

2022학년도 2학기

# 신입생 모집요강



중앙대학교 첨단영상대학원

<http://www.gsaim.cau.ac.kr>

# 목 차

1. 전형일정 .....	3
2. 모집학과 .....	4
3. 지원자격 .....	5
4. 입학원서 접수 시 유의사항 .....	6
5. 전형방법 .....	7
6. 합격자 결정과 총원, 휴학 및 환불 .....	7
7. 제출서류 [한국인, 외국인, 재외국민] .....	9
8. 장학금 안내 .....	18
9. 외국인 유학비자 발급 절차 .....	20
< 첨단영상대학원 소개 > .....	32

## ※ 제출서류 양식

① 학업계획서 .....	22
② 포트폴리오 양식 .....	23
③ 단편 시나리오 .....	24
④ 학술적비평문 .....	25
⑤ 연구실적목록 .....	26
⑥ 논문요약본 .....	27
⑦ 원격면접신청서 .....	28
⑧ 학력조회동의서 .....	29

## 1. 전형일정

구 분	일 시	장 소	비 고
원서 접수	2022년 5월 3일 (화) 10:00 ~ 2022년 5월 16일 (월) 24:00	<a href="http://www.uwayapply.com/">http://www.uwayapply.com/</a> 또는 첨단영상대학원 홈페이지 <a href="http://www.gsaim.cau.ac.kr/">http://www.gsaim.cau.ac.kr/</a> 에서 팝업창을 통해 온라인접수	▶ 인터넷 접수만 가능 ▶ 인터넷 접수 기간에는 24시간 접수 가능
서류 제출	2022년 5월 3일 (화) ~ 2022년 5월 17일 (화)	중앙대학교 중앙문화예술관 301관 506호 첨단영상대학원 교학지원팀 입학담당자 앞	▶ 입학원서(출력) 및 제출서류 동봉하여 등기우편으로 제출 ▶ 우편 제출 시 5월 17일 (화)까지의 소인분에 한함
입학 설명회	2022년 5월 4일 (수) 18:30	<b>장소(ZOOM링크) 및 시간 추후 공지</b>	▶ <b>대면 또는 온라인</b>
면접	2022년 5월 28일 (토)	<b>장소(ZOOM링크) 및 시간 추후 공지</b>	▶ <b>대면 또는 온라인</b>
합격자 발표	2022년 6월 10일 (금)	첨단영상대학원 홈페이지 공지사항 확인 <a href="http://www.gsaim.cau.ac.kr/">http://www.gsaim.cau.ac.kr/</a>	

▶ 제출서류 보낼 곳 : 06974, 서울특별시 동작구 흑석로 84

중앙대학교 중앙문화예술관 301관 506호 첨단영상대학원  
입학담당자 앞

※ 인터넷 접수 후 원서봉투 겉면에 출력되는 제출서류 목록을 부착하여 제출

※ 인터넷 접수 완료 후 출력되는 원서에 본인 서명할 것

## 2. 모집학과

학 과	학위과정	전 공	세부전공	코드번호
영상학과	박사 / 석사	영상공학	시이미징 (디지털이미징 명칭 변경 예정)	0101
			메타퓨전-VR/게임/메타버스 (VR/게임/메타버스 명칭 변경 예정)	0102
			예술공학	0103
	박사 / 석사	영상예술	영화영상이론	0201
			OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스 (콘텐츠기획/정책/비즈니스 명칭 변경 예정)	0202
			디지털과학사진	0203
			영화영상제작	0204
			실감미디어/애니메이션콘텐츠	0205
	제작석사 / 박사	영상특수효과	0206	
	제작석사			
	박사 / 석사	Creative Masters	Creative Masters (공학)	0301
			Creative Masters (예술)	0302
박사 / 석사		엔터테인먼트 테크놀로지	0401	

※ 모든 학위과정은 2년 과정

※ Creative Masters는 토요일 과정으로 내국인만 지원가능

※ 엔터테인먼트 테크놀로지는 세부전공이 없는 단일전공이며, **금 학기 내국인 석사 모집 미 시행 (내국인 : 박사, 외국인 : 석/박사 모집)**

※ 2022학년도 2학기부터 ‘디지털이미징→시이미징’, ‘VR/게임/메타버스→메타퓨전-VR/게임/메타버스’, 콘텐츠기획/정책/비즈니스→OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스’ 세부전공 명칭변경 예정

### 3. 지원자격

#### 가. 석사 및 제작석사학위과정

- ① 학사학위 취득(예정)자, 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자
- ② 평생교육진흥원 학점은행제 학위취득자 및 취득예정자도 지원할 수 있음
- ③ 학사과정의 출신학과 또는 전공과 관계없이 지원할 수 있음
- ④ 졸업 예정자인 경우, 개강 첫째 주까지 학위(졸업)증명서를 제출해야 함

#### 나. 박사학위과정

- ① 석사학위 취득(예정)자, 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자
- ② 석사과정의 출신학과 또는 전공과 관계없이 지원할 수 있음
- ③ 졸업 예정자인 경우, 개강 첫째 주까지 학위(졸업)증명서를 제출해야 함

#### 다. 어학능력기준 (유효기간 2년 이내의 것만 인정함)

- ① 한국어능력시험(TOPIK) : 4급 이상 소지자
  - ② 영어능력시험 : TOEFL 530 (CBT 197, IBT 71), IELTS 5.5, CEFR B2, TEPS 600점 또는 그에 상응하는 국가공인 / 민간영어능력평가시험 점수 소지자
  - ③ 위 기준에 상응하는 언어 능력이 있다고 인정되는 경우
    - 모국어가 영어인 경우
    - 영어권 국가에서 고교 학력 이상의 과정을 이수한 외국인
    - 본교 한국어교육원 4급 이상 수료자, 5급 이상 과정 재학자  
(단, 중앙대학교를 제외한 다른 대학의 한국어교육기관 수료증명은 인정하지 않음)
    - 해외 대학 한국어학과 졸업자 또는 국내 4년제 대학 졸업자
- ※ 외국인(정원 외) 지원자에게만 해당되며, 한국어 또는 영어에 대한 공인 어학성적을 최소 지원 자격 요건으로 요구하고 있으므로 지원서 접수 시 TOPIK 또는 영어 공인어학성적표 원본을 반드시 제출해야 함 (어학취득 조건부 지원 불가)
- ※ 상기 조건 중 하나 이상 충족 시 지원 가능

※ 코로나19로 인해 자국에서 어학시험이 진행이 되지 않은 경우에도 어학시험 제출대상 예외로 정하지 않음

#### 4. 입학원서 접수 시 유의사항

- 1) 인터넷 접수(<http://www.uwayapply.com/>) 없이 송부한 입학원서는 무효처리
- 2) 모든 서류는 **한 달 이내 출력된 원본**을 제출해야 하며, 영상물을 제외한 모든 서류는 반드시 출력 후 제출 (USB 내에 제출서류를 저장하여 제출 불가)
- 3) 전형료 결제 후 수험번호가 기재된 입학원서가 출력되어야 접수가 정상적으로 완료된 것
- 4) **전형료 결제 이후에는 입학원서 입력내용의 수정이나, 접수 취소 및 전형료 환불이 불가**하니 반드시 원서 입력내용을 확인 후 결제할 것
- 5) 인터넷 접수 후 입학원서를 출력하여 제출서류와 함께 본 대학원 교학지원팀에 도착하도록 우편으로 우송해야 하며, 수험표는 본인이 보관하여 면접 때 지참할 것 (2022.5.17.까지 도착분 및 소인분에 한함)
- 6) 입학원서와 제출서류를 기한 내 제출하지 않을 경우 불합격 처리함
- 7) 1차 서류 접수자에 한해, 미비서류 제출은 **면접일 1주 전 도착분**에 한함
- 8) 접수된 서류와 포트폴리오는 **반환하지 않는 게 원칙**이나, 필수자료가 아닐 경우 교학지원팀 검토 후 반환할 수 있음
- 9) 출신대학(원)이 2개 이상일 경우 모든 출신대학 및 학과를 최근 졸업한 순으로 입력할 것 (예 : [대학1] 편입 후 대학 / [대학2] 편입 전 대학)
- 10) 학부 편입학자의 경우 최종 졸업학교 성적만 입력하고, 성적표는 편입 전 대학 성적표도 함께 제출할 것
- 11) 도착한 입학원서 및 제출서류가 인터넷으로 접수된 자료와 상이한 경우, 작성 오류, 기재사항 누락, 판독불능, 연락처 변경 등으로 인한 불이익은 지원자의 책임으로 함
- 12) 제출서류가 허위로 판명되거나 기타 부정한 방법으로 입학한 사실이 확인될 경우, 합격 또는 입학을 취소하며 교학지원팀에서 지정한 날까지 지원 자격을 충족하지 못한 경우 역시 합격 또는 입학을 취소함
- 13) 국내 대학(원) 출신 지원자는 최종 합격할 경우, 출신 대학(원) 학력조회를

