

SFA

PBL (Project Based Learning)

직무명 : 만화콘텐츠제작

1. 직무 개요

1) 직무 정의

만화콘텐츠 제작은 글과 그림을 통해 연출된 이미지 콘텐츠를 제작, 활용하는 일이다.

2) 능력 단위

직 무 순 번	능 력 단 위	페 이 지
1	만화 작품 기획	
2	만화 스토리 구성	
3	만화 세계관 설정	
4	채색	
5	만화 디지털 활용	
6	만화 저작권 관리	
7	만화 캐릭터 구상	
8	만화 캐릭터 디자인	
9	만화 캐릭터 관계 설정	
10	만화 장면 연출	
11	만화 콘티작업	
12	만화 캐릭터 작화(그리기)	
13	만화 배경 작화(그리기)	
14	만화 효과 작업	
15	만화 원고 편집	
16	만화 서비스 편집	

3) 능력단위별 능력단위요소

순번	능 력 단 위	수 준	능 력 단 위 요 소	분 류 번 호
1	만화 작품 기획	5	만화 아이디어 구상하기	0803020701_16v2
			만화 트렌드 분석하기	
			취재하기	
			만화 기획안 제작하기	
5	만화 스토리 구성	3	시놉시스 구상하기	0803020702_16v2
			시나리오 집필하기	
			스토리 콘티 작성하기	
			각색하기	
9	만화 세계관 설정	3	공간배경설정하기	0803020704_16v2
			시간배경설정하기	
			소품설정하기	
12	채색	3	색채설계하기	0803020707_16v2
			채색하기	
			스크린톤작업하기	
15	만화 디지털 활용	4	디지털저작툴사용하기	0803020708_16v2
			효과음 삽입하기	
			배경음악 삽입하기	
			화면효과 구현하기	
19	만화 저작권 관리	3	2차 저작권 관리하기	0803020710_16v2
			디지털유통관리하기	
			캐릭터상품화관리하기	
			수익 관리하기	
23	만화 캐릭터 구상	4	개요설정하기	0803020711_16v2
			성격설정하기	
			행동양식 설정하기	
			캐릭터 설정표 작성하기	
27	만화 캐릭터 디자인	3	캐릭터 디자인하기	0803020712_16v2
			캐릭터 스타일 디자인하기	
			캐릭터 컬러차트만들기	
30	만화 캐릭터 관계 설정	3	캐릭터관계 구상하기	0803020713_16v2
			관계 유형 설정하기	
			캐릭터관계도 그리기	
33	만화 장면 연출	3	캐릭터배치하기	0803020714_16v2
			소품배치하기	
			배경구도 설정하기	
36	만화 콘티작업	3	칸나누기	0803020715_16v2
			말풍선지정하기	
			효과표현하기	
39	만화 캐릭터 작화(그리기)	4	스케치하기	0803020716_16v2
			펜터치하기	
			마무리작업하기	
42	만화 배경 작화(그리기)	3	공간디자인하기	0803020717_16v2
	만화 배경 작화(그리		소품디자인하기	

순번	능 력 단 위	수 준	능 력 단 위 요 소	분 류 번 호
	기)			
42	만화 배경 작화(그리기)	3	배경 스케치하기	0803020717_16v2
			배경 펜터치하기	
46	만화 효과 작업	3	감정효과작업하기	0803020718_16v2
			동세효과작업하기	
			조명효과작업하기	
			분위기효과작업하기	
50	만화 원고 편집	3	식자 편집하기	0803020719_16v2
			말풍선 편집하기	
			표지디자인 작업하기	
			타이틀 제작하기	
54	만화 서비스 편집	3	말풍선 배치하기	0803020720_16v2
			식자 배치하기	
			컷 배치하기	
			매체별 전환하기	

2. 능력단위별 세부내용

분류번호 :	0803020701_16v2
능력단위 명칭 :	만화 작품 기획
능력단위 정의 :	만화작품기획이란 만화콘텐츠 제작에 필요한 아이디어를 구상하고 각종 자료의 조사, 취재, 고증을 통하여 작품을 설계하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020701_16v2.1 만화 아이디어 구상하기	1.1 창의적인 발상을 통하여 만화콘텐츠 제작의 바탕이 되는 아이디어를 다양하게 도출할 수 있다. 1.2 도출된 아이디어들에 부합되는 장르를 선정할 수 있다. 1.3 장르에 따라 아이디어들의 실현가능성을 판별할 수 있다.
	【지식】 • 만화콘텐츠 전반에 대한 지식 • 국내외 문화콘텐츠 산업에 대한 지식 • 인문학적 교양에 대한 지식 • 대상, 매체, 트렌드에 대한 지식 • 사회적 배경에 대한 지식
	【기술】 • 창의적인 발상 기법 • 다각적인 연상 능력 • 정보검색, 활용 능력 • 아이디어 기록, 정리 능력
0803020701_16v2.2 만화 트렌드 분석하기	【태도】 • 창의적 사고와 종합적 분석 능력 • 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 • 일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세 • 창의적 사고와 통찰력
	2.1 판별된 아이디어에 부합되는 독자대상을 선정할 수 있다. 2.2 선정된 독자대상에 따라 요구 및 트렌드를 조사할 수 있다. 2.3 선별된 아이디어의 타 창작물과 중복성 여부를 파악할 수 있다. 2.4 조사된 내용에 따라 발표 매체 선정을 계획할 수 있다.
	【지식】 • 문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해 • 독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 • 국내외 기존작품에 대한 경향 파악 • 저작권, 지적재산권 등에 대한 법률적 지식 • 대상, 매체 및 기술에 대한 지식
	【기술】 • 독자 성향 분석 능력 • 의사소통기술 • 소재의 작품성과 사업성 판단능력 • 매체 및 제작기술 활용능력 • 정보 분석, 판단능력

0803020701_16v2.2 만화 트렌드 분석하기	【태도】 • 분야별 폭넓은 관심과 흥미를 가지려는 태도 • 타인의 이야기를 경청하려는 태도 • 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 • 창의적 사고와 종합적 분석 능력
0803020701_16v2.3 취재하기	3.1 결정된 작품에 도움이 되는 자료를 수집할 수 있다. 3.2 수집된 자료에 따라 취재계획을 수립할 수 있다. 3.3 수립된 계획에 맞추어 취재활동을 수행할 수 있다. 3.4 수집된 자료 및 취재결과를 분석하고 평가하여 작품창작에 도움이 될 수 있는 데이터베이스를 구축 할 수 있다.
	【지식】 • 인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 • 취재 대상에 대한 광범위한 이해 • 취재 기법에 대한 지식 • 자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
	【기술】 • 효율적인 취재 기법 • 취재대상과의 의사소통 기술 • 자료 정리 및 분석 기법 • 취재도구 활용기술 • 정보조사, 분석, 판단능력
	【태도】 • 취재대상과 소통하는 바른 자세 • 다양한 상황에 대처하는 유연한 자세 • 정확하고 올바른 고증에 임하는 자세 • 설득을 위한 적극적인 태도 • 분야별 폭넓은 관심과 흥미를 가지려는 태도 • 취재대상의 이야기를 경청하려는 태도 • 조사결과를 판단하는 객관적인 태도
0803020701_16v2.4 만화 기획안 제작하기	4.1 작품창작에 적합한 개요를 작성할 수 있다. 4.2 작성된 개요에 따라 작품의 시놉시스를 작성할 수 있다. 4.3 작성된 개요 및 시놉시스에 적합한 작품이미지를 제작할 수 있다. 4.4 작성된 개요 및 시놉시스에 적합한 샘플원고를 제작 할 수 있다. 4.5 사업자의 요청에 따라 작가프로필, 예산, 일정등을 포함한 제작계획을 수립할 수 있다.
	【지식】 • 문화콘텐츠 산업에 대한 지식 • 기획서 작성 및 프레젠테이션에 대한 지식 • 제작공정에 따른 인력 구성에 대한 지식 • 예산, 일정 설계에 대한 지식 • 만화 콘텐츠 제작 진행관련 지식 • 저작권관련 법률 지식
	【기술】 • 기획서 작성 기법 • 프레젠테이션 기법 • 제작인력 섭외, 운용 기술 • 위기 예측, 관리 능력 • 예산 일정 관리 능력 • 협상 기술

0803020701_16v2.4 만화 기획안 제작하기	【태도】 • 사업자와의 합리적인 협상 태도 • 기획안의 완성도를 높이려는 자세 • 긍정적이고 자신감있는 자세 • 설득력있는 기획안을 작성하려는 자세 • 위기상황을 판단할 수 있는 냉철한 태도 • 목표지향적인 사고 • 다양한 제작 환경을 수용하려는 자세
---	--

