

연구자료 99 - 9 - 1

일러스트레이터 직무분석

한국지에너지개발원
한국지에너지개발원

차 례

I. 직무분석	1
1. 직무의 정의	1
2. 일러스트레이터 직무의 흐름도	1
3. 직업 명세서	2
4. 직무 명세서	5
5. 작업 명세서	8
II. 교육훈련 프로그램	25
1. 직무 작업/교육 내용 Matrix	25
2. 직무 작업/Course Matrix	27
3. 교육훈련 Course Profile	28
4. 교육훈련 Road Map	34
부록	35

I. 직무분석

1. 직무의 정의

일러스트레이션화 할 내용에 대한 각종 정보들을 종합·분석하여 이를 바탕으로 일러스트레이션이 실릴 매체에 적당하도록 구체적인 시각 이미지를 창조하는 직무이다.

2. 일러스트레이터 직무의 흐름도

책무	작업			
A 오리엔테이션	A-1 기획 의도 이해 하기	A-2 매체 특성 파악 하기	A-3 일러스트 레이션의 제작 방향 설정하기	A-4 스케 줄과 계약 서 작성하 기
B 이미지 구상	B-1 idea 발상하기	B-2 구체 적 이미지 구상하기	B-3 색채 이미지 구 상하기	
C 밑그림 제작	C-1 러프 스케치하 기	C-2 자료 수집하기	C-3 디자 인 요소 점검하기	C-4 컬러 스킵하기
D 프리젠테이션	D-1 시안 작업 의도 설명하기	D-2 작업 내용 조정 하기		
E 원고제작	E-1 원고 완성하기	E-2 교정 쇄 점검하 기		
F 사후관리	F-1 원고 보관 및 관리하기	F-2 모니 터링하기		

3. 직업 명세서

1. 직업분류					
직업명	일러스트레이터	K.S.C.O.(No)	*		
현장직업명	일러스트레이터	교육훈련수준	제 3, 4 직능		
교육훈련직종명	일러스트레이션	자격종목명	*		
2. 직무수행에 필요한 조건					
적정교육 훈련기관	전문대학, 대학	교육훈련 기간	2년~4년	최소교육정도	전문대학
전습기간(OJT)	1년	신체제약 조건	시각장애자, 색맹, 팔과 다리 등 신체 장애		
직업활동영역	<ul style="list-style-type: none"> -프리랜서 -출판사 및 잡지사 미술실 -기업체 및 국영업체 -디자인실 또는 홍보실 -이벤트 및 캐릭터 개발 관련 기획실 -일러스트레이션 전문 프로덕션 -팬시업체 디자인실 -광고대행사 				
승진 및 전직	<p><승진></p> <ul style="list-style-type: none"> -위의 경우 주 일러스트레이터, 해당 팀의 실장으로 승진 가능 -일반적으로는 프리랜서로 주문제작 및 개인 창작을 하는 경우가 많음. <p><전직></p> <ul style="list-style-type: none"> -동 직종 안에서 일러스트레이션 영역의 확대나 유사한 영역 간의 이동 및 연결이 대부분임. 예컨대 지면에서 디지털 매체로 확대하거나 일러스트레이션의 성격에 따라 캐릭터화 하여 산업화 할 수 있음. 화가, 디자이너 출신의 일러스트레이터가 많으며 특수한 경우를 제외하고 일러스트레이터에서 타 전문분야로의 전직은 일반적이지 않은, 세부적인 전문 영역임. 				
직업적성	정신적	작업의 성격을 정확히 파악할 수 있는 이해력, 판단력과 보편적 심미성 및 필요한 아이디어의 추출 능력이 있는가가 기본임. 컨셉의 가시화를 위한 표현력이 필요하며 프로세스 진행 부분에서는 기획력, 협조성, 인내성이 요구됨.			
	신체적	선천적 소질 및 훈련에 의하여 형태·색채 시각에 대한 민감한 감각과 공간지각력을 갖추어야 함. 손과 시각의 협응이 원활해야 하며 시각과 청각의 예민성도 요구됨.			