- 위한 개인정보 제공에 동의해야 함
- 14) 외국에 거주하여 원격면접을 희망할 경우, 본 대학원 교학지원팀에 사전 연락하여 원격면접신청서를 제출하고 승인을 받아야 함
- 15) 원격면접은 면접 내용이 녹음(녹화)되며, 면접 내용이 사실과 다르거나 기타 부정한 방법으로 입학한 사실이 확인되면 합격 또는 입학을 취소함
- 16) 모든 공증본은 **서류 제출 마감일로부터 6개월 이내(2021.11.12.)** 발급된 것이어야 함
- 17) 외국어로 구성된 포트폴리오의 경우, 한글 자막을 첨부해야 함

## 5. 전형방법 ([제작]석사·박사 학위과정 동일)

### 가. 전형요소별 반영점수

구 분	전형요소별 반영점수		계
	서류심사	구술(면접)시험	
배 점	100점	100점	200점
과락기준	60점 미만	60점 미만	-

### 나. 전형기준

전형요소	심 사 기 준
서류심사	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학업계획서 및 포트폴리오 (해당 전공응시자에 한함)</li> <li>▪ 대학 전 학년 성적 (박사학위과정은 대학원 전 학년 성적포함)</li> </ul>
구술 (면접)시험	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학문에 대한 열정과 진지함</li> <li>▪ 전공에 대한 적성</li> <li>▪ 전공에 대한 지식</li> </ul>

## 6. 합격자 결정과 총원, 휴학 및 환불

### 가. 합격자 결정

- ① 모집단위별 총 득점 순으로 합격자를 결정하며, 구술(면접) 시험 결시자와 과목 낙제자는 불합격으로 처리함
- ② 모집단위별 합격선 상의 동점자는 (1) 서류심사 고득점자, (2) 구술시험 고득점자, (3)연소자 순으로 선발함
- ③ 합격한 자가 정해진 기간 내에 등록을 하지 않을 경우 합격을 취소함
- ④ 모집요강에 명시되지 않은 사항은 운영위원회가 정하는 바에 따름

#### 나. 추가 합격

- ① 결원이 있을 경우 모집전공 총점 순위에 따라 총원함(단, 과락으로 인한 불합격자는 총원대상에서 제외)
- ② 해당전공의 총원 대상자가 없을 경우 전체전공 내에서 총원함
- ③ 추가 합격 통보 시 본 대학원에서 취하는 방법(전화연락 등)으로 연락이 되지 않을 경우, 우선순위 후보자 대상에서 제외함
- ④ 추가 합격을 통보 받은 자가 정해진 등록 기간에 등록을 하지 않을 경우 합격을 취소함

#### 다. 휴학

- ① 신입생의 휴학 신청은 본 대학원 교학지원팀에 휴학원서를 제출함으로써 가능하며 온라인으로 휴학신청은 불가함
- ② 신입생은 휴학원서 제출 전 전공 주임교수와의 면담을 통해 승인을 받아야 함

#### 라. 수업료 및 입학금 환불

- ① 당해 학기 개시일 전까지 입학포기 원서를 제출할 경우 입학금 및 등록금 전액을 반환함(입학포기 원서 제출 후 환불 시 까지 일정 시간 소요)
- ② 학기 개시일부터 일정 기간이 경과할 때마다 본교 학칙에 따라 등록금 반환액이 줄어듦(단, 입학금은 반환하지 않음)
- ③ 환불 희망자는 구비서류를 지참하여 본 대학원 교학지원팀에 직접 방문하여 처리해야 하며, 전화를 통한 환불 신청은 불가함
- ④ 입학포기 및 자퇴 신청자 구비서류
  - 1) 입학포기각서(본교 소정 양식)
  - 2) 등록금 영수증 원본, 본인 신분증 사본, 본인명의 통장 사본



- 3) 대리인이 환불하고자 할 때는 본인 및 대리인 신분증 지참  
 ⑤ 부정입학자의 경우 입학금 및 등록금 반환 불가

7. 제출서류 [각 서류에 해당하는 순서에 맞춰서 보낼 것]

한국인 < 석사 >		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상공학	SI이미징, 메타퓨전-VR/게임/메타버스, 예술공학
	영상예술학	영화영상이론, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스, 디지털과학사진
	Creative Masters	Creative Masters(예술), Creative Masters(공학)
① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부 ② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ③ 학술적 비평문 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ※ 영화영상이론, 디지털과학사진, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스 세부전공 지원자에 한 함 - 작품 또는 작가에 대해서 작성할 것 - 분량은 5-10장 내외로 할 것 ④ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) ..... 1부 ⑤ 각종 수상실적 자료 사본 (해당자에 한함) ..... 1부 ⑥ 전시회 카탈로그와 기타 자료 (해당자에 한함) ..... 1부 ⑦ 학위 (예정) 증명서 ..... 1부 ⑧ 대학 성적증명서 (전 학년 평균점수 백분율 기재) ..... 1부 (학부 편입학자는 편입 전/후 대학의 성적증명서 각 1부) ⑨ 학력조회동의서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ※ 외국대학 출신자에 한함		

한국인 < 제작석사 >		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상예술학	영화영상제작, 영상특수효과, 실감미디어/애니메이션콘텐츠
① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) .....		1부
② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) .....		1부
※ 영화영상제작 지원자는 학업계획서 첫 줄에 (연출-극영화, 다큐멘터리/프로듀싱/촬영/시나리오/사운드디자인/편집) 중 어느 분야에 지원하는지 명시할 것		
③ 포트폴리오		
1) 포트폴리오 양식 (본 대학원 소정양식)		
2) 지원자의 작품 ( <b>대표작 한 작품만 제출</b> )		
- 영상 파일은 USB에 저장하여 제출 (일반 PC에서 재생 가능한 형식)		
- '1) 포트폴리오 양식' 에 지원자의 작품에 대한 설명을 기재		
- 크레딧 타이틀에 지원자의 역할과 이름이 확인 가능하여야 함		
- 지원자 중 영상작품이 없는 경우, 입학 후 첫 학기에 제작 가능한 15분 길이의 단편 시나리오 제출( <b>연출/프로듀싱/시나리오 분야 지원자에 한함, 본 대학원 소정양식</b> )		
④ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) .....		1부
⑤ 각종 수상실적 자료 사본 (해당자에 한함) .....		1부
⑥ 전시회 카탈로그와 기타 자료 (해당자에 한함) .....		1부
⑦ 학위 (예정) 증명서 .....		1부
⑧ 대학 성적증명서 (전 학년 평균점수 백분을 기재) .....		1부
(학부 편입학자는 편입 전/후 대학의 성적증명서 각 1부)		
⑨ 학력조회동의서 (본 대학원 소정양식) .....		1부
※ 외국대학 출신자에 한함		

한국인 < 박사 >		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상공학	SI이미징, 메타퓨전-VR/게임/메타버스, 예술공학
	영상예술학	영화영상이론, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스, 디지털과학사진
	Creative Masters	Creative Masters(예술), Creative Masters(공학)
	엔터테인먼트 테크놀로지	엔터테인먼트 테크놀로지
① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부 ② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ③ 연구실적 목록 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ④ 논문 (책본) 요약문 (본 대학원 소정양식) ..... 각 1부 ⑤ 연구실적물 ..... 각 1부 ※ 연구실적 목록에 기재한 석사학위논문 및 최근 3년 이내 연구실적을 실물 (책본)로 제출해야 하며, 각 실적물 당 요약문을 첨부할 것 ※ 제출한 실적물은 시험 종료 후 본 대학원 교학지원팀에서 수령할 수 있음 ⑥ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) ..... 1부 ⑦ 학사·석사(예정) 학위 증명서 ..... 1부 ⑧ 학사·석사 성적증명서 (전 학년 평균점수 백분을 기재) ..... 각 1부 ⑨ 학력조회동의서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ※ 외국대학 출신자에 한함		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상예술학	영화영상제작, 실감미디어/애니메이션콘텐츠
① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부 ② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ※ 영화영상제작 지원자는 학업계획서 첫 줄에 (연출-극영화, 다큐멘터리/프로듀싱/촬영/시나리오/사운드디자인/편집/특수효과/연기/영상콘텐츠) 중 어느 분야에 지원하는지 명시할 것 ③ 연구실적 목록 (본 대학원 소정양식) ..... 1부 ④ 논문 (책본) 요약문 (본 대학원 소정양식) ..... 각 1부 ⑤ 연구실적물 ..... 각 1부 ※ 연구실적 목록에 기재한 석사학위논문 및 최근 3년 이내 연구실적을 실물 (책본)로		

<p>제출해야 하며, 각 실적물 당 요약문을 첨부할 것</p> <p>※ 제출한 실적물은 시험 종료 후 본 대학원 교학지원팀에서 수령할 수 있음</p>	
⑥ 포트폴리오	
<p>※ 영화영상제작, 실감미디어/애니메이션콘텐츠 세부전공 지원자에 한 함</p>	
1) 포트폴리오 양식 (본 대학원 소정양식)	
2) 지원자의 작품	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 파일은 USB에 저장하여 제출 (일반 PC에서 재생 가능한 형식)</li> <li>- '1) 포트폴리오 양식' 에 지원자의 작품에 대한 설명을 기재</li> <li>- 크레딧 타이틀에 역할과 이름이 확인 가능한 영상 파일</li> </ul>	
⑦ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) .....	1부
⑧ 학사·석사(예정) 학위 증명서 .....	1부
⑨ 학사·석사 성적증명서 (전 학년 평균점수 백분율 기재) .....	각 1부
⑩ 학력조회동의서 (본 대학원 소정양식) .....	1부
<p>※ 외국대학 출신자에 한함</p>	

