

# META일러스트레이션 학과

## (Dept. of META Illustration)

### 설치 과정 : 석사과정

### 학과 소개

META 일러스트레이션학과는 기초적인 이미지메이킹 표현방법, 이미지와 커뮤니케이션, 스토리텔링에 대한 인문학적 이해를 바탕으로 첨단 산업 분야와의 접목을 통해 학문적 깊이와 함께 실무적인 학습과 업계 진출을 목표로 하고 있다. 최근 부각되는 AI 플랫폼 산업, 메타버스 환경에서 이미지 창출, 웹툰을 기반으로 하는 스토리 창작과 영상 산업으로의 연계 등, 모든 이미지를 다루는 일러스트레이션 분야의 첨단 테크놀로지와의 결합과 확장을 모색한다.

### 교육 목표

1. 다양한 디자인 분야에서 디지털 일러스트레이션 이미지 창작.
2. 첨단 분야를 위한 이미지 제작, 차세대 첨단 분야로의 진출.
3. 웹툰, 애니메이션 등을 기반으로 하는 문화 콘텐츠 산업 진출.

### 전공 분야

미디어 일러스트레이션 분야. 애니메이션, 웹툰 등을 기반으로 하는 영상 산업 분야.  
국제적 콘텐츠 산업 분야 및 첨단 미래 분야.

### 학과 운영내규

#### 1. 선수과목

- 1) 타계열 출신 석사과정 학생은 다음의 선수과목을 이수하여야 한다.

| 대상 | 구분   | 교과목명      | 학점 |
|----|------|-----------|----|
| 석사 | 학부과목 | 드로잉       | 2  |
|    |      | 기초디자인     | 3  |
|    |      | 일러스트레이션 1 | 2  |
|    |      | 일러스트레이션 2 | 2  |
|    |      | 디자인워크샵 1  | 2  |

- 2) 출신대학에서 이미 이수한 과목이 있을 경우, 학과 주임교수의 승인을 받아 이를 면제받을 수 있다.  
출신대학에 따라 과목명이 상이하므로, 동일한 교과내용으로서의 과목명이 다른 경우에는 주임교수의 승인을 받아 이를 이미 이수한 것으로 인정받을 수 있다.

## 2. 외국어 시험

외국어 시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.

## 3. 종합시험

- 1) 종합시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.
- 2) 종합시험은 석사과정 2과목으로 한다.

## 4. 학위청구논문

- 1) 논문계획서는 지도교수 확인을 받아 석사과정 3차 학기 개강 1주내에 주임교수에게 제출하여야 한다.
- 2) 본 심사 직전 학기말에 논문지도 평가를 통과하여야 한다.
- 3) 논문예비심사는 실시하지 않는다.
- 4) 본심사용 학위청구논문은 정해진 기간 내에 제출하여야 하며, 제출하지 않을 경우 심사에서 제외한다.
- 5) 논문심사 날짜는 지도교수가 심사위원과 협의하여 결정한다.
- 2) 출신 대학에서 이미 이수한 과목이 있을 경우, 학과 주임교수의 승인을 받아 이를 면제 받을 수 있다.  
출신 대학에 따라 과목명이 상이하므로, 동일한 교과내용으로 과목명이 다른 경우에는 학과 주임교수의 승인을 받아 이를 이미 이수한 것으로 인정받을 수 있다.

## 부 칙

이 내규는 2022년 9월 1일부터 시행한다.

## 교과과정표

| 교 과 목             |                                           | 학점 | 강의 | 실습 | 수강대상 |
|-------------------|-------------------------------------------|----|----|----|------|
| 디지털 드로잉           | (Digital Drawing)                         | 3  | 3  | 0  | 석사   |
| 디지털 페인팅           | (Digital Painting)                        | 3  | 3  | 0  |      |
| 텍스처 & 테크닉         | (Texture & Technique)                     | 3  | 3  | 0  |      |
| 아이디어이션            | (Ideation)                                | 3  | 3  | 0  |      |
| 캐릭터디자인            | (Character Design)                        | 3  | 3  | 0  |      |
| 스토리텔링             | (Storytelling)                            | 3  | 3  | 0  |      |
| 무빙 이미지            | (Moving Image)                            | 3  | 3  | 0  |      |
| 버추얼 일러스트레이션       | (Virtual Illustration)                    | 3  | 3  | 0  |      |
| 일러스트레이션 프로모션      | (Illustration Promotion)                  | 3  | 3  | 0  |      |
| 이미지와 글쓰기          | (Image & Writing)                         | 3  | 3  | 0  |      |
| 현대 문화와 시각 예술의 역사  | (History of Modern Culture & Visual Arts) | 3  | 3  | 0  |      |
| 일러스트레이션 프로젝트 연구 1 | (Illustration Project 1)                  | 3  | 3  | 0  |      |
| 일러스트레이션 프로젝트 연구 2 | (Illustration Project 2)                  | 3  | 3  | 0  |      |
| 일러스트레이션 프로젝트 연구 3 | (Illustration Project 3)                  | 3  | 3  | 0  |      |
| 일러스트레이션 프로젝트 연구 4 | (Illustration Project 4)                  | 3  | 3  | 0  |      |