분류번호 : 0803020702_16v2

능력단위 명칭 : 만화 스토리 구성

능력단위 정의 : 만화 스토리구성이란 만화의 특징적인 스토리텔링 방식을 이해하고 시놉시스 구성, 시나리오 집필, 스토리 콘티를 작성하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020702_16v2.1 시놉시스 구성하기	1.1 구상된 아이디어를 활용하여 만화콘텐츠 작품의 기획의도, 주제, 특징 등을 개괄적으로 파악할 수 있는 개요를 작성할 수 있다.
	1.2 작성된 개요에 따라 작품의 전체적인 내용을 확인할 수 있는 줄거리 초안을 작성할 수 있다.
	1.3 작성된 줄거리 초안을 기초로 캐릭터 구상 및 세계관 설정에 맞춰 작품의 전체적인 시놉시스를 조정할 수 있다.
	【지식】 • 인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 • 만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해 • 스토리텔링에 대한 전반적인 이해 • 아이디어 적용 방법에 대한 지식 • 한국어정서법 관련 지식 • 외래어 표기규정 관련 지식
0803020702_16v2.2 시나리오 집필하기	【기술】 • 한국어 활용 능력 • 문서작성 프로그램 활용 능력 • 의사소통 기술 • 스토리텔링 창작기술
	【태도】 • 창의적인 사고 • 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 • 사물에 대한 관찰과 표현 능력 • 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세
	2.1 작성된 시놉시스를 기초로 작품의 전체 이야기를 연재 분량에 따라 분배할 수 있다.
	2.2 분배된 이야기를 기초로 만화콘텐츠의 표현방식에 따라 장면으로 구성할 수 있다.
0803020702_16v2.2 시나리오 집필하기	2.3 구성된 장면에 따라 암시와 상징을 고안할 수 있다.
	2.4 구성된 장면에 따라 등장인물들의 대사와 지문을 구체적으로 작성할 수 있다.
	【지식】 • 인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 • 만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해 • 스토리텔링에 대한 전반적인 이해 • 시나리오 작성방법에 대한 지식 • 이미지 표현방법에 대한 지식 • 한국어정서법 관련 지식 • 외래어 표기규정 관련 지식
	【기술】 • 대사 작성 기술 • 암시 및 상징 활용 기술 • 문서작성 프로그램 활용 능력 • 의사소통 기술

0803020702_16v2.2 시나리오 집필하기	【태도】 • 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 • 사물에 대한 관찰과 표현 능력 • 정밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 능력 • 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세
0803020702_16v2.3 스토리 콘티 작성하기	3.1 작성된 시나리오를 활용하여 만화콘텐츠 제작에 적용할 수 있는 스토리콘티를 작성할 수 있다. 3.2 작성된 시나리오에 따라 각 장면의 그림 표현과 이미지 연출을 계획하여 글로 정리할 수 있다. 3.3 계획된 그림 표현과 이미지 연출에 따라 지문, 대사를 조정할 수 있다. 【지식】 • 인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 • 만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해 • 스토리텔링에 대한 전반적인 이해 • 트렌드에 대한 광범위한 지식 • 한국어정서법 관련 지식 • 외래어 표기규정 관련 지식 【기술】 • 정보 검색 및 분석 및 판단 능력 • 트렌드 분석 기술 • 문서작성 프로그램 활용 능력 • 의사소통 기술 【태도】 • 창의적인 사고 • 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 • 시대 변화를 감지하고 분석하는 태도 • 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세
0803020702_16v2.4 각색하기	4.1 원작에 대한 종합적인 이해를 기초로 만화콘텐츠 매체의 표현방식에 적합하게 이야기를 변환할 수 있다. 4.2 각색의 목적과 의도에 따라 원작의 구조, 아이디어, 사건, 캐릭터 등의 다양한 원작요소를 선택적으로 변경하여 반영할 수 있다. 4.3 만화적 표현방법에 따라 변환·변경되어 재구성된 이야기로 구체적인 장면을 구상하고 시나리오를 작성할 수 있다. 【지식】 • 인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 • 만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해 • 글과 그림의 결합방법에 대한 지식 • 스토리텔링에 대한 전반적인 이해 • 시나리오 작성방법에 대한 지식 • 한국어정서법 관련 지식 • 외래어 표기규정 관련 지식 【기술】 • 장면 연출 능력 • 그림 효과 활용 기술 • 암시 및 상징 활용 능력 • 의사소통 기술 【태도】 • 창의적인 사고 • 글과 그림을 통합하여 파악하는 융합적 사고 • 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 사고 • 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

분류번호 : 0803020704_16v2

능력단위 명칭 : 만화 세계관 설정

능력단위 정의 : 만화 세계관 설정이란 작품설정의 기반이 되는 시간배경, 공간배경과 소품을 설정하고 디자인할 수 있는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020704_16v2.1 공간배경설정하기	1.1 캐릭터와 스토리가 설정된 작품의 공간적 크기와 풍성함을 더하기 위한 상상력과 아이디어를 다양하게 도출할 수 있다.
	1.2 작품의 시대적 배경에 부합되는 공간의 다양한 측면을 고려하여 설계할 수 있다.
	1.3 공간배경에 대한 역사적, 지리적 사실관계를 고증할 수 있다.
	1.4 시대적 특성에 따른 상상력을 발휘하여 각종 시설물을 자유롭고 독창적으로 표현할 수 있다.
0803020704_16v2.2 시간배경설정하기	【지식】 • 창작할 작품의 역사적 사실에 관련된 지식 • 시대별 지형에 대한 이해 • 시대에 따른 철학, 복식, 건축양식 등에 대한 지식 • 미래 변화에 대한 지식
	【기술】 • 작품에 활용 가능한 정보검색 능력 • 다각적인 연상 능력 • 창의적인 발상 기법 • 구체적인 이미지 발상 능력 • 창의적 사고와 종합적 분석 능력
	【태도】 • 기성작품들을 비교 판단하는 태도 • 풍부한 상상력과 통찰력 • 세계관적 완성도를 위한 열정적이고 탐구적인 태도
	2.1 캐릭터와 스토리가 설정된 작품의 시간적 배경을 설정할 수 있다.

0803020704_16v2.2 시간배경설정하기	【태도】 • 작품전반의 시간적 배치에 대해 열정적으로 집중하는 태도 • 기존 역사관에 대한 수용적, 혹은 비판적 자세 • 미래의 가치관을 창의적이고 효과적으로 상상할 수 있는 탐구적인 태도 • 시대적 특성에 따른 종교, 철학, 문화전반의 학습 이해 능력
0803020704_16v2.3 소품설정하기	3.1 작품 전반에 등장하는 소품 등을 독창적으로 설정할 수 있다. 3.2 시대적 배경에 적합한 상상력을 동원한 로봇, 비행체, 함선, 탱크, 잠수함, 자동차, 기차와 같은 기기를 창의적으로 설정 할 수 있다. 3.3 미래에 출현할 수 있는 종교, 문화 양식에 따른 각종 문양과 문자의 디자인을 설정할 수 있다.
	【지식】 • 물리학적 지식에 대한 폭넓은 지식 • 천체 관측학, 지구물리학에 대한 지식 • 기계적 메커니즘에 관한 다양한 지식 • 미래학에 관한 기본적인 지식 • 곤충, 나무 등 자연물에 대한 폭넓은 상식 • 산업디자인 전반에 대한 폭 넓은 지식
	【기술】 • 심미안적인 디자인 능력 • 독자가 공감할 수 있는 세련된 아이디어 도출 능력
	【태도】 • 창조적으로 표현하려는 적극적인 자세 • 철학적 배경을 배경에 구체적으로 구현하려는 태도 • 기존 작품들에 구현된 디자인들의 답습, 표절을 경계하는 자세 • 유토피아와 디스토피아에 대한 이해를 넓히기 위한 학습 태도 • 객관적으로 공감할 수 있는 디자인으로 표현하려는 태도 • 세계관을 풍부하게 전달하려는 열정적 자세 • 미학적 데생능력을 기르기 위해 지속적으로 노력하는 자세