외국인 < 석사/제작석사/박사 공통 >	
① 공인어학능력시험 성적 .....	1부
<p>※ 모집요강의 지원자격 - 어학능력기준 (p. 5) 참고하여 원본 제출</p>	
② 학사·석사(예정)증명서 .....	1부
<p>▶ 미국에서 학위를 취득한 경우</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 별도의 공증 없이 원본 제출</li> </ul>	
<p>▶ 중국에서 학위를 취득한 경우</p> <p>※ 중국대학 졸업 예정자는 2022년 7월 29일 (금)까지 아래 세 가지 서류 제출 시 지원 가능</p> <p>※ 지원하고 서류를 제출하지 않을 경우, 유학비자 발급이 안 될 수 있음</p>	
1) 졸업증명서 (공증본)	
<p>※ 중국대학 졸업예정자의 경우, 대학교에서 발급한 졸업예정증명서 1부, CHSI(<a href="https://www.chsi.com.cn/">https://www.chsi.com.cn/</a>)에서 발급한 졸업예정증명서 1부, 총 2부</p>	
2) 학위증명서 (공증본)	
3) 학위인증서 (공증 필요 없음)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- China Academic Degree &amp; Graduate Education Development Center의 학위인증서 원본 제출 (<a href="http://www.cdgd.edu.cn">http://www.cdgd.edu.cn</a> 참조)</li> </ul>	

- ▶ 일본에서 학위를 취득한 경우
  - 대사관 영사부 증명담당 (02-739-7400)의 <인장증명> 제출
- ▶ 그 외 국가에서 학위를 취득한 경우 (하단 서류 중 1개 제출)
  - 1) 해당 국가의 대사관에서 <인가대학확인서> 제출
  - 2) 해당 국가의 한국영사관에서 <재외교육기관확인서> 제출
  - 3) 해당 국가의 정부기관으로부터 <아포스티유확인서> 제출
    - ※ 해외대학 학위취득(예정)자는 위 서류가 한글이나 영어로 작성되지 않았을 경우  
번역 공증본을 제출(한국 소재 공증사무소의 공증은 인정하지 않음)
- ▶ 편입한 경우
  - 1) 해외에서 해외대학 학부에 편입한 경우
    - 2년제 및 3년제 대학을 졸업한 경우, 편입 전 학교의 졸업증명서를 추가 제출
    - 4년제 대학에서 편입한 경우, 편입 전 학교의 성적증명서를 추가 제출
  - 2) 해외에서 국내대학 학부에 편입한 경우
    - 국내 대학 학사학위(예정)증명서만 제출
- ③ 학사·석사 성적증명서 ..... 1부
  - 학부 편입학자는 편입 전 / 후 대학의 성적증명서 각 1부 제출
  - 해외대학 학위취득(예정)자는 위 서류가 한글이나 영어로 작성되지 않았을 경우  
번역 공증본을 제출(한국 소재 공증사무소의 공증은 인정하지 않음)
- ④ 본인 여권 사본, 신분증(출신국가) 사본(공증 필요 없음) ..... 각 1부
- ⑤ 부모 국적증명서류(여권 또는 신분증 사본 / 공증 필요 없음) ..... 1부
- ⑥ 본인 및 부모 외국인 등록증 사본(한국 내 거주자에 한함) ..... 1부
- ⑦ 본인과 부모 가족관계증명서류 ..... 1부
  - ▶ 중국인 지원자의 경우
    - 본인과 부모님의 호구부가 합본인 경우 : 호구부 공증본
    - 본인과 부모님의 호구부가 분리본인 경우 : 본인 호구부 공증본 1부,  
부모 호구부 공증본 1부, 가족관계증명서 공증본 1부 제출(총 3부)
    - 부모 중 한 분이 사망한 경우 : 사망증명서 공증본 제출
    - 부모가 이혼한 경우 : 이혼증명서 공증본 제출
  - ▶ 그 외 국가 지원자의 경우
    - 해외대학 학위취득(예정)자는 위 서류가 한글이나 영어로 작성되지 않았을 경우  
번역 공증본을 제출(한국 소재 공증사무소의 공증은 인정하지 않음)

- ⑧ 예금잔고증명서 (공증 필요 없음) ..... 1부
- 본인 또는 부모명의로 USD 20,000 이상 예금잔고증명서 원본 1부
  - USD 20,000에 해당하는 금액일 경우 타 통화도 가능함
  - 중국 은행 잔고증명서는 2023년 3월 31일(금)까지 자금을 동결시켜 원본 제출
  - ※ 원본 2부 발급받아 1부는 재외공관 사증발급(비자) 신청 시 지참하여 제출할 것
  - 서류 제출 마감일 기준 1개월 내 발급본으로 제출
  - 국내은행의 경우 동결하지 않아도 됨 (한국 소재 은행)
- ⑨ 학력조회동의서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부

외국인 < 석사 추가 제출서류 >		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상공학	SI이미징, 메타퓨전-VR/게임/메타버스, 예술공학
	영상예술학	영화영상이론, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스, 디지털과학사진
	엔터테인먼트 테크놀로지	엔터테인먼트 테크놀로지
<p>※ 외국인 &lt; 석사/제작석사/박사 공통 제출서류 &gt; 필수 제출</p> <p>① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부</p> <p>② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부</p> <p>③ 학술적 비평문 (본 대학원 소정양식) ..... 1부</p> <p>※ 영화영상이론, 디지털과학사진, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스 세부전공 지원자에 한 함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 또는 작가에 대해서 작성할 것</li> <li>- 분량은 5-10장 내외로 할 것</li> </ul> <p>④ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) ..... 1부</p> <p>⑤ 각종 수상실적 자료 사본 (해당자에 한함) ..... 1부</p> <p>⑥ 전시회 카탈로그와 기타 자료 (해당자에 한함) ..... 1부</p>		

외국인 < 제작석사 추가 제출서류 >		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상예술학	영화영상제작, 영상특수효과, 실감미디어/애니메이션콘텐츠
<p><b>※ 외국인 &lt; 석사/제작석사/박사 공통 제출서류 &gt; 필수 제출</b></p> <p>① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부</p> <p>② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부</p> <p>※ 영화영상제작 세부전공 지원자는 학업계획서 첫 줄에 (연출/프로듀싱/촬영/사운드/편집/시나리오) 중 어느 분야에 지원하는지 명시할 것</p> <p>③ 포트폴리오</p> <p>1) 포트폴리오 양식 (본 대학원 소정양식)</p> <p>2) 지원자의 작품 (<b>대표작 한 작품만 제출</b>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 파일은 USB에 저장하여 제출 (일반 PC에서 재생 가능한 형식)</li> <li>- '1)포트폴리오 양식' 에 지원자의 작품에 대한 설명을 기재</li> <li>- 크레딧 타이틀에 지원자의 역할과 이름이 확인 가능하여야 함</li> <li>- 영상 작품에는 한국어 자막 첨부</li> <li>- 지원자 중 영상작품이 없는 경우, 입학 후 첫 학기에 제작 가능한 15분 길이의 단편 시나리오 제출(<b>연출/프로듀싱/시나리오 분야 지원자에 한함, 본 대학원 소정양식</b>)</li> </ul> <p>④ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) ..... 1부</p> <p>⑤ 각종 수상실적 자료 사본 (해당자에 한함) ..... 1부</p> <p>⑥ 전시회 카탈로그와 기타 자료 (해당자에 한함) ..... 1부</p>		

외국인 < 박사 추가 제출 서류>		
구분	전공	해당 세부전공
내용	영상공학	AI이미징, 메타퓨전-VR/게임/메타버스, 예술공학
	영상예술학	영화영상이론, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스, 디지털과학사진
	엔터테인먼트 테크놀로지	엔터테인먼트 테크놀로지

**※ 외국인 < 석사/제작석사/박사 공통 제출서류 > 필수 제출**

- ① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부
- ② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부
- ③ 연구실적 목록 (본 대학원 소정양식) ..... 1부
- ④ 논문 (책본) 요약문 (본 대학원 소정양식) ..... 각 1부
- ⑤ 연구실적물 ..... 각 1부
  - ※ 연구실적 목록에 기재한 석사학위논문 및 최근 3년 이내 연구실적을 실물 (책본)로 제출해야 하며, 각 실적물 당 요약문을 첨부할 것
  - ※ 제출한 실적물은 시험 종료 후 본 대학원 교학지원팀에서 수령할 수 있음
- ⑥ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) ..... 1부