3. 인력 양성 실태 및 취업 경로		
양성기관	교육	전문대학, 대학
	훈련	직업학교, 기능대학, 디자인 전문 학원, 문화센터 등
취업경로	전문대학 또는 대학의 일러스트레이션과 및 관련 학과를 졸업하고 학교 취업센터나 모집공고, 개인적인 추천을 통해 취업함. 일의 특성상 일러스트레이션 은행과 같은 기획사에 자신의 포트폴리오를 보내 등록한 뒤 일과 연결되면 작업을 하는 프리랜서의 방향을 택하는 경우가 다수임. 보통 기본적인 사무기기를 갖춘 개인 및 공동 사무실에서 작업함.	
4. 작업 환경 조건		
작업조건	일반적으로 6~10명 정도의 개인 작업공간과 5인 정도가 공동으로 회의나 작업을 할 수 있는 공간이 필요함. 채광이 좋은 장소를 기본으로 적정 온도, 습도 및 조명과 세면대 등이 갖추어져야 하며 진동과 먼지 발생이 없어야 함. 일러스트레이션의 유형별로 차이는 있으나 작업대, 기자재, 화구, 도구 및 종이함 등이 작업순서에 따른 동선을 고려, 배치되어야 함. 컴퓨터로 일러스트레이션을 제작할 경우 일정 수준 이상의 그래픽 전용 컴퓨터와 스캐너, 출력기 등의 장비가 필요하며 이에 따른 전기 배선과 방법이 요구됨.	
안전 및 위생	화구와 안료에서 나오는 유독 성분을 분리·세척할 수 있는 시설 및 환풍 시설이 필요함. 눈의 피로를 줄일 수 있도록 작업장의 색채 및 조명기구를 조절하여야 하며 컴퓨터 사용시간과 차단 안전기 등을 갖추어야 함.	
5. 관련 직업과의 관계		
직업행렬	*	
설명	한국표준직업분류를 보면 상업디자이너(K.S.C.O.No.34711)에 그래픽디자이너, 광고삽화디자이너, 포스터디자이너, 책삽화디자이너, 인쇄디자이너, 상업디자이너 등으로 분류되어 있음. 이중 현재의 일러스트레이터가 수행하는 직무의 일부에 해당하는 것이 광고삽화·책삽화디자이너로 실제 다양하게 세분되어 있는 일러스트레이션 영역들이 포괄되지 못하고 있는 실정임. 생활과 밀접한 시각정보·커뮤니케이션의 인터랙션 작업부터 광고, 출판, 2, 3차원의 애니메이션 및 산업사회의 강력한 요소로 자리매김한 캐릭터 개발까지, 일러스트레이션의 영역이 광범위하므로 체계적 분류를 위한 연구와 그 결과에 따른 한국표준직업분류 등재가 시급함.	

6. 직업기초능력	
의사소통능력	전체 편집 및 기획회의를 통하여 작업의 방향을 설정하고 일의 한계 및 요구 수준에 대한 합의가 이루어져야 하므로 일러스트레이터에 있어 의사소통(설득) 및 이해 능력은 다른 어떤 능력보다 중요함. 비언어적 표현 능력은 물론 기본적으로 언어 및 문장 구사력과 표현력을 갖추어야 하며 텍스트 분석과 외국어 능력은 일러스트레이션 전 영역에서 요구됨.
수리능력	합의된 작업의 난이도 및 클라이언트의 요구 수준과 작업 소요 시간, 비용, 이익, 효과, 적절성 등을 통합적으로 비교·판단하는 능력이 필요함.
문제해결능력	창의적 사고, 체계적인 논리 전개, 접근 방법 및 프로세스의 선택, 문제 발생 시의 탄력적 대안 마련 등, 작업 조건과 환경에 유기적으로 대응하여 해결해 나가는 능력이 필수적임.
자기관리 및 개발능력	작업과 관련된 새로운 지식 및 기술 습득을 위해 지속적으로 노력해야 하며 동 직종과 관련한 정보의 흐름을 파악하여 미래를 예측할 수 있는 감각을 키우는 것이 중요함.
자원활용능력	작업의 완성도를 높이기 위하여 최대한의 자원을 확보하여 계획하고 그들을 적절히 조직, 할당, 운용할 수 있는 능력이 필요함.
대인관계능력	작업의 모든 과정에서 상대방에 대한 이해와 존중을 바탕으로 한 커뮤니케이션 능력이 반드시 필요함. 구체적으로 수용적 자세, 설득 및 협상 능력 등을 갖추어야 함.
정보능력	필요한 정보들을 수집, 분석, 활용, 관리할 수 있어야 하며 정보 검색 및 작업에 따르는 컴퓨터 시스템 운용 능력이 필요함.
기술능력	기본적으로 데생력, 드로잉, 페인팅, 판화기법, 그래픽 전용 컴퓨터 유틸리티 운용 등 관련된 기술을 습득해야 하며, 작업 수행 시 전체적으로 테크니컬한 영역에 대한 이해가 필요함. 즉, 중요성, 표현의 한계와 적절성, 난이도, 효과 등을 예측한 후 기술을 선택, 적용(수행)하는 능력이 요구됨.
조직이해능력	작업의 성격과 방향을 파악하고 그에 따른 작업시스템을 전체적으로 이해해야만 자신의 업무(역할)를 정확히 알 수 있음. 관련 외국 자료의 분석을 통해 트렌드를 추출하고 이를 작업에 적용, 현실화시킬 수 있는 마케팅 감각이 요구됨.