분류번호 : 0803020707_16v2

능력단위 명칭 : 채색

능력단위 정의 : 채색이란 만화콘텐츠 제작에 필요한 채색을 디자인하고 다양한 수작업 채색재료와 디지털 채색기법을 활용하여 작품을 채색하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020707_16v2.1 색채설계하기	1.1 만화콘텐츠 제작의 채색 계획을 설계할 수 있다. 1.2 채색 계획에 따라 채색기법을 선택할 수 있다. 1.3 선택한 채색기법에 따라 원하는 채색과정을 설계 할 수 있다.
	【지식】 • 만화콘텐츠 전반에 대한 지식 • 수작업 채색기법과 특성에 대한 지식 • 디지털 채색기법과 특성에 대한 지식 • 명암과 색채에 대한 지식 • 조색에 대한 지식
	【기술】 • 명도 표현 능력 • 색상 표현 능력 • 색채 분석 능력 • 채도 표현 능력 • 창의적 사고와 종합적 분석 능력
	【태도】 • 채색 활용을 연구하는 태도 • 배색 조합을 연구하는 실험적인 태도 • 색채에 대한 미학적 접근 자세
0803020707_16v2.2 채색하기	2.1 설계된 채색기법에 따라 작품에 채색을 할 수 있다. 2.2 채색기법에 따라 캐릭터에 지정된 색을 채색할 수 있다. 2.3 채색기법에 따라 배경에 맞는 채색을 할 수 있다. 2.4 채색된 작품의 장단점을 파악하여 수정할 수 있다.
	【지식】 • 채색, 색채에 대한 지식 • 채색과정에 대한 지식 • 매체에 적합한 채색기법의 지식
	【기술】 • 채색 디자인 능력 • 빛과 색에 대한 표현 능력 • 색의 혼합 기법 능력 • 색채와 감정에 대한 이미지 표현 능력 • 수작업 채색도구 활용 능력 • 디지털 채색도구 활용 능력
	【태도】 • 채색의 중요성을 인식하려는 태도 • 채색이 독자들에게 미치는 영향에 대한 분석태도 • 색채를 작품에 활용하는 태도 • 채색에 대한 창의적 사고와 종합적 분석 능력

0803020707_16v2.3 스크린톤작업하기	3.1 계획에 따라 지정된 스크린톤으로 작품에 명암을 구현할 수 있다. 3.2 표현의도에 따라 이미지에 맞는 스크린톤을 선택하거나 제작하여 사용할 수 있다. 3.3 표현의도 및 기법에 따라 작품의 캐릭터와 배경에 맞는 스크린톤을 적용할 수 있다. 3.4 장면의 연출을 위하여 스크린톤을 변형할 수 있다.
	【지식】 • 스크린톤에 대한 지식 • 캐릭터와 배경의 명암에 대한 지식 • 명암표현 과정에 대한 지식 • 매체에 적합한 스크린톤의 지식 • 장면에 적합한 스크린톤의 지식
	【기술】 • 스크린톤 선택 및 디자인 능력 • 스크린톤 수집과 활용에 대한 능력 • 빛과 명암에 대한 단계적 표현 능력 • 명암과 감정에 대한 이미지 표현 능력 • 스크린톤 도구를 활용할 수 있는 능력
	【태도】 • 스크린톤의 효과를 인식하려는 노력 • 표현에 맞는 스크린톤 수집과 선택 • 스크린톤의 다양성을 활용하는 실험적 태도

분류번호 :	0803020708_16v2
능력단위 명칭 :	만화 디지털 활용
능력단위 정의 :	만화 디지털 활용이란 디지털 멀티미디어 효과를 활용하여 복합적 형태의 만화를 표현하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020708_16v2.1 디지털저작물사용하기	1.1 작품 특성에 맞는 디지털 저작물을 선택할 수 있다. 1.2 선택한 디지털 저작물의 활용방법을 습득할 수 있다. 1.3 작품의 제작단계에 따라 다양한 디지털 저작물을 복합적으로 활용할 수 있다. 【지식】 • 디지털 저작물의 특성에 대한 지식 • 컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식 • 입출력 장치에 대한 지식 • 온·오프라인 디지털 저장매체에 대한 지식 • 디지털 저작물 포맷에 대한 지식 【기술】 • 디지털 저작물 활용 기술 • 디지털 저작물 응용 기술 • 디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술 • 온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술 【태도】 • 만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 • 디지털 기술 환경 변화에 대한 수용 • 디지털 저작물 및 입출력 장치에 대한 관심
0803020708_16v2.2 효과음 삽입하기	2.1 사운드 편집을 위한 디지털 툴을 선정하고 운용할 수 있다. 2.2 장면의 상황에 따라 적합한 효과음을 수집하고 선정할 수 있다. 2.3 선정된 효과음에 따라 타임라인에 배치하고 적용할 수 있다. 【지식】 • 다양한 사운드 툴의 사용에 대한 지식 • 디지털 저작 툴의 특성에 대한 지식 • 만화콘텐츠 유통에 대한 전반적인 지식 • 디지털 만화 서비스플랫폼별 제작기준에 대한 지식 • 디지털 만화 제작 및 유통을 위한 각종 프로그램 관련 지식 • 국내외 저작권법에 대한 지식 【기술】 • 디지털 만화 환경 분석 능력 • 만화콘텐츠 제작 및 유통계획 수립 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 각종 소스 및 자료 수집 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 서비스 플랫폼별 저작도구 활용기술 • 디지털 만화책 제작을 위한 서비스 플랫폼별 프로그램 활용 기술 【태도】 • 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 • 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 • 서비스 플랫폼별 저작도구의 성능향상에 대한 관심과 수용 노력
0803020708_16v2.3 배경음악 삽입하기	3.1 이야기 전체의 흐름에 따라 배경음악을 수집하고 배분할 수 있다. 3.2 장면의 분위기에 따라 배경음악을 선정할 수 있다. 3.3 장면에 따라 디지털 툴을 사용하여 분위기에 맞는 배경음악을 적용할 수 있다.

0803020708_16v2.3 배경음악 삽입하기	【지식】 • 만화콘텐츠 유통에 대한 전반적인 지식 • 디지털 만화 서비스플랫폼별 제작기준에 대한 지식 • 디지털 만화 제작 및 유통을 위한 각종 프로그램 관련 지식 • 국내외 저작권법에 대한 지식 【기술】 • 디지털 만화 환경 분석 능력 • 만화콘텐츠 제작 및 유통계획 수립 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 저작권자 및 유통업자와의 의사소통 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 각종 소스 및 자료 수집 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 서비스 플랫폼별 저작도구 활용기술 • 디지털 만화책 제작을 위한 서비스 플랫폼별 프로그램 활용 기술 【태도】 • 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 • 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 • 서비스 플랫폼별 저작도구의 성능향상에 대한 관심과 수용 노력 • 디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력
0803020708_16v2.4 화면효과 구현하기	4.1 콘티에서 계획한 멀티미디어 효과를 기술적으로 구현할 수 있다. 4.2 디지털 저작 툴을 사용해 이미지에 필터·효과·합성 등의 시각적 효과를 넣을 수 있다. 4.3 멀티미디어 효과를 적용하기 위해 필요한 음향 소스를 수집·제작·선택할 수 있다. 4.4 멀티미디어 효과를 구현하기 위해 필요한 이미지 소스를 제작할 수 있다. 【지식】 • 만화콘텐츠 유통에 대한 전반적인 지식 • 디지털 만화 서비스플랫폼별 제작기준에 대한 지식 • 디지털 만화 제작 및 유통을 위한 각종 프로그램 관련 지식 • 국내외 저작권법에 대한 지식 【기술】 • 디지털 만화 환경 분석 능력 • 만화콘텐츠 제작 및 유통계획 수립 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 저작권자 및 유통업자와의 의사소통 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 각종 소스 및 자료 수집 능력 • 디지털 만화 제작을 위한 서비스 플랫폼별 저작도구 활용기술 • 디지털 만화책 제작을 위한 서비스 플랫폼별 프로그램 활용 기술 【태도】 • 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 • 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 • 서비스 플랫폼별 저작도구의 성능향상에 대한 관심과 수용 노력 • 디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력

분류번호 :	0803020710_16v2
능력단위 명칭 :	만화 저작권 관리
능력단위 정의 :	만화 저작권 관리란 창작물의 저작권을 보호하고 활용하여 유통, 마케팅 관리를 통해 수익 및 부가가치를 창출할 수 있는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020710_16v2.1 2차 저작권 관리하기	1.1 만화콘텐츠를 저작권법에 따라 보호될 수 있도록 공표 또는 저작권 등록을 수행할 수 있다. 1.2 제안 받은 2차 저작물 사업에 대한 계약 조건을 검토할 수 있다. 1.3 검토된 내용을 바탕으로 제안자와 계약조건의 협상을 진행할 수 있다. 1.4 협상결과에 따라 2차 저작물 계약을 체결할 수 있다.
	【지식】 • 저작권법에 대한 지식 • 2차 저작물 계약조건의 유사사례에 대한 정보 • 2차 저작물 계약서 조항에 대한 지식 • 2차 저작물에 대한 폭 넓은 지식
	【기술】 • 정보수집 및 판단 능력 • 사업화 문서 해독 능력 • 효과적인 협상 기술
	【태도】 • 합리적인 협상 태도 • 적극적으로 소통하는 태도 • 객관적으로 판단하는 자세
0803020710_16v2.2 디지털유통관리하기	2.1 만화콘텐츠에 부합하는 디지털 유통채널을 조사할 수 있다. 2.2 조사된 유통채널 정보를 바탕으로 디지털 유통 계획을 수립할 수 있다. 2.3 디지털 유통채널의 환경에 맞게 디지털 저작물을 전환할 수 있다. 2.4 제작된 디지털 저작물을 유통채널의 가이드라인에 따라 유통을 시행할 수 있다.
	【지식】 • 디지털 미디어에 대한 전반적인 이해 • 디지털 콘텐츠 유형에 대한 지식 • 디지털 제작방식에 대한 지식 • 디지털 유통 채널의 특성에 대한 지식
	【기술】 • 디지털 저작 툴 활용 기술 • 디지털 정보 이해 능력 • 디지털 신기술 수용 능력 • 디지털 유통채널의 요구사항 분석 능력
	【태도】 • 새로운 환경 변화를 긍정적으로 수용하는 자세 • 독자 반응을 객관적으로 수용하는 자세 • 새로운 모델 개척에 대한 적극적인 태도 • 신기술 수용에 대해 개방적인 자세