구분	전공	해당 세부전공
내용	영상예술학	영화영상제작, 실감미디어/애니메이션콘텐츠

**※ 외국인 < 석사/제작석사/박사 공통 제출서류 > 필수 제출**

- ① 입학원서 (인터넷 접수 후 출력) ..... 1부
- ② 학업계획서 (본 대학원 소정양식) ..... 1부
  - ※ 영화영상제작 세부전공 지원자는 학업계획서 첫 줄에 (연출/프로듀싱/촬영/사운드/편집/시나리오) 중 어느 분야에 지원하는지 명시할 것
- ③ 연구실적 목록 (본 대학원 소정양식) ..... 1부
- ④ 논문 (책본) 요약문 (본 대학원 소정양식) ..... 각 1부
- ⑤ 연구실적물 ..... 각 1부
  - ※ 연구실적 목록에 기재한 석사학위논문 및 최근 3년 이내 연구실적을 실물 (책본)로 제출해야 하며, 각 실적물 당 요약문을 첨부할 것
  - ※ 제출한 실적물은 시험 종료 후 본 대학원 교학지원팀에서 수령할 수 있음
- ⑥ 포트폴리오

**※ 영화영상제작, 실감미디어/애니메이션콘텐츠 세부전공 지원자에 한 함**

- 1) 포트폴리오 양식 (본 대학원 소정양식)
- 2) 지원자의 작품
  - 영상 파일은 USB에 저장하여 제출 (일반 PC에서 재생 가능한 형식)
  - '1) 포트폴리오 양식' 에 지원자의 작품에 대한 설명을 기재
  - 영상 작품에는 한국어 자막 첨부
  - 크레딧 타이틀에 역할과 이름이 확인 가능한 영상 파일

- ⑦ 재직 또는 경력증명서 (해당자에 한함) ..... 1부



## 재외국민

재외국민 : 외국에서 국내 교육과정 초(6년)·중(3년)·고(3년)·대학(4년)에  
해당하는 교육과정(16년 이상)을 이수한 자

※ 부모 및 본인 중 대한민국 국적자가 있을 시 적용

- ▶ 제출 서류는 상기 외국인 전형과 동일하나 하단 서류 추가 제출
- 초·중·고·대 졸업증명서 및 성적증명서 각 1부
  - 부모 국적증명서, 본인과 부모 관계증명서는 생략 가능
  - 위 서류가 한글이나 영어로 작성되지 않았을 경우 번역 공증본을 제출  
(한국 소재 공증사무소의 공증은 인정하지 않음)

## 8. 장학금 안내 (Creative Masters 과정 장학금 수혜 없음)

※ 장학금 지급 절차 : 조건 충족 학생 장학금 신청 → 운영위원회 선정

### 가. 성적우수 장학금

장학명	지급기준	장학금액																			
성적 우수 장학금 (공학)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학업성적 및 연구역량이 우수하며, 소속 연구실에서 전일제 연구가 가능한 <b>신입생</b>으로서 다음 기준을 충족하는 자 (본교 졸업생 우대)</li> <li>• 성적기준</li> </ul> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">계 열</th> <th>석 사</th> <th colspan="2">박 사</th> </tr> <tr> <th>학부 성적</th> <th>학부 성적</th> <th>석사 성적</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>공 학</td> <td>3.0 이상</td> <td>3.0 이상</td> <td>3.5 이상</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 박사학위과정 : 일반 또는 전문대학원 석사 출신자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 재학 중 3.5 이상 유지 시 4차 학기까지 계속 지급</li> <li>※ 수혜자 의무사항</li> <li>• 석사 : 단독 또는 지도교수와 공저로 아래 표에 있는 조건에 맞는 학술지에 논문 1편 발표 (게재확정 포함)</li> <li>• 박사 : 주저자로서 아래 표에 있는 조건에 맞는 학술지에 논문 1편 발표 (게재확정 포함)</li> </ul> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">계 열</th> <th colspan="2">논문 발표 조건</th> </tr> <tr> <th>석 사</th> <th>박 사</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>공 학</td> <td>JCR 이상 학술지 주저 1편 또는 공저 1편 (단, 공저의 경우 상위 70% 이내)</td> <td>JCR 이상 학술지 주저 1편</td> </tr> </tbody> </table>	계 열	석 사	박 사		학부 성적	학부 성적	석사 성적	공 학	3.0 이상	3.0 이상	3.5 이상	계 열	논문 발표 조건		석 사	박 사	공 학	JCR 이상 학술지 주저 1편 또는 공저 1편 (단, 공저의 경우 상위 70% 이내)	JCR 이상 학술지 주저 1편	수업료 전액 (입학금 제외)
계 열	석 사		박 사																		
	학부 성적	학부 성적	석사 성적																		
공 학	3.0 이상	3.0 이상	3.5 이상																		
계 열	논문 발표 조건																				
	석 사	박 사																			
공 학	JCR 이상 학술지 주저 1편 또는 공저 1편 (단, 공저의 경우 상위 70% 이내)	JCR 이상 학술지 주저 1편																			
성적 우수 장학금 (예술)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학업성적 및 연구(실기) 활동이 우수한 <b>재학생</b> (일반전형에 한함)</li> <li>• 성적기준</li> </ul> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">구 분</th> <th>석사 / 제작석사</th> <th>박 사</th> </tr> <tr> <th>학부 성적</th> <th>석사 성적</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>재학생</td> <td colspan="2">직전학기 성적 3.5 이상</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 수혜자 의무사항</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 박사 : 학진등재 (후보)지 이상 논문 2편 발표 (게재확정 포함)</li> </ul>	구 분	석사 / 제작석사	박 사	학부 성적	석사 성적	재학생	직전학기 성적 3.5 이상		운영위원 회에서 정하는 바에 따름											
구 분	석사 / 제작석사		박 사																		
	학부 성적	석사 성적																			
재학생	직전학기 성적 3.5 이상																				

나. 우수 외국인 유치지원 장학금

구분	장 학 금 액	
	예술계열	공학계열
1차 학기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국어능력시험 (TOPIK) 5급 이상 : 수업료의 70%</li> <li>• 기타 : 수업료의 50% (위의 조건에 해당되지 않는 외국인유학생 전체)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수업료 전액</li> </ul>
2차 학기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3·4차 학기 기준 적용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상동 (단, 평점 3.0 미만 시 제외)</li> </ul>
3·4차 학기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장학금액                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직전학기 성적평점 3.0 이상 : 수업료의 50%</li> <li>- 직전학기 성적평점 3.0 미만 : 지급 제외</li> <li>- 이수학점 : 6학점 이상</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장학금액                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직전학기 성적평점 4.3 이상 : 수업료의 70%</li> <li>- 직전학기 성적평점 3.0~4.3 미만 : 수업료의 50%</li> <li>- 직전학기 성적평점 3.0 미만 : 지급 제외</li> <li>- 이수학점 : 6학점 이상</li> </ul> </li> </ul>

※ 예술계열 1차 학기 70% 장학 지급요건 중 공인영어성적은 2022학년도 1학기 입학자부터 제외됩니다.

다. 우수인재 장학금

장학명	지 급 기 준
우수인재 장학금 (공학)	우수인재를 통한 연구능력 강화 및 연구보조인력 활용을 위하여 성적우수 장학금 지급 후 잔여금액을 우수인재 장학금으로 지급 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신청자격 : 직전학기 성적평점 3.5 이상으로 연구능력이 우수한 재학생</li> <li>- 장학금액 및 선발인원 : 운영위원회에서 결정</li> </ul>

라. 기타 장학금

장학명	지 급 기 준	장학금액
직계 장학금	본교 교직원, 법인 임직원, 정년 또는 명예퇴직자, 15년 이상 근무하고 순직 또는 공상으로 퇴직한 자의 본인 및 직계자녀에게 지급 (대학원 재학 중 매학기 3.0 이상 유지 / 4차 학기까지 지급 / 입학 후 최초 신청기간에 신청 시 지급)	본인 및 직계자녀 : 수업료전액
조교	교육조교 : 강의보조 및 학사업무, 학생지도 등	수업료 일부

장학명	지 급 기 준	장학금액
장학금	연구조교 : 전일제 신입생으로 전임교원의 교육 및 실험 실습, 연구보조 등	
BK21 장학금	BK21 사업 참여대학원생 중 지도교수의 추천 및 연구업적을 참조하여 지원대학원생을 선발	석사 : 월 70만원 박사 : 월 130만원 박사(연구등록) : 월 100만원

## 9. 외국인 유학 비자 발급 및 보험 가입 안내

### 가. 해외 거주 합격자

- ① 등록기간 이후 초청인 (입학담당자)이 합격자에게 표준입학허가서 및 사업자등록증 송부
- ② 합격자 본인이 재외공관으로 사증 발급 신청 (필요서류 본인 준비)
- ③ 2015년 3월 2일부터 중국 국적자도 본인이 직접 재외공관에서 사증발급 신청

### 나. D2 또는 D4 비자 소지자 (비자 연장 / 변경하려는 자)

- ① 본 대학원 교학지원팀에 방문하여 표준입학허가서 수령
  - ② 본인이 출입국관리사무소에 체류기간 연장 / 체류자격 변경 신청 (필요서류 본인 준비)
- ※ D2 또는 D4 비자는 취업 불가(별도 승인 필요)