4. 직무 명세서

1. 직무기술					
일러스트레이션화 할 내용에 대한 각종 정보들을 종합·분석하여 이를 바탕으로 일러스트레이션이 실릴 매체에 적당하도록 구체적인 시각 이미지를 창조하는 직무를 수행하는 자					
2. 작업일람표					
책무	No	작업명	작업의 난이도	작업의 중요도	작업빈도
A	1	기획의도 이해하기	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●	① ② ● ④ ⑤
	2	매체 특성 파악하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ④ ●	① ● ③ ④ ⑤
	3	일러스트레이션의 제작방향 설정하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ● ④ ⑤
	4	스케줄과 계약서 작성하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤
B	1	idea 발상하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●
	2	구체적 이미지 구상하기	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤
	3	색채이미지 구상하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ③ ● ⑤
C	1	리프스케치 하기	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●
	2	자료 수집하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
	3	디자인 요소 점검하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤
	4	컬러 스킵하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ② ● ④ ⑤
D	1	시안작업 의도 설명하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	2	작업 내용 조정하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
E	1	원고 완성하기	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●	① ② ③ ④ ●
	2	교정쇄 점검하기	① ② ● ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤
F	1	원고 보관 및 관리	① ● ③ ④ ⑤	① ② ③ ● ⑤	① ● ③ ④ ⑤
	2	모니터링 하기	① ● ③ ④ ⑤	① ② ● ④ ⑤	① ● ③ ④ ⑤

3. 핵심 작업(KEY TASK)									
책무	No	작업명	교육훈련 필요도			교육훈련 적용방법			
			1순위	2순위	3순위	CT	JA	OJT	RT
A	1	기획의도 이해하기				●			
	2	매체 특성 파악하기	●			●	●	●	●
	3	일러스트레이션의 제작방향 설정하기		●		●	●	●	●
	4	스케줄과 계약서 작성하기	●		●	●	●		
B	1	idea 발상하기	●			●	●		
	2	구체적 이미지 구상하기	●			●	●	●	●
	3	색채이미지 구상하기	●			●	●	●	
C	1	러프스케치 하기				●	●		
	2	자료 수집하기	●	●		●	●	●	
	3	디자인 요소 점검하기		●		●	●	●	
	4	컬러 스킴하기		●		●	●		●
D	1	시안작업 의도 설명하기				●		●	
	2	작업 내용 조정하기		●	●	●	●	●	●
E	1	원고 완성하기	●			●	●		
	2	교정쇄 점검하기			●	●		●	
F	1	원고 보관 및 관리				●			
	2	모니터링 하기		●	●	●	●	●	