0803020710_16v2.3 캐릭터상품화관리하기	3.1 만화콘텐츠의 캐릭터를 관련법에 따라 상표 등록을 수행할 수 있다. 3.2 제안 받은 캐릭터상품화 사업에 대하여 계약 조건을 검토하고 협상을 진행할 수 있다. 3.3 협상결과에 따라 캐릭터 상품화 계약을 체결할 수 있다. 3.4 원작 만화의 캐릭터에 근거하여 캐릭터 상품의 제작사양을 검토할 수 있다. 【지식】 • 상품화 관련법에 대한 지식 • 캐릭터 상품화의 유사사례에 대한 정보 • 캐릭터 상품화 계약에 대한 지식 • 캐릭터 시장에 대한 전반적인 지식 • 상품화에 필요한 응용 능력 【기술】 • 정보수집 능력 • 정보판단 능력 • 사업화 문서 해독 능력 • 효과적인 협상 기술 【태도】 • 합리적인 협상 태도 • 적극적으로 소통하는 태도 • 객관적으로 판단하는 자세
0803020710_16v2.4 수익 관리하기	4.1 계약에 따라 수익금 관리 계획을 수립할 수 있다. 4.2 계약조건에 따라 배분된 수익금의 정산자료 및 일정을 검토할 수 있다. 4.3 수립된 계획에 기반하여 수익금을 배분할 수 있다. 【지식】 • 콘텐츠 수익구조에 대한 전반적인 지식 • 매체별 만화 수익금 창출구조에 대한 지식 • 수익금 정산증빙 자료에 대한 지식 • 세무 관련 지식 【기술】 • 정확한 수익금 정산 능력 • 금융 활용 기술 • 정산자료 분석 능력 【태도】 • 수익관리에 대한 합리적인 태도 • 정확한 계산을 위한 치밀한 태도 • 창작자의 권리를 보호하는 자세

분류번호 :	0803020711_16v2
능력단위 명칭 :	만화 캐릭터 구상
능력단위 정의 :	만화 캐릭터 구상이란 작품에 등장하는 캐릭터의 성격, 가치관 등의 내적 요소를 개성적으로 설정하고 역할과 목적에 맞게 행동을 유형화 할 수 있는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020711_16v2.1 개요설정하기	1.1 구성된 스토리에 따라 작의와 기획의도를 파악하여 캐릭터의 역할과 특성을 구상할 수 있다. 1.2 주요 등장캐릭터의 역할에 따라 목적과 의무를 부여할 수 있다. 1.3 구상한 캐릭터의 특성에 따라 관련 정보를 수집, 분석하고 시장 트렌드를 파악하여 개성적인 등장캐릭터를 설정할 수 있다.
	【지식】 • 분류학적 지식 • 글쓰기 작법 지식 • 사회, 문화, 역사, 지리 등 교양 일반분야 이해 • 캐릭터의 특성에 대한 지식
	【기술】 • 정보 수집·분석 기술 • 자료 정리 분류 기술 • 아이디어 발상능력 • 인물, 동식물, 사물 분류 능력 • 캐릭터의 특징과 역할 분석 능력
0803020711_16v2.2 성격설정하기	【태도】 • 인물의 특성을 파악하려는 노력 • 다양한 시각의 아이디어를 도출하는 태도 • 캐릭터의 다양성을 구현하려는 태도 • 폭넓은 시각으로 사고하려는 자세
	2.1 캐릭터 개요 설정에 따라 등장캐릭터에 다양한 성격과 내적 가치관을 부여할 수 있다. 2.2 캐릭터의 특징에 따라 성격을 부여하기 위해 다양한 인물유형 자료를 수집하고 분석할 수 있다. 2.3 분석한 자료에 따라 캐릭터의 성격을 형상화하기 위해 다양한 각도로 아이디어를 구상할 수 있다. 2.4 캐릭터의 성격을 형성한 근본적인 원인이 되는 환경 및 사건 등의 선천적/후천적 요소를 설정할 수 있다. 2.5 시나리오의 사건 진행에 따라 발생할 수 있는 캐릭터의 성격 변화를 타당하고 입체적으로 설정할 수 있다.
	【지식】 • 기초 인문학 지식 • 기초 심리학 지식 • 분류학적 지식 • 성격유형 분석에 대한 지식 • 캐릭터의 특성에 대한 지식

0803020711_16v2.2 성격설정하기	【기술】 • 인물 유형 분석 능력 • 캐릭터 분석 능력 • 작법 및 단어 선별 능력 • 객관적 사고 능력 • 정보분석, 판단능력 • 인간의 심리 파악 능력 • 사물의 관찰과 심리묘사 능력 【태도】 • 독창적인 캐릭터를 개발하려는 태도 • 타인의 성격을 이해하려는 태도 • 인간의 내면을 탐구하려는 자세 • 새로운 아이디어를 창출하려는 자세 • 정보를 정확히 조사 분석하려는 자세 • 사물의 특징을 관찰하고 정확하게 표현하려는 자세
0803020711_16v2.3 행동양식 설정하기	3.1 캐릭터의 성격에 따라 생활습성과 습관 등 행동의 범주를 유형화할 수 있다. 3.2 캐릭터의 선천적/후천적 설정 요소를 반영하여 캐릭터가 구사하는 언어, 말투, 어휘력 등을 설정할 수 있다. 3.3 캐릭터의 역할에 따라 스토리 상 행동 영역을 설정하고 제한할 수 있다. 【지식】 • 기초 인문학 지식 • 기초 심리학 지식 • 사회학적 이해 • 등장캐릭터의 특성에 대한 이해 • 인간 및 동물에 대한 지식 • 작품에 대한 이해 【기술】 • 사회학적 행동 분석 능력 • 인물, 동식물, 사물 분류 능력 • 인문학적 관찰 및 이해 능력 • 인물 유형 분석 능력 • 캐릭터 분석 능력 • 논리적 자세와 통찰력 【태도】 • 타인을 이해하려는 자세 • 다양한 시각으로 사고하는 태도 • 다양한 캐릭터를 구현하려는 자세 • 인간의 본질에 대해 연구하는 태도
0803020711_16v2.4 캐릭터 설정표 작성하기	4.1 시나리오에 따라 구상한 주요 등장캐릭터의 성격, 특징 등 세부적인 사항을 캐릭터설정표로 작성할 수 있다. 4.2 등장캐릭터들의 설정을 일정한(=공통된) 형식으로 분류하여 작성할 수 있도록 캐릭터설정표 양식을 만들 수 있다. 4.3 스토리의 흐름에 따라 변화하는 캐릭터의 설정을 변화가 발생하는 시점을 기준으로 분류하여 작성할 수 있다. 【지식】 • 분류학적 지식 • 글쓰기 작법 지식 • 사회, 문화, 역사, 지리 등 교양 일반분야 이해 • 등장캐릭터의 특성에 대한 지식

0803020711_16v2.4 캐릭터 설정표 작성하기	【기술】 • 정보 수집 · 분석 기술 • 자료 정리 분류 기술 • 인물, 동식물, 사물 분류 능력 • 캐릭터 이해 능력
	【태도】 • 캐릭터설정표의 완성도를 높이려는 자세 • 결과물을 객관적으로 확인하는 판단하고 태도 • 다양한 캐릭터를 구현하려는 자세 • 인간의 본질에 대해 연구하는 태도