### 다. 외국인 유학생 합격자 보험 가입 의무

외국인전형 합격자는 반드시 입학 후 졸업 시까지 질병·상해보험을 의무적으로 가입해야 하며, 미가입시 불이익이 발생할 수 있음

### 라. 2021학년도-1학기 이후 사증신청방법 변경 (아래 국가만 해당)

기존	변경 (2021년 3월부터)
표준입학허가서 사본	표준입학허가서 원본, 학력인증서류 원본, 잔고증명서 원본
대상국가	
가나, 나이지리아, 네팔, 미얀마, 방글라데시, 베트남, 몽골, 스리랑카, 우즈베키스탄, 우크라이나, 이란, 이집트, 인도, 인도네시아, 중국, 카자흐스탄, 키르기즈스탄, 태국, 파키스탄, 페루, 필리핀, 기니, 말리, 에티오피아, 우간다, 카메룬	

<b>최종학력 입증 기준 (택 1)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아포스티유 (Apostille) 확인을 받은 학위 (학력) 등 입증서류 (출신학교가 속한 국가 주재 한국영사 / 주한 공관 영사확인을 받은 학위 등 입증서류)</li> <li>• 중국의 경우 : 중국교육부 운영 학력 · 학위인증센터 발행 학위 등 인증보고서 (중국 내 학력 · 학위 취득자에 한함)</li> </ul>
<b>잔고증명서 발급 기준</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최근 2개월 이내에 발급 한 본인 또는 부모 명의의 예금잔고증명서 (부모님 명의의 경우 가족관계 증명서류 제출)</li> <li>• 예금금액 기준 : 20,000 USD / 135,000 CNY / 23,000,000 KRW</li> <li>• 잔고증명서는 <b>2023년 3월 31일까지 잔고동결</b></li> </ul>

# 학 업 계 획 서

수험 번호		성 명	
지원 학 위	<input type="checkbox"/> 석사	<input type="checkbox"/> 제작석사	<input type="checkbox"/> 박사
지원 전공	영상학과 [ 세부전공 ]		



# 단 편 시 나 리 오

수험번호		성명	
지원전공	영상학과 영화영상제작 [ 연출 / 프로듀싱 / 시나리오 ] 분야 지원		
제목			



# 학 술 적 비 평 문

수험번호		성명	
세부전공	[영화영상이론, 디지털과학사진, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스]		
작품/작가			

# 연구실적목록

수험번호		성명	
지원 세부전공		지원학위	<input type="checkbox"/> 석사 <input type="checkbox"/> 제작석사 <input type="checkbox"/> 박사
석사학위논문			
지도교수	소속		
	대학교	대학원	학과
논문제목			
연구논문·저서·전시			
순번	제목	게재지 / 출판사	게재일자
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

## 관 련 요 약 문

수험번호		성명	
지원 세부전공		지원학위	<input type="checkbox"/> 석사 <input type="checkbox"/> 제작석사 <input type="checkbox"/> 박사
제목			

## 원격면접신청서

수험번호		성명	
지원 세부전공		지원학위	<input type="checkbox"/> 석사 <input type="checkbox"/> 제작석사 <input type="checkbox"/> 박사
현거주지			
E-mail			
면접불 연락처			
스카이프 아이디 (Skype)			
왓츠앱 아이디 (WhatsApp)			
위챗 아이디 (WeChat)			
원격면접 사유			

# 학 력 조 회 동 의 서

## LETTER OF CONSENT

To whom it may concern :

Student Name : ★ \_\_\_\_\_

Date of birth : ★ \_\_\_\_\_

By making application for admission to Chung-Ang University in Seoul, Korea for the \_\_\_\_\_ academic year, I give my consent for Chung-Ang University to officially request my academic records from previously attended schools.

In this regard, I would like to request your full assistance when they contact you regarding verification of enrollment and transcripts.

Sincerely yours,

★ \_\_\_\_\_

Signature

★ \_\_\_\_\_

Date

★ Mark Must be Written

# CHUNG-ANG UNIVERSITY

Graduate School of Advanced Imaging Science, Multimedia & Film  
84 Heukseok-ro, Dongjak-gu, Seoul 06974, KOREA

School Name :

★ \_\_\_\_\_

Address :

★ \_\_\_\_\_

Zip code : ★ \_\_\_\_\_

Tel : ★ \_\_\_\_\_

Fax : ★ \_\_\_\_\_

Student Name : ★ \_\_\_\_\_

Date of Birth : ★ \_\_\_\_\_ . \_\_\_\_\_ . \_\_\_\_\_

Dear Sir / Madam;

Regarding the academic degree of our newly admitted student,  
\_\_\_\_\_ ,

we cordially request you to verify the following fact on the space provided  
below.

According to **his / her** application documents submitted to us, it is stated  
that \_\_\_\_\_ received the **degree of Master' s/bachelor's degree** on\_  
\_\_\_\_\_ at \_\_\_\_\_

Thank you for your kind cooperation in advance and I look forward to  
receiving this letter back by fax or airmail at your early convenience.

Sincerely yours,

Young Jun Bae  
Administrative Officer

Degree awarded : \_\_\_\_\_

Date of award : \_\_\_\_\_

Comments (if any) : \_\_\_\_\_

---

Date

Name and title of verifier : \_\_\_\_\_

Return to : Administrative officer, Office of Graduate School of Advanced  
Imaging Science, Multimedia and Film, Chung-Ang University, 84 Heukseok-ro,  
Dongjak-gu, Seoul 06974, KOREA

Fax : 82-2-824-6726

E-mail : [yjbae2013@cau.ac.kr](mailto:yjbae2013@cau.ac.kr)

Tel : 82-2-820-5408~11

---

★ Mark Must be Written

## < 첨단영상대학원 소개 >

### I. 인사말

중앙대학교 첨단영상대학원은 1999년 1단계 두뇌한국 21(BrainKorea 21, 이하 BK21) 특화전문대학원 지원사업에 의해 공학기술과 영상예술을 융합하는 목표로 설립되었습니다. 전년도 BK21 4단계 선정을 포함하여 국내에서 4회 연속 BK21 사업을 수행하고 있는 유일한 전문대학원으로서 한국형 디지털영상사업단을 성공적으로 운영하여 오늘에 이르렀습니다. 그 과정에서 현재까지 박사 268명과 석사 및 제작석사 1175명을 배출하는 등 눈부신 발전을 이루었습니다.

이외에도 2022 OTT 콘텐츠 특성화 대학원 선정, 서울미래형콘텐츠컨버전스클러스터 주관, 베를린영화제 수상, 안시 국제애니메이션 페스티벌 수상, 한국형 디지털시네마 영상압출 기술 개발, 승정원일기 번역 인공지능 기술 개발, 부산국제영화제 지원 등 첨단영상융합 콘텐츠 분야에서 선도적인 연구 및 교육을 수행하고 있습니다.

현재 첨단영상대학원에는 하나로 통합된 영상학과 안에 18명의 전임교수가 AI이미징, 메타퓨전-VR/게임/메타버스, 예술공학, 엔터테인먼트 테크놀로지, 영화영상이론, 영화영상제작, 영상특수효과, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스, 실감미디어/애니메이션콘텐츠, 디지털과학사진, Creative Masters의 다양한 세부전공을 개설하고 있습니다.

창조경제의 기반이 되는 집단 지성 기반 창의적 콘텐츠 융합을 선도하는 국제적인 수준의 전문인력을 양성하기 위해서 지금까지 노력했던 영상예술의 감성과 공학적 지식의 융합을 더욱 발전시키기 위해서 노력하겠습니다.

2022년 04월 01일  
중앙대학교 첨단영상대학원장  
교수 박진완



## II. 교육목표

첨단영상대학원은 예술 및 공학 관련 전공들의 유기적 결합을 위해 통합된 「영상학과」에 영상예술학전공(영화영상이론, 영화영상제작, OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스, 디지털/과 학사진, 영상특수효과, 실감미디어/애니메이션콘텐츠), 영상공학전공(AI이미징, 메타퓨전-VR/게임/메타버스, 예술공학), Creative Masters전공(예술/공학), 엔터테인먼트 테크놀로지 전공을 두고 있다.

이러한 교육과정을 통하여 첨단영상대학원은 공학계 학생에게는 예술적 감성을, 예술계 학생에게는 공학적 감각을 교육하고, 목표중심의 유기적인 사업단구성, 공학계 학생과 예술계 학생이 공동으로 참여하는 프로젝트과목 도출, 광범위한 산학협동 그리고 인공지능-콘텐츠 기초 교과목 교육 등을 통하여 21세기 영상산업을 이끌어 갈 창의적 인공지능-콘텐츠 영상 전문인력을 양성하고자 한다.

## III. 학과소개

### ◎ 영상학과 [학과장 : 김영빈 교수]

21C는 사이버 세계의 지배를 위한 국경 없는 전쟁이 가열되고 있으며, 이를 지원할 정보통신 분야의 인터넷관련 기술은 물론, 인터넷에서 제공될 디지털 콘텐츠 제작기술의 중요성은 날로 가중되고 있다. 영상학과는 각각 영상공학, 영상예술, 크리에이티브 마스터즈, 엔터테인먼트테크놀로지의 총 4가지의 전공과 각 전공 별 세부전공으로 나누어 운영되고 있다.