4. 장비 및 공구(사무용 기계)일람표				
품 명	소 요 장 비		소 요 공 구	
	주 장비	보조장비	비소모성	소모성
복사기		●		
녹음기		●		
PC	●			
그래픽 전용 컴퓨터	●			
외장형 하드디스크 드라이브		●		
S/W Utilites(2D, 3D)	●			
출력기	●			
스캐너	●			
백업장치 및 테이프		●		
LCD Projector		●		
CD-R 레코더		●		
CD-Rom		●		
Zip 드라이브		●		
디지털 비디오 카메라	●			
디지털 카메라	●			
포라로이드 카메라		●		
카메라 약세사리		●		
인화기	●			
종이함		●		
바인딩기		●		
재단기		●		
스케치·채색을 위한 재료 및 도구 (스케치패드, 수채·아크릴·유화 물감, 마카, 색연필, 파스텔, 크레 파스, 붓, 에어브러쉬, 잉크, 마스 킹테이프, 젯소, 모델링 페이스트, 색지, 판화지, 수채화지, 왓트만지, 아루쉬, 크레센트 보드 등)				●
필름			●	
비디오테잎			●	
CD			●	
프린터용지				●
컬러가이드				●
보존처리 도구 및 재료				●

5. 작업 명세서

1. 작업명	A-1 기획의도 이해하기	
2. 성취수준	기획자들과의 회의를 통해 프로젝트 의뢰인의 목표와 수준을 정확하게 파악하며 전체적 메시지 및 작업 내용을 분석할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	의뢰인의 기획방향, 의도 및 목적을 파악한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	편집자, 작가, 아트디렉터의 의견들을 정확히 이해하고 분석한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	대상(target), 시장 동향, 매체, 출판 성향 등을 파악한다.	① ② ③ ④ ●
(4)	일러스트레이터의 작업 스타일에 따른 개별성이 고려되었는지 그 적정성을 검토한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	일러스트레이션의 요구수준(역할)과 제작여건을 포함한 진행과정을 파악한다.	① ② ● ④ ⑤
(6)	주어진 text, 큰 줄기를 이루는 메시지 및 내용 등 전반적이면서 골격이 되는 틀을 파악한다.	① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 문장론(text 분석) · 매체심리학(매체특성 이해) · 마케팅론 · 일러스트레이션론 · 광고론(시장분석) 		<ul style="list-style-type: none"> · 관련 지식의 총합 및 분석 · 회의 및 토론 · 매체 프로세스 및 기법 · 사무용 PC 및 그래픽 전용 컴퓨터의 사용 및 운용
5. 소요재료	의뢰인 및 의뢰받은 내용과 관련한 참고 자료, 기획서, Text	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	복사기, 녹음기, PC 및 그래픽 전용 컴퓨터	

1. 작업명	A-2 매체 특성 파악하기	
2. 성취수준	일러스트레이션이 게재될 매체의 특성 및 장단점을 이해하고 이를 의뢰자, 제작자, 수용자 측면에서 검토하여 제작에 적용, 매체별로 일러스트레이션의 효과를 극대화할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	일러스트레이션의 매체 적용, 효과, 사례 등을 비교·검토한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	일러스트레이션이 매체에 사용되는 기간, 수용자 범위 및 커뮤니케이션 공간을 파악한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	소구 대상(target)의 매체 반응 사례를 검토한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	매체의 결정에서 출고까지, 제작과정 상 고려해야 할 점 및 유의점들을 파악한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어 이론 · 소비자행동론 · 커뮤니케이션론 · 마케팅론 · 광고학 		<ul style="list-style-type: none"> · 매체별 제작과정 · 인터넷 검색 · 표현기법
5. 소요자료	관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, OHP, 슬라이드 필름, S/W Utilites(2D, 3D), 사보 및 기관지, 관련 보고서	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	LCD Projector, CD-R 레코더, Projector 빔, Zip 드라이브, 외장, PC 및 그래픽 전용 컴퓨터	