분류번호 : 0803020712_16v2

능력단위 명칭 : 만화 캐릭터 디자인

능력단위 정의 : 만화 캐릭터 디자인이란 작품에 등장하는 캐릭터의 외형과 이미지를 개성적으로 설정하고 디자인 하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020712_16v2.1 캐릭터 디자인하기	1.1 캐릭터 설정표에 따라 등장캐릭터의 특징이 잘 드러나는 캐릭터의 외형의 콘셉트를 디자인 할 수 있다. 1.2 콘셉트 디자인에 따라 표현 재료와 작화 도구를 선택할 수 있다. 1.3 선택한 재료와 도구를 활용하여 캐릭터의 성격과 행동양식을 고려하여 기본 동작과 다양한 응용 동작을 명확한 구도로 스케치 할 수 있다. 1.4 완성된 이미지에 따라 캐릭터 비례도와 매뉴얼을 제작할 수 있다. 【지식】 • 인체와 동물 드로잉에 대한 지식 • 인체 해부학적 지식 • 캐리커처, 크로키, 3D 모델링에 대한 지식 • 그래픽, 캐릭터, 편집 디자인에 대한 지식 【기술】 • 동세 표현 능력 • 대상의 구조 관찰 지식 • 드로잉 능력 • 디자인 콘셉트 설정 능력 • 컴퓨터 그래픽 운용 능력 • 캐릭터 매뉴얼 만드는 능력 • 디자인 표현 재료와 도구 사용 능력 • 구체적인 이미지 도출 능력 【태도】 • 일상에서 소재를 발굴하려는 태도 • 독창적인 캐릭터를 개발하려는 태도 • 이미지 자료를 수집하고 분류하는 자세 • 사물의 특징을 정확하게 표현하려는 자세
0803020712_16v2.2 캐릭터 스타일 디자인하기	2.1 캐릭터의 설정과 외형 디자인에 따라 캐릭터에 구속되는 의상과 헤어 등의 스타일을 디자인할 수 있다. 2.2 캐릭터의 성격과 개성을 부각시키는 복식과 스타일 디자인을 위해 자료를 수집하고 분석하여 스타일 콘셉트를 설정 할 수 있다. 2.3 스토리의 진행에 따라 변화하는 캐릭터의 외적 요소에 변형이 가능한 범주를 설정하고 디자인할 수 있다. 2.4 스타일 콘셉트에 따라 디자인 표현 재료와 도구를 선정하여 스케치 할 수 있다. 【지식】 • 캐릭터의 스타일링에 대한 지식 • 트렌드에 대한 지식 • 패션, 그래픽, 캐릭터, 편집 디자인에 대한 지식 • 3D 모델링에 대한 지식 • 표현 재료와 도구에 대한 지식 • 사물에 대한 지식 • 캐릭터의 성격에 대한 지식

0803020712_16v2.2 캐릭터 스타일 디자인하기	【기술】 • 크로키, 드로잉 능력 • 자료 분석 능력 • 정보검색 및 활용 능력 • 디자인 콘셉트 설정 능력 • 컴퓨터 그래픽 도구 활용 능력 • 디자인 표현 재료와 도구 사용 능력 • 구체적인 이미지 도출 능력 【태도】 • 사물의 특성과 상징성을 발견하는 태도 • 자료를 수집하고 분류하려는 자세 • 균형 있는 디자인 감각을 키우는 자세
0803020712_16v2.3 캐릭터 컬러차트만들기	3.1 캐릭터의 설정과 외형에 따라 적합한 컬러를 조합하고 지정할 수 있다. 3.2 캐릭터의 설정과 성격에 따라 상징적인 컬러와 톤을 지정할 수 있다. 3.3 캐릭터에 지정한 컬러를 종합하여 일정한 양식의 컬러차트로 만들 수 있다. 【지식】 • 그래픽, 캐릭터, 편집 디자인에 대한 지식 • 색채학에 대한 지식 • 채색 기법에 대한 지식 【기술】 • 조색 능력 • 컴퓨터 그래픽 운용 능력 • 캐릭터 매뉴얼 만드는 능력 • 디자인 표현 재료와 도구 사용 능력 【태도】 • 이미지 자료를 수집하고 분류하는 자세 • 사물의 특징을 정확하게 표현하려는 자세 • 다양한 색 조합과 구성을 시도하는 실험적인 자세

분류번호 : 0803020713_16v2

능력단위 명칭 : 만화 캐릭터 관계 설정

능력단위 정의 : 만화 캐릭터 관계 설정이란 작품에 등장하는 여러 캐릭터의 다양한 사회적 관계를 설정하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020713_16v2.1 캐릭터관계 구상하기	1.1 스토리에 따라 등장캐릭터들 간의 관계를 구상할 수 있다. 1.2 스토리 구성에 따라 주인공 캐릭터와 보조 캐릭터, 적대 캐릭터를 분리할 수 있다. 1.3 스토리의 흐름에 따라 캐릭터의 관계와 역할 변화를 설정할 수 있다.
	【지식】 • 작품에 대한 지식 • 등장인물의 특성에 대한 이해 • 인간 및 동물에 대한 인문·사회학적 지식 • 성격유형 분석에 대한 지식
	【기술】 • 다각적인 연상 추리 능력 • 단어 선별 능력 • 객관적 사고 능력 • 인간의 심리 파악 능력 • 성격유형 분류 능력
	【태도】 • 창의적 사고와 종합적 분석 능력 • 다양한 가능성과 관련한 열린 사고 방식 • 타인의 성격을 이해하는 태도 • 인간의 내면을 탐구하려는 자세
0803020713_16v2.2 관계 유형 설정하기	2.1 캐릭터의 역할과 목적에 따라 캐릭터 간의 관계 유형을 설정할 수 있다. 2.2 캐릭터의 설정에 따라 다양한 캐릭터 관계를 구성할 수 있다. 2.3 사회적 관계로 결속된 캐릭터들의 유형 조합에 따라 형성 집단의 성향을 적절하게 묘사할 수 있다.
	【지식】 • 성격유형 분석에 대한 지식 • 심리학에 대한 지식 • 작품에 대한 지식 • 등장캐릭터의 특성에 대한 이해 • 인간 및 동물에 대한 인문·사회학적 지식
	【기술】 • 관계 유형을 파악하고 분석하는 능력 • 다양한 캐릭터 관계 설정 능력 • 글쓰기 작법 능력 • 입체적인 캐릭터 배치 능력
	【태도】 • 논리적 자세와 통찰력 • 다양한 시각으로 사고하는 태도 • 다양한 캐릭터를 구현하려는 자세 • 인간의 본질에 대해 연구하는 태도

0803020713_16v2.3 캐릭터관계도 그리기	3.1 캐릭터 설정에 따라 등장캐릭터들의 중요도를 분류하고 관계와 갈등 구조를 캐릭터관계도로 작성할 수 있다. 3.2 스토리 진행에 따라 변화하는 캐릭터 간의 관계를 캐릭터관계도 내에 반영하여 작성할 수 있다. 3.3 캐릭터의 관계 설정에 따라 작품에 등장하는 여러 캐릭터의 복잡한 관계를 명확하게 파악할 수 있는 캐릭터관계도 양식을 제작할 수 있다.
	【지식】 • 편집 디자인 지식 • 관계도 작성 방법 • 작품에 대한 지식 • 등장캐릭터의 특성에 대한 이해 • 인간 및 동물에 대한 인문·사회학적 지식
	【기술】 • 컴퓨터 그래픽 운용 능력 • 등장캐릭터 관계도 작성 능력 • 등장캐릭터의 특징을 분류하는 능력
	【태도】 • 대인관계를 파악하고 분석하려는 자세 • 다양한 유형의 관계를 도면을 통해 가시적으로 표현하려는 노력 • 인간의 본질에 대해 연구하는 태도

분류번호 : 0803020714_16v2

능력단위 명칭 : 만화 장면 연출

능력단위 정의 : 만화 장면 연출이란, 시나리오에 따라 등장 요소를 배치하고 구도를 선택하여 장면을 구성하는 화면 연출 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020714_16v2.1 캐릭터배치하기	1.1 시나리오를 바탕으로 표현할 장면에 맞게 캐릭터를 배치할 수 있다. 1.2 상황에 맞는 캐릭터의 포즈를 표현할 수 있다. 1.3 구도에 따라 안정적인 캐릭터의 비례를 표현할 수 있다. 【지식】 • 만화연출에 대한 전반적인 지식 • 균형 있는 화면을 연출하는 구성에 대한 지식 • 칸의 크기에 따라 작품의 조화를 이루는 연출 지식 • 영상 연출기법에 대한 지식 【기술】 • 창의적인 컷 연출 기법 • 공감각적 구도의 표현 기법 • 조형적인 구도 표현 능력 • 캐릭터 표현 능력 【태도】 • 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 • 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 • 사물에 대해 관찰하는 태도 • 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 • 글과 그림으로 표현되는 만화의 구성 요소를 활용하려는 적극적인 태도
0803020714_16v2.2 소품배치하기	2.1 시나리오를 바탕으로 장면에 적절한 소품을 선정하고 배치할 수 있다. 2.2 캐릭터 배치에 따라 공간에 소품을 배치 할 수 있다. 2.3 스토리에 따라 소품에 의미를 부여하고 이미지를 부각시켜 표현할 수 있다. 2.4 구도에 따라 원근법을 적용시킬 수 있다. 【지식】 • 사물에 대한 이해 • 원근법 【기술】 • 소품의 질감과 형태를 묘사할 수 있는 능력 • 공간 지각 능력 【태도】 • 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 • 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 • 사물에 대해 관찰하는 태도 • 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 • 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도
0803020714_16v2.3 배경구도 설정하기	3.1 연출된 상황과 이미지에 따라 적합한 배경요소를 구성할 수 있다. 3.2 구도에 따라 원근법에 맞게 배경을 표현할 수 있다. 3.3 장면의 이동, 시선의 이동, 시간의 흐름에 따라 배경을 설정할 수 있다. 3.4 캐릭터 및 소품 등과 조화롭게 배경을 설정할 수 있다.