### □ 영상공학 [공학주임교수 : 최종원 교수]

#### ○ 디지털이미징 (Digital Imaging) 세부전공

디지털콘텐츠 개발을 위한 기술인 3D 이미징, 인공지능 기반 디지털영상처리 및 인식기술, 증강현실(augmented reality) 기술 등을 연구한다. 이러한 첨단 디지털 영상기술 분야의 연구들을 기반으로 실세계와 가상세계와의 합성, 현실세계의 능동적 이해, 로봇 및 자율주행 시각 시스템의 해석, 영상 및 콘텐츠를 위한 인공지능 모델, 실감형 시각시스템, 3차원 가상환경 구축 등의 다양한 응용기술을 타전공과의 협업 및 폭넓은 산학 협력을 통해 개발하고 있다.

## ■ 대표과목

### □ 인공지능영상처리

영상 품질 개선 및 이미지 영상 처리에 사용되는 인공지능 기반 방법론을 소개하고, 이 방법론에서 활용되는 딥러닝 기술들의 작동 원리와 구현 방법에 대해 공부한다.

### □ 딥러닝영상인식 I

영상을 이해하는 데 활용되는 다양한 인공지능 기반 방법론을 다루고, 물체 탐지, 물체 분류, 물체 영역 탐지 등 다양한 분야에서 딥러닝 기술이 활용되는 방법과 그 발전 방향을 탐색한다.

### □ 최적영상처리론

영상 압축 및 영상 품질 개선에 활용되는 다양한 컴퓨터 비전 기술과 인공지능 기반 기술들에 대해서 학습하고 그 응용 방법에 대해서 탐구한다.

### □ 패턴인식

딥러닝에 대해 심도있게 이해할 수 있도록 딥러닝기술의 기반에 있는 다양한 머신러닝 기술과 통계적 접근법을 학습하고 다양한 응용분야에 대해서 학습한다

### □ 영상기하학

AR/VR 및 자율주행자동차 등에서 널리 활용되는 영상기하학을 학습하며, 그 근간이 되는 선형대수의 이론 공부에서부터 실제 영상을 활용한 카메라 자세 추정 및 3D 재구축을 위한 실습을 진행한다.

## ○ 메타퓨전-VR/게임공학/메타버스 (Meta Fusion-VR/Game/Metaverse) 세부전공

2차원 및 3차원 영상, 모델링과 렌더링, 애니메이션 등의 연구를 통하여 새로운 표현기술 및 환경을 개발하고 미래의 응용을 개발할 수 있는 경쟁력 있는 인력을 육성하고자 한다. 이를 통해 컴퓨터와 주변장치들을 이용하여 구현한 실제로 존재하거나 존재하지 않는 인공적인 환경에서의 시뮬레이션을 이용하여 다양한 분야에서 실제로 작업이나 연습하기 어려운 가상환경(Virtual Environments/Synthetic Environments)을 실현할 수 있게 한다. 또한, 향상된 대화형 기술을 적용하여 지능적이고 효율적인 게임 콘텐츠의 제작과 활용을 연구한다. 멀티미디어 및 게임 콘텐츠의 제작환경 개선에서부터 창의적 인터랙션이 가능한 인터페이스, 콘텐츠의 지능적인 대응, 네트워크를 통한 효율적인 활용, 콘텐츠의 보호를 위한 워터마킹 및 정보보호기술 등의 연구를 통해 콘텐츠의 정보, 오락 및 예술요소를 능동적이고 효과적으로 구현할 수 있게 한다. 특히, 이러한 비디오 게임, 컴퓨터 그래픽스, 3D/AR/VR, 대화형 기술, 시지각 과학 및 인공지능 기술들의 융합 연구를 통하여 최종적으로 현실 세계와 가상 세계를 자유롭게 인터랙션할

수 있는 메타버스를 구현할 수 있게 한다.

## ■ 대표 과목

### □ VR/게임을 위한 수학 (Mathematics for VR & Game)

VR & 3차원 게임 프로그래밍에 필수적인 벡터, 행렬, 선형방정식, 4원소, 기하, 좌표, 난수함수 등 다양한 수학 이론을 학습하고 실제 적용 사례들을 통해 이론과 응용을 연결하여 이해를 돕는다.

### □ AI/VR를 위한 프로그래밍 (Programming for AI & VR)

AI 기반 VR 콘텐츠 분석 및 생성에 관한 연구를 수행하기 위해 필수적인 프로그래밍 스킬들에 대해 학습하고 실습한다. AI 연구에 가장 널리 사용되고 있는 Python 언어를 사용하여 numpy, PyTorch basics, CNN, AutoEncoder, RNN, LSTM, GAN, Transformer에 이르기까지 VR/게임 영상 콘텐츠 분석 및 생성과 관련된 대표적인 딥 네트워크 구조들에 대해 실습한다.

### □ VR/메타버스를 위한 인공지능 I (Deep Learning for VR & Metaverse I)

VR/메타버스와 같은 가상현실에서 활용될 수 있는 기본적인 인공지능 기술에 대하여 학습한다. 영상 생성과 관련된 GAN, Image-to-Image Translation부터 가상 쇼핑 등에 활용되는 Image search, Image retrieval 등을 초기모델부터 최신 모델까지 학습한다.

### □ VR/메타버스를 위한 인공지능 II (Deep Learning for VR & Metaverse II)

메타버스와 같은 가상공간에 디지털 트윈, 기계인간 등 가상의 인물 혹은 아바타를 생성함에 있어 요구되는 최신 인공지능 기술에 대하여 학습한다. 이를 위해 landmark detection, video generation, 3D vision, user-interactive generative model 등 수준 높은 인공지능 모델들에 대해 학습한다.

## ○ 예술공학 (Art & Technology) 세부전공

예술공학은 디지털 미디어를 이용한 콘텐츠 창작과 응용을 목표로 삼고 있다. 디지털 미디어 시대의 새로운 담론과 결과물들(전시와 공연을 위한 작품 그리고 환경 조형물 등)을 생산하기 위하여 디지털 시대의 미학, 철학 그리고 문학 등을 연구하고 창작에 온 노력을 기울인다. 디지털 미디어를 기반으로 하는 인터랙티브 미디어 아트 및 응용 기술들을 연구한다. 디지털 영상 기술의 특성과 장점을 이용한 예술작품, 미디어파사드, 프로젝션매핑, 4D공연, 디지털 엔터테인먼트, 3차원 영상 시스템을 연구하여 실행하며 키네틱 미디어 오브제와 같은 첨단 미디어 오브제 등을 창작한다. 또한 디지털 환경 조형물을 마스터 플랜 기획제작 등을 함으로써 모든 디지털 미디어의 활용 가능성들을 실험한다.

## ■ 대표 과목

- **실시간디지털아트특강 (Special Lecture on Real-Time digital Art)**  
미디어 아티스트를 위한 실시간 아트에 대한 특강.
- **예술공학특강 (Special Lecture on Technology Art)**  
예술과 공학이 결합하여 새로운 예술작품을 창작하는 과정에 필요한 기술적 지식, 공학 및 예술이론 등을 배워 기술을 이해하는 예술가, 예술을 이해하는 공학도에게 필요한 기본지식을 전수한다. 예술공학에 관한 특강.
- **디지털미디어특강 (Special Lecture on Digital Media)**  
예술에 사용되고 응용되는 최근 기술들과 연관된 매체들을 점검한다. 새로운 응용의 기획을 의도하여 디지털 아트의 선구자적인 역할을 위한 자료 조사 및 분석. 인터랙션에 사용될 디지털 영상공학의 전반적인 이해 도모.

## □ 영상예술 [예술주임교수 : 문재철 교수]

### ○ 영화영상이론 (Film, Animation & Media Studies) 세부전공

영화영상이론전공은 예술 및 인문학의 맥락에서 심도 있는 수준의 대학원 교육을 제공합니다. 영화, 애니메이션, 텔레비전 및 디지털 미디어를 포함한 모든 형태의 동영상 문화를 이론적으로 연구하는 본 전공은 한국 영화, 영화사, 영화이론과 비평, 애니메이션 연구, 테크놀로지 미학, 미디어 문화, 실험 영화와 비디오, 다큐멘터리, 포스트 시네마 연구, 현대 아시아 영화 등을 다룹니다.

## ■ 대표 과목

- **영화미학 (Film Aesthetics)**  
영화의 미학적 원리와 개념을 이론적으로 연구하며 실제적 사례를 영화 시학의 측면에서 고찰한다.
- **디지털미학 (Digital Aesthetics)**  
디지털 애니메이션, 디지털 영화 등 디지털 영상의 미학을 연구하는 수업으로, 아날로그 영상과의 비교를 통해 디지털 영상의 새로운 미학적 가치를 이해한다.
- **다큐멘터리 연구 I (Documentary Study I)**  
다큐멘터리와 관련하여 논의되어 온 핵심적인 주제들을 이미지의 존재론, 사회 정치적 이슈, 타자성과 윤리 등 다양한 시각에서 심화 연구하는 과목.
- **애니메이션이론연구 (Animation Theory)**  
애니메이션의 역사와 원리 및 발달과정을 고찰하고 이를 근거로 한국의 문화현실에서 나타나는 실제적인 문화적 쟁점들의 분석을 통해 문제의식을 구체화해보는 수업이다.