1. 작 업 명	A-3 일러스트레이션의 제작 방향 설정하기	
2. 성취수준	전체적인 기획 및 매체특성을 토대로 실제 작업을 위한 자료조사 및 분석을 통해 가장 합리적이고 효율적인 제작방향을 설정할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1) 텍스트(text)의 컨셉(concept)과 내용을 파악한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 관련된 유사 기획물 및 경쟁적 관계의 사례를 선정하여 그 목적, 방향, 특징 등을 비교·조사·분석한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 소구대상(target)에 대한 환경조사(소구 point, 성향 등) 와 함께 전체적인 시장상황을 파악한다.		① ● ③ ④ ⑤
(4) 기획과 일러스트레이션의 작업 방향이 일치하도록 조절하며 전체적 분위기를 구상한다.		① ② ● ④ ⑤
(5) 필요한 시각자료들을 수집하며 차별화가 가능한 제작방향을 연구한다.		① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 매체론(기능 및 특성) · 소비자심리학 · 마케팅론 · 광고학 · 커뮤니케이션론 		<ul style="list-style-type: none"> · 매체별 제작과정 · 인터넷 검색 · 표현기법 · 소비자 및 시장조사 · 통계처리 · 사진, 비디오 사용 및 운용 · 개념 스케치/현장 답사
5. 소요재료	국내외 시각물 및 간행물, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드 필름, 포라로이드 필름, 비디오 테이프, OHP, S/W Utilites(2D, 3D), 관련 사보, 기관지 및 보고서	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	포라로이드 카메라, 일반 카메라, 디지털 카메라 및 액세서리류, LCD Projector, CD-R 레코더, Projector 빔, Zip 드라이브, PC 및 그래픽 전용 컴퓨터	

1. 작업명	A-4 스케줄과 계약서 작성하기	
2. 성취수준	일러스트레이션의 기획, 제작, 출고에 이르기까지 전 과정을 면밀히 검토하여 계획을 수립, 합리적이고 능률적인 프로젝트로 진행할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	일러스트레이션의 요구 수준(난이도), 작업 기간, 작업의 한계(정확한 작업내용 및 수정), 프리젠테이션 방법과 횟수, 예산 및 비용 등을 클라이언트와 조율·합의한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	일러스트레이션의 소유에 관한 권리(저작권, 판권) 및 재사용 문제에 대하여 면밀히 검토 합의한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	계약서를 작성한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	자료조사, 작업 단계별 소요 시간, 교정, 출고할 매체의 특성 등을 고려하여 일차 일정을 짰 후 클라이언트와 일정을 재조정하여 최종 스케줄을 결정한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어 이론 · 마케팅론 · 커뮤니케이션론 · 저작권법 및 계약 관련 법률 지식 		<ul style="list-style-type: none"> · 매체 관리 · 매체별 제작과정 및 특성 파악 · 스케줄 관리 · 소비자 및 시장조사 · 인터넷 검색
5. 소요재료	Time Table, 직무분석 자료, 표준계약서, 제작일정표, 매체출고 기획서, 국내외 시각물 및 간행물, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 관련 사보, 기관지 및 보고서	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	LCD Projector, CD-R 레코더, PC	