0803020714_16v2.3 배경구도 설정하기	【지식】 • 원근법 • 공간지각에 대한 이해 • 배경설정에 대한 전반적인 지식
	【기술】 • 공간지각능력 • 공간활용능력 • 조형적인 구도 묘사 능력 • 화면구성 능력
	【태도】 • 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 • 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 • 사물에 대해 관찰하는 태도 • 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 • 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도

분류번호 :	0803020715_16v2
능력단위 명칭 :	만화 콘티작업
능력단위 정의 :	만화 콘티작업이란 만화제작에 필요한 칸, 말풍선, 효과 등 연출에 필요한 조형 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020715_16v2.1 칸나누기	1.1 스토리 전개에 따라 칸과 단을 나눌 수 있다. 1.2 내용에 따라 칸의 크기와 형태를 조절할 수 있다. 1.3 개성적인 컷 연출을 위해서 기본 칸 외에 다양한 칸을 만들어 사용할 수 있다. 1.4 매체의 편집 기준에 따라 칸을 구성할 수 있다. 1.5 시선의 흐름에 따라 칸을 순차적으로 구성할 수 있다. 【지식】 • 만화연출에 대한 전반적인 지식 • 매체별 편집에 대한 지식 • 효과적이고 안정적인 구도에 대한 지식 • 효과적인 화면 완성을 위한 칸 구성에 대한 지식 【기술】 • 창의적인 연출 기법 • 시간구성, 공간이동 등의 생략 기법 • 독자가 이해하기 쉽게 칸을 나누는 기술 • 전체적으로 균형 잡힌 칸을 구성하는 기법 【태도】 • 스토리의 흐름을 파악하려는 태도 • 칸 구성의 효과를 파악하려는 감각적인 접근 태도 • 전체적인 화면 구성을 보기 좋게 하려는 태도 • 칸 분할에 따른 분위기 변화를 파악하려는 자세
0803020715_16v2.2 말풍선지정하기	2.1 시선의 흐름에 따라 대사를 배치할 수 있다. 2.2 대사에 따라 말풍선의 형태, 크기, 위치를 지정할 수 있다. 2.3 캐릭터의 감정에 따라 말풍선의 형태를 달리할 수 있다. 2.4 그림과 조화를 이루도록 말풍선의 모양과 위치를 설정할 수 있다. 【지식】 • 스토리에 대한 전반적인 지식 • 캐릭터의 감정에 대한 지식 • 말풍선의 종류에 대한 지식 • 대사의 흐름에 따른 말풍선의 위치에 대한 지식 【기술】 • 글과 그림이 조화를 이루는 화면 구성 기법 • 중요한 장면과 조화를 이루는 연출 능력 • 그림의 분위기를 살리는 배치 능력 【태도】 • 만화의 연출 방법을 적극적으로 습득하려는 태도 • 말풍선을 통해서 대사의 감정을 시각적으로 표현하려는 태도 • 말풍선의 형태, 크기, 위치를 파악하려는 태도
0803020715_16v2.3 효과표현하기	3.1 연출된 장면의 다양한 상황을 배경과 효과 부분으로 나눌 수 있다. 3.2 상황과 감정에 따라 다양한 시각적 효과를 표현할 수 있다. 3.3 시각화를 위해 의성어와 의태어의 형태를 상황에 맞게 표현할 수 있다.

0803020715_16v2.3 효과표현하기	【지식】 • 만화 연출에 관련된 지식 • 다양한 도구를 활용한 효과에 대한 지식 • 시각적 효과 이미지에 관련된 지식 • 주요 장면에 어울리는 효과에 대한 지식
	【기술】 • 효과를 표현할 수 있는 도구의 활용 기법 • 창의적인 효과 연출 기법 • 상황에 맞는 효과 연상 능력 • 효과 표현을 위한 아이디어 기록, 정리 능력
	【태도】 • 다양한 효과를 위해 만화의 도구를 활용하려는 적극적인 태도 • 캐릭터의 심리, 감정에 따른 효과를 표현하려는 태도 • 개성 있는 효과를 창출하려는 적극적인 사고 • 자연스러운 이미지 효과를 연출하기 위해 연구하는 자세

분류번호 : 0803020716_16v2

능력단위 명칭 : 만화 캐릭터 작화(그리기)

능력단위 정의 : 만화 캐릭터 작화란 등장캐릭터의 표정에 드러나는 성격, 제스처, 직업 등을 고려하여 스케치하고 펜 선묘를 통해 그려내고 정리하여 표현하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020716_16v2.1 스케치하기	1.1 스케치에 필요한 적합한 작업 도구와 작화 방식을 선정 할 수 있다. 1.2 펜 터치가 가능하도록 밑그림을 효과적으로 스케치할 수 있다. 1.3 캐릭터의 감정에 따라 표정의 변화를 스케치할 수 있다. 1.4 캐릭터의 설정에 맞는 제스처, 버릇 등을 스케치할 수 있다. 1.5 등장인물의 역할에 따른 다양한 변화를 스케치할 수 있다. 【지식】 • 만화 도구에 대한 지식 • 해부학에 관련된 지식 • 인물표정에 대한 감정표현 지식 • 작품의 설정에 대한 전반적인 지식 • 여러 가지 화풍에 대한 지식 【기술】 • 크로키, 데생 능력 • 콘티 해석 능력 • 연출된 이미지의 표현 능력 • 도구를 사용하는 기술 【태도】 • 구도 및 인체를 정확하게 표현하려는 자세 • 콘티의 연출을 개선하려는 자세 • 필요한 자료를 수집, 응용하는 자세 • 결과물을 객관적으로 평가하려는 자세
0803020716_16v2.2 펜터치하기	2.1 등장인물의 스케치를 바탕으로 다양한 도구를 사용하여 명암, 동적요소, 재질요소 등을 고려하여 펜 터치할 수 있다. 2.2 스케치를 바탕으로 다양한 선묘를 통해 개성 있는 표현을 할 수 있다. 2.3 다양한 펜 터치 효과를 통해 장면의 변화를 이끌어 낼 수 있다. 【지식】 • 사용 도구에 대한 지식 • 컷 구성요소의 형태와 구조에 관한 지식 • 명암에 대한 지식 • 다양한 그림체에 대한 지식 【기술】 • 펜 터치의 밀도 및 강약 조절 기술 • 펜 터치 도구를 다루는 능력 • 다양한 형태와 질감 표현 기법 【태도】 • 그림체의 일관성을 유지하려는 의지 • 디자인한 설정요소를 정확하게 표현하는 자세 • 작품을 객관적으로 평가하려는 자세 • 작업 도구를 능숙하게 다루기 위한 노력
0803020716_16v2.3 마무리작업하기	3.1 작업 형태에 따라 다양한 방법으로 스케치 흔적을 지울 수 있다. 3.2 전체를 보고 완성도를 높이기 위해 작업한 이미지를 수정할 수 있다. 3.3 채색 작업이 가능하도록 결과물을 정리할 수 있다.

0803020716_16v2.3 마무리작업하기	【지식】 • 수정 도구에 대한 지식 • 연출에 대한 지식 • 작품 완성도에 대한 지식
	【기술】 • 도구를 다루는 능력 • 작업을 마무리하는 능력 • 원고 분류 · 보관 · 관리 능력
	【태도】 • 작품을 관찰, 검토하고 수정하려는 자세 • 작품을 객관적으로 평가하려는 자세 • 작업 일정을 관리하는 자세

분류번호 : 0803020717_16v2

능력단위 명칭 : 만화 배경 작화(그리기)