## ▣ 현대영화 이론 (Contemporary Film Theory)

1960년대 이후 등장한 영화이론을 다루는 과목으로, 기호학, 정신분석학, 네오맑시즘 등 현대적 방법론들을 적용한 영화이론들의 다양한 유형을 연구하여 이들 이론의 쟁점을 파악하는 한편 성과와 한계 등을 이해한다.

## ○ 영화영상제작 (Film & Media Production) 세부전공

기획, 프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션 등 영화제작 전반에 걸친 전 과정을 영화제작워크샵, 고급제작워크샵, 졸업작품제작을 통해 반복, 심화시키고 동시에 제작과정에서 요구되는 이론적 지식인 감독연구 및 장르영화연구, 미장센, 편집이론, 촬영미학, 촬영마스터클래스, 연출마스터클래스, 사운드연구 등의 이론적 기초를 강화시킨다. 또한 영화 비전공자들을 위해 대학원 교과과정과는 별도로 학부선수과정을 마련하여 영화의 기본지식을 보강하도록 의무화하고 있다. 이 같은 밀도 높은 과정을 거쳐 학생들은 영화제작지원, 영화제 진출 등의 결과를 확보하여 졸업 시 수준 높은 포트폴리오를 기대할 수 있다.

## ■ 대표 과목

### ▣ 영화제작실습(Film Production Workshop)

아이디어에서 출발하여 시나리오로 발전시켜 완성하고, 철저한 프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션의 단계를 진행하는 과정을 거쳐 한편의 단편영화를 연출한다. 이를 통해 자신만의 영화 스타일을 모색하고 예술성과 창의성을 추구하여 영화에 대한 시각 등을 공고히 다져나가는 계기를 마련한다.

### ▣ 촬영마스터클래스(Cinematography Master Class)

영화 제작과 관련된 기본적이고 핵심적인 사항들을 기초로 삼아, 워크플로우 과정을 설정하여 스튜디오 및 실내외에서 촬영 및 조명 실습을 수행하고, 색보정을 중심으로 한 포스트프로덕션의 역할이 어떻게 프리프로덕션 및 프로덕션 과정에 영향을 미치는지를 전문적으로 실습/연구한다.

### ▣ 감독연구(Study on Film Directors)

작가(Auteur)로 칭송받는 여러 영화감독들의 작품세계를 이해하고 내러티브 형식과 스타일을 분석한다. 대중들과의 소통을 위해 감독들이 취한 전략과 감독의 예술적 작가성 등을 살펴보고 이를 통해 감독이 작품에 의도한 미학의 가치를 연구한다.

### ▣ 장르영화(Genre film)

장르는 영화를 구분하고 분석하는 가장 친숙하고 기본적인 개념이면서 영화산업의 발전에 많은 영향을 주었다. 예술의 범주에서 산업의 경계에 이르기까지 영

화 장르가 관객에게 영화적 내러티브를 어떤 특성을 지니고 전달할 수 있었는지, 또한 시대와 감독의 스타일에 따라 장르에 접근하는 방식이 어떠했는지에 대해 연구한다. 전통적 장르에서부터 다양한 방식과 방법으로 답습, 진화해 온 현대영화의 장르적 특성을 살펴본다. 대중성을 탑재한 장르영화의 특성을 중심으로 시대별, 감독별 작품을 분석하여 내러티브와 스타일, 장르 간 유기적 관계에 대해 모색한다.

▣ **연출마스터클래스 I (Directing Master class I)**

영화는 현실에 대해 다채로운 방식으로 반영해왔다. 내러티브, 시각적 이미지, 독창적인 스타일 등을 구사하며 소통을 시도해왔다고 볼 수 있다. 이 교과는 영화 연출에 있어 특히 내러티브를 시각적으로 나타내고자 하는 이미지에 대해 연쇄, 충돌, 연관, 상징 등 어떤 방식으로 의미들을 생성하고 축적해가는지에 대해 다양한 방법론을 모색한다.

▣ **영화영상제작세미나(Seminar on Film & Media Production)**

영화를 비롯한 영상, TV, OTT 등의 영상 매체와 플랫폼, 여러 영상콘텐츠 제작과 관련한 각 분야의 학술적 주제에 대해 다양한 시각으로 분석하고 연구한다. 특히 급변하고 있는 영상산업 내에서 다양한 포맷으로 제작된 영상콘텐츠가 어떤 방식으로 사회와 대중 안에서 자리매김 할 수 있을지에 대해 살펴본다.

○ **디지털 / 과학사진 (Digital / Scientific Photography) 세부전공**

그간 Imaging Science나 Photographic Technology 분야에서 인간의 한계를 넘어선, 혹은 일반적인 사진 방법으로 기록되기 힘든 대상의 평가, 분석, 측정을 위해 사용되어져 온 과학사진과 디지털 사진의 이론과 실재를 바탕으로 정사진의 무한한 응용 가능성에 도전한다. 특히 현재까지 사진의 고유 영역이라 생각되어오던 부분을 과감히 뛰어넘어 이미지의 역할이 요구되는 모든 곳까지 연구 범위를 확장한다. 기본적으로 산학이 연계된 프로젝트 중심으로 수업 진행이 이루어지며 정사진 뿐 아니라 3D나 초고속, 의료, 범죄 영상 같은 특수 영상 범위까지 다루고 있다.

- 대표과목

과학사진, 디지털과학사진프로젝트, 사진심리

■ **대표 과목**

▣ **과학사진 I (Scientific Photography I)**

과학사진 분야 중 속도, 빛의 간섭과 굴절을 이용한 이미지 재현 부분을 집중 연구한다. 시지각으로 인지할 수 없는 초고속 촬영에 대한 이해와 빛의 성질을 이용한 다양한 응용분야에 대해 논의한다.

#### ▣ 범죄사진연구 (Forensic photography)

범죄 현장 및 피해 인체에 대한 연구는 대단히 복합적인 분야의 조사를 필요로 한다. 현재 문제해결을 위해 가장 많이 사용되고 또 요구되고 있는 분야가 과학 기술분야이다. 본 과목에서는 범죄해결에 적용되고 있는 과학기술 분야 중 사진 분야에 대한 연구를 다루고자 한다. 사진은 매우 효과적인 기록 및 측정 도구로 사용될 뿐 아니라 사람의 눈에 보이지 않는 여러 얼룩이나 증상 등을 기록할 수 있게 해 줌으로써 범주의 실마리를 제공하는데 큰 도움을 줄 수 있다.

#### ▣ 디지털사진제작프로젝트 I (Digital Photography Project I)

디지털 사진에 대한 전반적 지식을 바탕으로 향후 수요가 예상되는 제품, 기술 등의 개발을 목표로 관련 업체와 공동으로 교육과정을 연계 운영한다. 기업체에는 맞춤형 인재 육성을 통한 첨단영상 분야의 인재를 조기에 발굴할 수 있는 기회를 제공하고 학생에게는 실무, 현장 관련 경험을 하게 함으로써 현실적인 문제해결 능력 배양과 최신의 실험 도구를 사용해 볼 수 있는 기회를 제공한다.

#### ○ 영상특수효과 (Special Effects for Image Contents) 세부전공

다양한 영상 콘텐츠에 광범위하게 응용되고 있는 영상특수효과는 디지털 및 컴퓨터 기술이 비약적으로 발전함에 따라 특수효과와 관련된 기술의 연구 / 개발 및 연구 인력의 양성에 대한 요구뿐만 아니라 해당기술을 이해하고 예술적 가치로 승화시킬 수 있는 예술인의 양성이 절실히 요구되고 있다. 따라서 영상특수효과 제작 전공은 영상의 기술적 분야를 이해하고 이를 작품 창작에 충분히 활용할 수 있는 창조적 영상예술 인력을 양성하는 데 중점을 둔다.

#### ■ 대표 과목

##### ▣ 영상특수효과및애니메이션의3DCG분석(Analysis of 3D CG for visual special effects and animation)

영화의 특수효과영상 및 애니메이션제작에는 3차원 그래픽제작 TOOL이 반드시 필요하다. 현존하는 3D 제작툴에 적용된 각종 그래픽스 알고리즘에 대한 기본 개념 파악을 통하여 실제의 제작현장에서 적절히 응용할 수 있는 능력을 배양하는데 목표를 둔다.

##### ▣ 영상특수효과연구 (Study on visual special effects)

컴퓨터를 이용하여 영상을 표현하는 다양한 기술이 적용된 영상을 분석하고 응용 가능한 영상기술을 연구한다.

## ○ OTT.콘텐츠기획/정책/비즈니스 (OTT.Content Planning/Policy/Business) 세부전공

영상에 대한 전문적 소양을 바탕으로 영상콘텐츠(OTT, 영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션, 게임 등) 산업과 연관된 기획, 경영, 정책 분야의 전문 인력 양성을 목표로 한다. 문화예술에 대한 식견과 영상산업에 대한 이해를 갖춘 창의적 인재를 양성하기 위해 현장과 유기적 연결을 통해 영상이론 및 실무 관련 전문지식을 배우는데 중점을 둔다.

### ■ 대표 과목

#### ▣ 영상콘텐츠프로듀싱 (Audiovisual Content Producing)

영상콘텐츠의 기획, 제작, 투자, 유통 등 각 단계에서 프로듀서가 관장해야 하는 업무의 체계와 구조를 이해하며 성공적인 비즈니스를 창출하기 위한 전략을 탐색한다.