## 교과목 개요

- 디지털 드로잉 (Digital Drawing)  
다양한 디지털 도구를 이용하여 이미지를 생성하는 방법 및 프로그램을 연구하고 자기화시키며, 그림 및 이미지 작성에 대한 기초적인 테크닉과 동시에 다양한 실험적 표현방법을 일러스트레이션에 적용시켜 보는 과목이다.
- 디지털 페인팅 (Digital Painting)  
다양한 디지털 도구를 이용하여 자신만의 스타일을 개발하고 자신이 이야기하고 싶은 생각을 개성있는 스타일로 발전시키고 비주얼로 완성시켜 표현하는 것을 수업의 목표로 삼는다.
- 텍스처어 & 테크닉 (Texture & Technique)  
다양한 디지털 이미지 환경에서 표현의 다양성을 제고하고 이를 효과적이며 효율적으로 구현하기 위한 프로그램을 배우고 개인화된 프로세스를 연구하는 표현기법 수업이다.
- 아이디어이션 (Ideation)  
일러스트레이션 이미지들에 활용되는 아이디어이션 기법을 연구하고 실제 개인 주제를 개발하여 실습해보는 기회를 갖는다. 이를 통해 자신의 생각을 비주얼라이즈하는 방법을 찾아보고 연구한다.
- 캐릭터디자인 (Character Design)  
일반 오프라인에서부터 SNS 소통, 메타버스, AI 캐릭터, 개인 작업 등에 널리 활용될 수 있는 자신만의 캐릭터를 개발하고 이를 프로젝트로 활용하여 각각의 산업에 적용시켜 본다.
- 스토리텔링 (Storytelling)  
웹툰, 그림책, SNS 스토리 등 디지털 환경에 적극적으로 대응하기 위한 유연한 스토리텔링에 대하여 연구하고 자신의 주제에 맞게 독창적인 이야기를 구현해 보는 실습 수업이다.
- 무빙 이미지 (Moving Image)  
무빙 이미지, 애니메이션 기법은 이미지와 스토리를 만들어가는 핵심적인 표현 기법으로서 다양한 분야로의 진출이 가능하고 미래 산업발전에 무궁무진하게 번창할 수 있는 가능성을 지니고 있는 만큼, 그 산업구조와 표현 기법을 익혀보는 과목이다.
- 버추얼 일러스트레이션 (Virtual Illustration)  
최근 메타버스로 일컬어지는 가상 환경 안에서 이미지를 구현하기 위한 방법론을 연구하는 수업이다. NFT와 메타버스, 게임 캐릭터 및 가상현실 환경구현을 위한 공간연구를 포괄하여 진행한다.
- 일러스트레이션 프로모션 (Illustration Promotion)  
일러스트레이터로서의 다양한 프로모션 기법들을 탐색해보고 전략을 수립한 후 그에 맞는 프로젝트를 진행하며, 진행된 작업을 실제로 프로모션하고 그 과정들을 함께 공유한다.
- 이미지와 글쓰기 (Image & Writing)  
자신의 의견을 글로써 표현하는 것은 일러스트레이터에게 반드시 필요한 필수불가결의 중요한 요소이다. 스스로 제작한 자신의 일러스트레이션과 같이 어울릴 수 있는 독창적인 글을 표현해보고, 자신의 이미지를 글로써 표현하는 방법 등을 실습한다.

- 현대 문화와 시각 예술의 역사 (History of Modern Culture & Visual Arts)

현대 문화 트렌드와 시각 예술의 전반적인 역사와 지식을 습득하여 자신이 하는 표현 방식이나 스타일이 어느 지점에 위치하는지 인식하며, 자신만의 개성을 지닌 독창적인 표현을 위한 다양한 영감을 얻을 수 있는 기회를 마련한다.

- 일러스트레이션 프로젝트 연구 1 (Illustration Project 1)

본 수업은 석사과정 논문연구수업에 해당하는 수업으로 지도교수가 학위논문 또는 프로젝트의 주제와 관련있는 과제를 부여하여 정해진 기간 동안 논문 또는 프로젝트를 수행함으로써 그 성과에 따라 졸업자격이 주어진다.

- 일러스트레이션 프로젝트 연구 2 (Illustration Project 2)

본 수업은 석사과정 논문연구수업에 해당하는 수업으로 지도교수가 학위논문 또는 프로젝트의 주제와 관련있는 과제를 부여하여 정해진 기간 동안 논문 또는 프로젝트를 수행함으로써 그 성과에 따라 졸업자격이 주어진다.

- 일러스트레이션 프로젝트 연구 3 (Illustration Project 3)

본 수업은 석사과정 논문연구수업에 해당하는 수업으로 지도교수가 학위논문 또는 프로젝트의 주제와 관련있는 과제를 부여하여 정해진 기간 동안 논문 또는 프로젝트를 수행함으로써 그 성과에 따라 졸업자격이 주어진다.

- 일러스트레이션 논문/프로젝트 연구 4 (Illustration Project 4)

본 수업은 석사과정 논문 연구수업에 해당하는 수업으로 지도교수가 학위논문 또는 프로젝트의 주제와 관련있는 과제를 부여하여 정해진 기간 동안 논문 또는 프로젝트를 수행함으로써 그 성과에 따라 졸업자격이 주어진다.