1. 작 업 명	B-1 idea 발상하기	
2. 성취수준	주어진 작업을 주제로 하여 사색과 다양한 상상 및 집중을 통해 창의적인 단서들을 이끌어 낼 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1)	관련 자료 및 타 시각자료 등을 통해 주제에 다각도로 접근해 본다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	기획의도, 소구대상, 시장 상황, 매체의 특성 등 일반적인 제한사항을 바탕으로 하여 단편적 생각들을 연결·전이·확대시키며 자유롭게 구상한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	집중적으로 사고하는 시간을 통하여 아이디어를 정리, 추출한다.	① ② ③ ④ ●
(4)	추출된 아이디어의 보편성, 차별성 및 유사성을 분석·검토한 후 최종적으로 아이디어를 결정한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	결정된 아이디어가 주어진 프로젝트(작업)에 적합하고 합리적이며, 효과적인지 재검토·확인한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 소비자심리학 · 마케팅론 · 광고학 · 일러스트레이션 수사학 · 커뮤니케이션론 · 아이디어 발상법 · 문화심리학 · 조형론 · 대중문화론 · 조형심리학 		<ul style="list-style-type: none"> · 스케치 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용 · 매체별 제작과정 · 소비자 및 시장조사 · 인터넷 검색
5. 소요재료	국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 애뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련 보고서	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치 도구 및 재료, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작업명	B-2 구체적 이미지 구상하기	
2. 성취수준	주요 아이디어를 시각적으로 구체화하기 위하여 내용과 형식이 서로 조화롭게 형성될 수 있도록 유의하면서 전체적 작업의 개성 및 성격을 창조해 나갈 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	추출된 아이디어의 핵심이 무엇인지를 파악하여 캐릭터 및 배경을 구상한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	전개 방식의 큰 일개(기승전결)를 설정한다.	① ② ③ ④ ●
(3)	일러스트레이션의 제작 프로세스를 표현기법과 재료 중심으로 계획한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	일러스트레이션을 통한 커뮤니케이션의 객관성과 소통의 완성도를 점검한다.	① ② ● ④ ⑤
(5)	구체화된 아이디어의 장단점을 재분석 해보고 아이디어와 표현방법의 현실성을 검토한다(난이도와 제작비).	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ③ ● ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 회화사 · 문화사 · 디자인사 · 디자인론 · 시각커뮤니케이션론 · 조형심리학 · 해부학 · 재료학 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 행동발달론 · 풍속 및 민속학 		<ul style="list-style-type: none"> · 드로잉 · 스케치 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용 · 소비자 및 시장조사·분석 · 인터넷 검색
5. 소요재료	수집된 시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 애플, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련 보고서), 드로잉 및 스케치를 위한 재료	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치 도구 및 재료, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작 업 명	B-3 색채이미지 구상하기	
2. 성취수준	아이디어의 전체적 특성이 강조되도록 화면의 시지각적 측면, 즉 텍스트와 일러스트레이션의 감성적 교감을 조율하는 색채 이미지를 구성할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1)	기획의도의 구체적 이미지와 세부 묘사와의 조화를 고려하여 일러스트레이션의 전체적 색채 분위기를 설정한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	매체의 특성과 관련하여 최종 결과물의 제작에 문제가 생기지 않도록 발색문제를 고려한 색채계획을 세운다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	전체적으로 가장 강조가 될 부분을 선정하여 다른 부분과 차별화되면서도 서로 어울리도록 색채 이미지를 구상한다.	① ② ● ④ ⑤
(4)	일러스트레이션과 보는 사람간의 가시거리를 고려하여 색채 계획을 세운다.	① ② ● ④ ⑤
	난이도 평균	① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
	지 식(Knowledge)	기 능(Skill)
	<ul style="list-style-type: none"> · 미술사 · 디자인양식사 · 디자인론 · 영상론 · 시각커뮤니케이션론 · 형태심리학 · 재료학 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 풍속 및 민속학 · 색채학 · 색채심리 	<ul style="list-style-type: none"> · 드로잉 · 스케치 · 그래픽 전용컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	수집된 시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 애뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드 필름, 사보 및 기관지, 관련 보고서), 드로잉, 스케치 및 채색을 위한 재료	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치와 채색 도구 및 재료, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작 업 명	C-1 러프스케치하기	
2. 성취수준	전체적 기획 의도에 따른 아이디어 및 색채 구상을 시각화하는 기초 단계로, 의미가 집약될 수 있는 다양한 스케치를 할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1)	관련 시각 자료들을 참고하며 전체적 또는 부분적으로 간략하고 단발적인 스케치를 해본다.	① ② ③ ④ ●
(2)	여러 러프 스케치들을 텍스트와 연계하여 검토하고 전체로 조직한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	장면들의 강약을 조율하며 그 흐름을 연출한다.	① ② ③ ④ ●
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 영상론 · 시각커뮤니케이션론 · 형태심리학 · 사진학 · 재료학 · 해부학 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 풍속 및 민속학 		<ul style="list-style-type: none"> · 드로잉 및 칼라링 · 패널(panel)스케치 · 관찰과 표현 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용 · 사진 촬영 기법 및 액서세리 사용법
