론한다. 최근의 경향과 이론을 탐색하여 영화 이외의 프로덕션 디자인 이론과 프로세스 등을 연구한다.
프로덕션 디자인 1	프로젝트 작품제작에 있어서의 각본의 시각적 분석 등 프로덕션 디자인의 기본적인 과정을 연구한다.

교과목명	과 목 설 명
프로덕션 디자인 2	프로덕션 디자인 1의 과정을 심화하여 프로덕션 일러스트레이션, 장면의 이해와 구축을 위한 평면도, 투시도, 콘티뉴이티스케치와 스토리보드 등 프로덕션 디자인의 전반적인 과정을 연구한다.
Visual humor	영화와 애니메이션에 표현되는 시각적 humor의 요소와 표현 방법을 연구 분석한다.
할리우드 영화	미국주류영화인 할리우드 영화 산업의 발달과 변화를 이해하고 고전 할리우드 영화의 문법과 특성을 연구, 분석한다.
제 3세계 영화	주류 상업영화의 대안으로 일어난 제 3세계의 영화운동의 정치적 철학적 역사적 의의와 내용을 연구한다.
동아시아 영화	일본, 중국, 대만 홍콩 영화의 고유한 역사를 공부한다. 비교 연구를 통해 동아시아의 근대성이 교차하고 절합되는 지역으로서의 영화의 역사성을 연구한다.
미디어 이론 연구	미디어에 대한 논리적인 이해와 미디어의 사회과학적 문맥을 이해하고 문화 예술적 활용방안과 산업과의 관계를 검토한다.
디지털영상	그래픽 프로그램, Interactive Authoring 프로그램 등 컴퓨터 응용 프로그램과 Non Linear Editing 프로그램 등을 학습한다.
기록영화	다큐멘터리에서 가장 이슈가 되는 경향 또는 논쟁을 중심으로 작품 감상, 분석, 토론을 하며, 현대 다큐멘터리 제작의 장르, 제작과정, 유통, 사회적 기능에 대해 토론을 한다.
영상이론 세미나	영화와 영상이론의 역사적 발전과 내용을 고찰한다. 고전영화이론의 흐름과 현대영화이론의 연구를 통해 영화와 영상매체가 담지하는 재현적 인지적 의미를 배운다.
영상 분석	영상의 서사, 스타일 등 영상 문법 및 영화 언어를 비롯하여 사회적, 심리적, 정신분석학적 등 전반의 인문학적 배경을 통해 영상의 의미를 분석한다.
영상 애니메이션 프로젝트1	프로젝트의 Pre-production 과정이다.
영상 애니메이션 프로젝트2	프로젝트의 Production 과정이다.