#### ▣ OTT콘텐츠 기획제작 워크숍 (OTT Content Planning and Production Workshop)

OTT 콘텐츠 제작에 필요한 기획, 제작 및 후반작업에 대한 지식과 노하우를 습득하고 각 제작과정에서 요구되는 역량을 강화한다. 또한 실제로 양질의 IP를 발굴하고 아이টে을 개발하기 위한 전략을 탐색한다.

#### ▣ IP 비즈니스의 이해 (Understanding IP Business)

광활한 콘텐츠 생태계에서 원천 콘텐츠 및 확장된 가치 사슬을 구성하는 IP를 기획/관리/거래하는 일련의 유관 공정의 핵심을 학습함으로써 성공적인 비즈니스의 예측 가능 역량을 함양한다.

#### ▣ 부가콘텐츠 연구 (Ancillary Content)

영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션, 게임등 원천IP를 이용한 부가사업의 현황을 파악하고, 시장과 트렌드의 흐름에 맞는 확장된 콘텐츠를 연구한다.

#### ▣ 영상산업과인공지능 (Audiovisual Industry and Artificial Intelligence(AI))

4차 산업혁명 시대 영상산업에서 제작부터 유통에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 적용이 심화될 인공지능의 활용 현황을 탐색하고 영상 미디어 생태계에 미칠 영향을 전망한다.

## ○ 실감미디어/애니메이션콘텐츠 (Immersive Media/Animation Contents) 세부전공

2D, 스톱모션과 같은 전통방식의 애니메이션 제작 뿐 아니라, CG기반의 3D애니메이션 제작, AR, VR과 같은 실감미디어 콘텐츠 제작에 중점을 두고, 기획/연출/제작기법에 대한 교육과정으로 이루어진다. 또한 디지털이미징/인공지능기술과 연계하여 예술과 기술이 조화된 창의적인 형태의 콘텐츠들을 연구하고 개발한다.

### ■ 대표 과목

#### ▣ 실시간 애니메이션 제작 연구 I, II (Realtime Animation Production I,II)



모션캡처 및 게임엔진(언리얼엔진)을 이용한 비선형적 실시간 3D 애니메이션 제작공정을 연구하고 이에 따른 각 파트별 과정(시퀀서, 콘트롤 리그, 피직스 시뮬레이션)에 대한 제작 능력을 향상시킨다.

□ **인터랙션 콘텐츠 제작연구 I, II (Interaction Contents Production I, II)**

게임, 가상현실, 증강 현실 등 게임엔진(언리얼엔진)을 이용한 인터랙션 콘텐츠 제작을 위한 프로그래밍(블루프린트)를 다양한 실습 및 게임제작 워크샵을 통해 연구한다.

□ **디지털 라이팅 (Digital Lighting)**

애니메이션 제작과정에서 조명의 역할 및 조명을 통한 미술적, 연출적 접근법을 색, 구성, 형태, 질감으로 나누어 연구하며, 게임엔진(언리얼엔진)을 이용한 실시간 레이트레이싱 및 글로벌 일루미네이션을 이용하여 스토리에 기반한 조명 연출법과 제작능력을 익힌다.

□ **타이밍분석 I, II(Timing Analysis I, II)**

아이디어 발상에서부터 구체적인 단계에 이르기까지 디자인 의도를 효과적으로 표현하기 위한 다양한 기법과 표현능력, 특히 인물요소에 중점을 두도록 하고, 운동감을 바탕으로 한 동세파악과 타이밍 등을 익히도록 한다.

□ **2D애니메이션워크샵(2D Animation Workshop)**

2D애니메이션 제작과정으로 스토리 구현의 특성연구 및 동작표현과 배경 연출 그리고 인간의 감정을 기반으로 한 캐릭터의 표정과 사물에 대한 상황연출을 이론과 실기를 병행하여 진행한다.

□ **크리에이티브마스터즈 [주임교수 : 채영호 교수]**

○ **크리에이티브마스터즈 (Creative Masters) [ 예술 / 공학 ] 전공**

크리에이티브마스터즈 전공의 신설 목적은, 공학과 예술의 일부 분야를 융합하여 전공 형태로 발전시킴으로써 영상 전 분야의 문화담론 생산에 일조하고, 또 다양하고 창의적인 기반연구를 통해 새로운 학술적 체제를 구축하는데 있다. 이를 위해 영상예술과 영상기술 인력이 창조적으로 융합하는 연구 분야의 개척 및 환경 조성이 요구되며, 글로벌 창의콘텐츠 생태계를 조성하기 위해서 현재의 콘텐츠, 플랫폼, 네트워크, 디바이스 (CPND)와 같은 산업적 접근 방식의 한계를 넘어 창의적 아이디어 자체가 곧 직업이 되는 콘텐츠 연구가 필요하다. 크리에이티브마스터즈 전공은 공학과 예술 영역의 기존 관점과 인식을 넘어서, 새로운 가치를 창출할 수 있는 주체적 전문가를 양성하기 위한 교과과정을 제공할 것이다.

## ■ 대표 과목

### □ 인간과 컴퓨터(콘텐츠) 상호작용 (Human Computer(Contents) Interaction)

인간-컴퓨터(콘텐츠) 상호 작용 이론 및 기법을 다룬다. 컴퓨팅 응용 프로그램에 대한 사용자 인터페이스의 설계, 프로토타이핑 및 평가 방법에 관한 프로젝트를 진행을 통하여 인간 역량, 인터페이스 기술, 인터페이스 설계 방법, 인터페이스 평가 도구 및 기술에 관한 지식을 습득한다.

### □ 융복합 콘텐츠 기획 (Integration Contents Pre-Production)

융복합 콘텐츠 개발에 있어 필요한 필수적인 이론과 다양한 매체, 콘텐츠 응용 및 기술의 활용을 배운다. 간단한 프로젝트부터 최신 융복합 콘텐츠의 기획까지 습득하고, 환경과 장소에 따른 특성을 고려하여 융복합 콘텐츠를 기획 파이프라인에 따라 전문지식을 습득한다.

## □ 엔터테인먼트 테크놀로지 [주임교수 : 유태경 교수]

### ○ 엔터테인먼트 테크놀로지 (Entertainment Technology) 전공

엔터테인먼트 테크놀로지 전공은 공학과 예술에 대한 균형을 바탕으로 새로운 문화기술과 콘텐츠로써 우리의 일상을 변화시킬 엔터테인먼트 관련 전문가를 양성하고자 한다. 대학원 전 과정을 통해 실용성과 전문성, 창의성과 예술성을 동시에 추구하며 관련 분야에서 능동적 문제해결을 할 수 있는 인재 양성을 목표로 한다. 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 기반 디지털 휴먼, 실감형 콘텐츠, 인공지능 응용 기술 개발 등과 같은 최신 연구 주제를 다룰 뿐 아니라 문화, 예술, 기술 전반에 걸친 다양한 융합 연구를 지향한다.

## ■ 대표 과목

### □ 컨볼루션 신경망 (Convolutional Neural Network)

딥러닝 기반의 컨볼루션 신경망을 기반으로 컴퓨터 비전의 다양한 문제를 해결하는 방법에 대해 학습

### □ 사용자 경험 디자인 세미나 (UX Design Seminar)

- 사용자 경험에 대한 이론, 연구방법론에 대한 이해를 증진
- HCI 관점에서 실감 미디어의 정량적 및 정성적 평가를 실행함으로써, 분석 역량 강화함이 목표

### □ 버추얼 아트 프로덕션 (Virtual Art Production)

영화 제작의 미래로 평가되고 있는 버추얼 프로덕션 기술을 이용하여 영화 및 영상을 제작하기 위해서는 실시간 가상 공간 구현이 중요하다. 이에 산업 현장에서는 버추얼 아트 부서(Virtual Art Department, VAD)라는 새로운 전문가 그룹을 조직하여 파이프라인을

운영하고 성공적인 프로덕션을 수행하고 있다. 본 강의에서는 실시간 개발 엔진과 버추얼 프로덕션 환경을 이해하고 효과적으로 버추얼 아트 제작을 할 수 있는 접근법을 익히고 고도화를 위한 연구 주제에 대해 탐구한다.

□ **실감형 인공지능 (Immersive AI)**

실감형 콘텐츠를 제작하기 위해 활용할 수 있는 인공지능 기술에 대해 알아보고 실감형 콘텐츠 제작을 위한 인공지능 기술을 구현 및 적용해 보는 과목

□ **실감형 콘텐츠 제작 워크샵 (Immersive contents workshop)**

-실감형 콘텐츠를 기획하고 프로토타이핑을 진행

-산업체 기술진과 협업을 통한 가상존재 프로젝트 진행

※ 자세한 내용은 중앙대학교 첨단영상대학원 홈페이지를 참고하시기 바랍니다.

<http://www.gsaim.cau.ac.kr>

# 중앙대학교 첨단영상대학원

Graduate School of Advanced Imaging

Science, Multimedia & Film,

Chung-Ang University

06974 서울특별시 동작구 흑석로 84

(02) 820-5408 ~ 11

<http://www.gsaim.cau.ac.kr>