능력단위 정의 : 만화 배경 작화란 세계관 설정에 따라 시공간의 배경을 그려내는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020717_16v2.1 공간디자인하기	1.1 설정된 시간과 공간배경에 따라 작품의 공간을 디자인할 수 있다. 1.2 작품에 설정된 시대의 건축양식과 문화에 따라 다양한 공간배경을 디자인할 수 있다. 1.3 역사적, 사회적 공감을 이끌어낼 수 있는 공간을 창의적으로 표현할 수 있다. 1.4 시대적 특성에 따른 상상력을 발휘하여 각종 시설물을 자유롭고 독창적으로 디자인할 수 있다.
	【지식】 • 시대에 맞는 철학, 복식, 건축양식 등에 대한 지식 • 고증된 도구와 소품 전반에 대한 지식 • 건축, 도시설계에 대한 지식 • 시대적 미술양식에 대한 지식 • 건축, 미술에 대한 기본적 지식
	【기술】 • 효과적인 스케치, 데생 능력 • 상상력을 활용한 다각적인 연상능력 • 컴퓨터 프로그램의 다양한 활용 기법 • 역사, 문화적 도감자료를 활용하는 능력
	【태도】 • 작품전반의 공간이미지 묘사에 대해 집중하는 태도 • 역사, 문화적 도감자료를 활용하려는 태도 • 미래 변화에 대한 상상력을 확장시키려는 창의적인 태도
0803020717_16v2.2 소품디자인하기	2.1 작품 전반에 등장하는 소품 등을 독창적으로 디자인할 수 있다. 2.2 시대적 배경에 적합한 상상력을 발휘한 로봇, 비행체, 함선, 탱크, 잠수함, 자동차, 기차와 같은 기기를 창의적으로 디자인할 수 있다. 2.3 미래에 출현할 수 있는 종교, 문화 양식에 따른 각종 문양과 문자를 디자인할 수 있다.
	【지식】 • 물리학적 지식에 대한 지식 • 천체 관측학, 지구물리학에 대한 지식 • 기계적 메커니즘에 관한 다양한 지식 • 미래학에 관한 기본적인 지식 • 곤충, 나무 등 자연물에 대한 상식 • 산업디자인 전반에 대한 지식
	【기술】 • 심미안적인 디자인 능력 • 독자가 공감할 수 있는 세련된 아이디어 도출 능력

0803020717_16v2.2 소품디자인하기	【태도】 • 창조적으로 표현하려는 적극적인 자세 • 철학적 배경을 메카닉에 구체적으로 구현하려는 태도 • 기존 작품들에 구현된 디자인들의 답습, 표절을 경계하는 자세 • 유토피아와 디스토피아에 대한 이해를 넓히기 위한 학습 태도 • 객관적으로 공감할 수 있는 디자인으로 표현하려는 태도 • 메카닉 디자인을 통해 세계관을 풍부하게 전달하려는 열정적 자세 • 미학적 태생능력을 기르기 위해 지속적으로 노력하는 자세
0803020717_16v2.3 배경 스케치하기	3.1 배경 스케치에 필요한 작업 도구와 작화 방식을 선정 할 수 있다. 3.2 펜 터치가 가능하도록 밑그림을 효과적으로 묘사할 수 있다. 3.3 세계관에 따른 배경요소의 특징 등을 파악하고 그림으로 표현할 수 있다. 3.4 등장캐릭터의 역할 및 시간에 따라 달라지는 배경의 변화를 스케치할 수 있다.
	【지식】 • 만화 도구에 대한 지식 • 원근법에 대한 지식 • 화면 구도를 위한 3D 공간 지식 • 작품의 설정에 대한 전반적인 지식 • 여러 가지 그림체에 대한 지식 • 디지털 저작 툴 사용 지식
	【기술】 • 크로키, 태생 능력 • 콘티 해석 능력 • 연출된 이미지의 표현 능력 • 수작업 도구 및 디지털 도구를 사용하는 기술 【태도】 • 구도 및 원근법을 기준으로 정확하게 표현하려는 자세 • 콘티의 연출을 개선하려는 자세 • 필요한 자료를 수집, 응용하는 자세 • 작업물을 객관적으로 평가하려는 자세 • 기술 외적 요소를 고려하는 창의적인 자세
0803020717_16v2.4 배경 펜터치하기	4.1 펜터치에 필요한 적합한 작업 도구와 작화 방식을 선정 할 수 있다. 4.2 배경요소에 따른 여러 가지 질감과 특성을 펜터치로 묘사할 수 있다. 4.3 상황에 따라 달라지는 배경을 펜터치할 수 있다. 4.4 빛의 방향에 따라 달라지는 명암을 펜터치로 표현할 수 있다.
	【지식】 • 도구에 대한 지식 • 원근법에 대한 지식 • 구도 묘사를 위한 3D 공간 지식 • 작품의 설정에 대한 전반적인 지식 • 다양한 그림체에 대한 지식 • 디지털 저작 툴 사용 지식
	【기술】 • 크로키, 태생 능력 • 콘티 해석 능력 • 연출된 이미지의 표현 능력 • 수작업 도구 및 디지털 도구를 사용하는 기술

0803020717_16v2.4 배경 펜터치하기	【태도】 • 구도 및 원근법을 기준으로 정확하게 표현하려는 자세 • 콘티의 연출을 개선하려는 자세 • 필요한 자료를 수집, 응용하는 자세 • 작업물을 객관적으로 평가하려는 자세
--	---

분류번호 :	0803020718_16v2
능력단위 명칭 :	만화 효과 작업
능력단위 정의 :	만화 효과작업이란 다양한 표현방법과 재료를 사용하여 장면에 효과를 적용하고 연출하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020718_16v2.1 감정효과작업하기	1.1 장면연출에 따라 필요한 효과선, 화면 톤의 효과를 적용할 수 있다. 1.2 장면에 따라 표현되는 감정표현을 위해 말칸, 말풍선의 형태를 변형하고 여백, 색상 등의 다양한 효과를 적용할 수 있다. 1.3 감정 전달을 위해 연출에 적합한 효과를 표현할 수 있다.
	【지식】 - 만화연출에 관련된 지식 - 칸의 크기에 따라 작품의 조화를 이루는 연출 지식 - 영상 연출기법에 관련된 지식 - 만화 기호학에 관련된 지식 - 명암에 관련된 지식
	【기술】 - 시각·편집디자인 능력 - 비(非)시각적 요소의 시각화 능력 - 창의적인 컷 연출 기술 - 캐릭터 표현 기술
	【태도】 - 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 - 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 - 캐릭터의 심리, 감정에 따른 효과를 발굴하려는 태도 - 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 - 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도
0803020718_16v2.2 동세효과작업하기	2.1 동세에 다양한 효과선을 활용하여 동세표현을 극대화할 수 있다. 2.2 동세에 따른 크기, 형태변화 등을 고려하여 효과음을 적용할 수 있다. 2.3 디지털 툴을 응용하여 효과적인 동세를 표현할 수 있다.
	【지식】 - 만화연출에 대한 전반적인 지식 - 칸의 크기에 따라 작품의 조화를 이루는 연출 지식 - 영상 연출기법에 대한 지식 - 사용 도구에 대한 지식 - 동세와 잔상에 대한 지식 - 디지털 툴 사용 지식
	【기술】 - 시각·편집디자인 능력 - 비(非)시각적 요소의 시각화 능력 - 공간 활용 능력 - 디지털 툴 사용 지식
	【태도】 - 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 - 상황에 적합한 배경 속도감을 묘사하는 태도 - 사물에 대해 관찰하는 태도 - 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 - 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도

0803020718_16v2.3 조명효과작업하기	3.1 빛의 변화에 따라 화면 전체의 명암을 구분할 수 있다. 3.2 광량, 날씨, 빛의 방향, 시간 등을 감안하여 명암을 표현할 수 있다. 3.3 빛의 형태를 파악하고 그림자를 구현할 수 있다. 3.4 자연광과 인공조명의 차이를 표현할 수 있다. 3.5 변화된 빛에 따라 색을 적용하여 표현 할 수 있다. 【지식】 • 시간에 따른 빛의 변화 형태를 파악하는 지식 • 빛과 그림자의 상관관계 • 다양한 조명형태 【기술】 • 사용도구에 대한 지식 • 빛의 방향, 광량, 시간 등에 따른 표현 기술 • 디지털 툴 사용 지식 【태도】 • 다양한 효과를 위해 만화의 도구를 활용하려는 적극적인 태도 • 빛의 변화에 따른 효과를 발굴하려는 태도 • 개성 있는 효과를 창출하려는 적극적인 사고 • 전체의 이미지가 자연스럽게 융합되는 효과를 연출하기 위해 연구하는 자세
0803020718_16v2.4 분위기효과작업하기	4.1 이야기 구조에 따른 장면 전체 분위기를 이해할 수 있다. 4.2 날씨변화, 계절에 따라 화면 분위기를 조절하고 표현할 수 있다. 4.3 감정에 의한 분위기를 표현할 수 있다. 4.4 다양한 화면효과를 사용하여 분위기를 조절할 수 있다. 【지식】 • 색상이 가지는 고유의 상징에 대한 지식 • 화면 분위기의 변화를 파악할 수 있는 지식 • 빛과 그림자의 상관관계 • 감정에 의한 분위기를 표현할 수 있는 지식 • 다양한 조명형태에 대한 지식 【기술】 • 사용도구에 대한 지식 • 빛의 방향, 광량, 시간 등에 따른 표현 기술 • 디지털 툴 사용 지식 【태도】 • 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 • 상황에 적합한 배경 분위기를 묘사하려는 태도 • 사물을 관찰하는 태도 • 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 • 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 태도

분류번호 : 0803020719_16v2

능력단위 명칭 : 만화 원고 편집

능력단위 정의 : 만화 원고 편집이란 식자, 표지 디자인, 타이틀 제작 등을 통하여 완성된 원고를 발표 매체에 최적화 하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020719_16v2.1 식자 편집하기	1.1 작품의 성격에 따라 대사, 지문, 효과음 등을 부합되는 폰트로 선택할 수 있다. 1.2 선택한 폰트로 대사, 지문, 효과음 등을 지정된 위치에 배치하며 가독성을 높이는 편집 작업을 할 수 있다. 1.3 편집을 완료한 후 오타자 수정 등 교정을 할 수 있다.
	【지식】 • 편집 전문 프로그램에 대한 지식 • 타이포그래피에 대한 지식 • 만화 편집에 대한 지식 • 폰트 저작권에 대한 지식 • 한글 맞춤법에 대한 지식
	【기술】 • 편집 전문 프로그램 활용 기술 • 대사, 지문 등의 시각화에 대한 폰트 활용 능력 • 의사소통 능력
	【태도】 • 작품을 이해하려는 적극적인 자세 • 가독성을 높이기 위해 다양한 편집을 활용 하려는 자세 • 오타자를 최소화하려는 노력 • 편집의 완성도를 높이려는 적극적인 자세 • 독자들에게 혐오감을 주는 단어나 문장을 순화 하려는 균형적인 자세
0803020719_16v2.2 말풍선 편집하기	2.1 대사, 독백 등의 내용에 따라 어울리는 말풍선을 선택 할 수 있다. 2.2 장면에 따라 적합한 공간에 말풍선을 배치 할 수 있다. 2.3 대사의 중요도에 따라 단독 컷으로 배치 할 수 있다.
	【지식】 • 효과적이고 안정적인 구도에 대한 지식 • 화면 완성을 위한 이미지에 대한 지식 • 편집전문 프로그램에 대한 지식 • 말풍선 종류에 대한 지식 • 만화 편집에 대한 지식
	【기술】 • 편집전문 프로그램 활용 기술 • 창의적인 연출 기법 • 전체적으로 균형 잡힌 컷을 구성하는 기법 • 만화 연출 활용기술
	【태도】 • 스토리의 흐름을 파악하려는 태도 • 전체적인 컷 구도를 안정적으로 잡을 수 있는 연출 능력 • 컷 구성의 총체적인 화면 효과를 나타내려는 자세
0803020719_16v2.3 표지디자인 작업하기	3.1 작품이 게재되는 매체의 특성을 분석할 수 있다. 3.2 작품의 특징을 분석할 수 있다. 3.3 분석된 결과를 통해 작품을 대표하는 타이틀을 디자인할 수 있다.

0803020719_16v2.3 표지디자인 작업하기	【지식】 • 작품에 대한 지식 • 타이틀 디자인에 대한 지식 • 서체 저작권에 대한 지식 【기술】 • 디자인 전문 프로그램의 활용 기술 • 캘리그래피 · 타이포그래피 활용 기술 • 심미안적인 디자인 능력 【태도】 • 작품의 타이틀을 창조적으로 표현하는 자세 • 표지디자인에 적합한 타이틀을 표현하는 자세 • 디자인의 완성도를 높이는 태도
0803020719_16v2.4 타이틀 제작하기	4.1 표지의 주요 구성요소를 레이아웃 할 수 있다. 4.2 작품의 특성을 나타낼 수 있는 대표 이미지를 제작 혹은 선정할 수 있다. 4.3 선정된 이미지를 활용하여 작품을 대표하는 표지를 디자인할 수 있다. 【지식】 • 편집 프로그램에 대한 지식 • 표지의 중요성 대한 인식 • 매체에 대한 지식 【기술】 • 창의적인 발상기법 • 심미안적인 디자인 능력 • 표지디자인 구상에 대한 시각적 구현 능력 • 예산, 일정 관리 능력 【태도】 • 표지디자인 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 • 창조적인 표지디자인을 제작하는 적극적인 자세 • 표지디자인의 완성도를 높이려는 자세

분류번호 : 0803020720_16v2

능력단위 명칭 : 만화 서비스 편집

능력단위 정의 : 만화 서비스 편집이란 말풍선, 식자, 타이틀을 통하여 완성된 작품을 웹 기반 플랫폼 매체에 게재하는 능력이다.

능 력 단 위 요 소	수 행 준 거
0803020720_16v2.1 말풍선 배치하기	1.1 완성된 컷의 구성에 따라 말풍선을 배치 할 수 있다. 1.2 시선의 흐름에 따라 말풍선을 배치 할 수 있다. 1.3 대사의 종류에 따라 말풍선의 형태, 크기, 위치를 조절 할 수 있다. 1.4 캐릭터의 감정에 따라 말풍선의 형태가 달라질 수 있다. 1.5 완성된 컷과 조화를 이루도록 말풍선의 모양과 위치를 설정 할 수 있다.
	【지식】 • 스토리에 대한 전반적인 지식 • 서비스 매체에 대한 전반적인 지식 • 시간의 흐름에 따른 말풍선 위치에 대한 지식 • 컷 연출에 대한 전반적인 지식
	【기술】 • 말풍선 종류에 대한 활용기술 • 그림의 분위기를 살리는 배치능력 • 글과 그림이 조화를 이루는 화면구성기법
	【태도】 • 만화의 연출방법을 적극적으로 습득하려는 태도 • 웹 기반 만화의 연출방법을 적극적으로 습득하려는 태도 • 말풍선의 형태, 크기, 위치를 파악하려는 태도 • 대사의 감정을 말풍선을 통해서 시각적으로 표현하려는 태도
0803020720_16v2.2 식자 배치하기	2.1 완성된 컷의 성격에 따라 대사, 효과음 등 부합되는 폰트를 선택 할 수 있다. 2.2 등장캐릭터의 감정에 따라 폰트의 크기를 조절 할 수 있다. 2.3 효과음 등을 프로그램의 활용으로 다양한 효과를 낼 수 있다. 2.4 편집 완료 후 오타자 수정 등 교정을 볼 수 있다.
	【지식】 • 편집전문 프로그램에 대한 지식 • 만화 편집에 대한 지식 • 다양한 폰트에 대한 지식 • 폰트 저작권에 대한 지식 • 한글 맞춤법에 대한 지식
	【기술】 • 편집전문 프로그램 활용 기술 • 대사, 지문 등의 시각화에 대한 폰트 활용능력 • 폰트 사용에 대한 전반적인 기술
	【태도】 • 폰트의 다양성을 적극적으로 활용하려는 자세 • 폰트에 대한 저작권을 이해하려는 자세 • 오타자 없이 편집하려는 노력 • 적절한 편집으로 가독성을 높이려는 자세

0803020720_16v2.3 컷 배치하기	3.1 서비스 플랫폼의 제작 매뉴얼에 따라 완성된 컷을 구성 할 수 있다. 3.2 스토리 전개에 따라 완성된 컷을 재구성 할 수 있다. 3.3 시간, 공간의 구성에 의해 완성된 컷과 컷 사이의 간격을 조절 할 수 있다. 3.4 내용의 중요도에 따라 완성된 컷의 크기를 조절 할 수 있다. 【지식】 • 스토리에 대한 전반적인 지식 • 시간 구성에 대한 지식 • 편집 프로그램에 대한 지식 • 공간이동, 장면전환 등에 대한 연출의 폭넓은 지식 • 웹 기반 만화 서비스 플랫폼에 대한 전반적인 지식 【기술】 • 편집 전문 프로그램 활용기술 • 매체에 대한 종합적 분석능력 • 완성된 컷의 재배치에 대한 연출기법 • 독자가 이해하기 쉽게 완성된 컷을 배치하는 기술 【태도】 • 스토리의 흐름을 파악하려는 태도 • 전체적인 화면 구성을 보기 좋게 하려는 태도 • 완성된 컷 배치에 따른 시간의 흐름을 파악하려는 자세 • 웹 기반 만화의 연출을 적극적으로 습득하려는 태도
0803020720_16v2.4 매체별 전환하기	4.1 출판·웹·어플리케이션 등 만화에 대한 다양한 매체의 특성을 분석할 수 있다. 4.2 각 매체에 따라 유통과정을 구별할 수 있다. 4.3 작품을 게재할 매체에 따라 전환할 수 있다. 【지식】 • 출판매체와 디지털 매체에 대한 지식 • 신기술에 대한 지식 • 편집 및 전환 프로그램에 대한 지식 【기술】 • 매체에 대한 종합적 분석 능력 • 편집 전문 프로그램 활용기술 • 예산, 소요일정 관리 능력 【태도】 • 다양한 매체의 특성을 이해하려는 태도 • 새로운 매체에 대해 배워나가는 적극적인 학습태도 • 원활한 의사소통을 위한 적극적인 태도 • 매체에 대한 이해