5. 소요재료	수집된 시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 애뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드 필름, 사보 및 기관지, 관련보고서), 러프스케치를 위한 재료	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치와 도구 및 재료, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작 업 명	C-2 자료 수집하기	
2. 성취수준	일러스트레이션의 내용 및 표현의 정확성 및 충실도를 위하여 관련 자료를 수집하고 촬영할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1)	스케치를 구체적으로 복원하는데 필요한 시각 소재를 관련 서적, 사진, 저작물(CD포함), 도해, 도감 등을 수집·검토하여 확보한다.	① ② ③ ● ⑤
(2)	자료 수집이 어려울 경우 직접 사진 촬영하여 준비한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 회화사 및 미술사 · 디자인사 · 디자인론 · 영상론 · 시각커뮤니케이션론 · 사진학 · 재료학 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 풍속 및 민속학 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 		<ul style="list-style-type: none"> · 드로잉 및 칼라링 · 스케치 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용 · 사진 촬영 기법 및 액서서리 사용법
5. 소요재료	시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 메뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련보고서), 스케치를 위한 재료, 각종 필름	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치와 도구 및 재료, 카메라 및 액서서리, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작 업 명	C-3 디자인 요소 점검하기	
2. 성취수준	일러스트레이션과 여러 디자인요소들이 어떻게 효과적으로 총합·조율되어 기획의도에 부합되고 있는지를 일러스트레이션 및 디자인 요소간의 상관관계 속에서 파악할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1)	하나의 장면 및 전체 흐름(연결)에 대한 이미지를 구상·연출하기 위하여 전체와 부분을 연결하고 운용할 디자인 요소를 탐색하고 기획한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	글과 그림의 구성 즉, 그림의 크기 및 비중, 책의 이미지와 조화되는 폰트의 선정, 여백 운용 등을 기획의도 및 일러스트레이션 방향과의 관계 속에서 검토·조정한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	기획자, 편집디자이너, 일러스트레이터가 함께 포괄적으로 디자인과 일러스트레이션을 검토, 전체적인 방향을 조절한다.	① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 디자인론 · 조형론 · 타이포그래피 · 편집디자인론 · 제작 및 장정론 · 인쇄학 · 미디어 이론 · 영상론 · 커뮤니케이션론 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 		<ul style="list-style-type: none"> · 토론방법 및 보고서 작성 · 매체별 제작 프로세스 및 특성 파악 · 드로잉 및 컬러링 · 스케치 · 글꼴디자인 및 폰트 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	관련 시각 자료, 디자인 및 사진 잡지, 각종 편집디자인물, 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 스케치를 위한 재료, 각종 필름	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치와 도구 및 재료, 카메라 및 액세서리, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작업명	C-4 컬러 스킴(scheme)하기	
2. 성취수준	일차적으로 밑그림이 완성된 일러스트레이션을 실제제작에 들어가기 전 컬러를 대략 입혀 봄으로서 구상하고 있던 컬러 이미지와 일러스트레이션의 성격을 보다 구체화·명확화 할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 간단한 재료 및 도구를 사용하여 밑그림에 컬러를 입혀 이미지를 분명히 드러나게 한다.		① ② ③ ● ⑤
(2) 밑그림에 대하여 색감이 효과적인지 검토하고 밑그림 및 컬러를 조절한다.		① ② ● ④ ⑤
(3) 전체와 부분의 컬러이미지, 색감의 흐름 및 레이아웃 등을 총체적으로 검토한다.		① ② ● ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 조형론 · 편집디자인론 · 매체론 · 영상론 · 커뮤니케이션론 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 		<ul style="list-style-type: none"> · 매체별 제작 프로세스 및 특성 파악 · 드로잉 및 컬러링 · 스케치 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 매뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련보고서), 컬러가이드, 스케치를 위한 재료, 칼라링 재료	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치와 도구, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작업명	D-1 시안작업 의도 설명하기	
2. 성취수준	시안으로 제작된 일러스트레이션이 기획, 편집의도 및 목적에 적절하게 부합하고 있음을 프리젠테이션 참석자(기획자, 아트디렉터, writer, 편집디자이너)를 대상으로 설명, 설득하고 현재의 작업에 비추어 앞으로의 방향이나 예측에 대한 의견을 제시할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	최초의 기획 방향을 토대로 일러스트레이션이 제작되었음을 설명한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	일러스트레이터의 텍스트 분석 관점, 시각화 과정 및 작업의 독특성 등을 예측되는 효과를 중심으로 설명한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	일러스트레이션의 시장성 즉, 상업적 반응 및 결과에 관한 의견을 제시한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 광고학/마케팅론 · 소비자심리학 · 미술사 및 디자인사 · 디자인론/조형론 · 타이포그래피 · 편집디자인론 · 매체론/영상론 · 커뮤니케이션론 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 		<ul style="list-style-type: none"> · 프리젠테이션 기법 · 매체별 제작 프로세스 및 특성 파악 · PC 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	비교 가능한 관련 시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 매뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련보고서)	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치 도구, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작업명	D-2 작업내용 조정하기	
2. 성취수준	프리젠테이션 참석자들과의 의견 교환을 통해 설득, 조율, 합의하는 과정을 거쳐 작업 내용을 보다 완성도 있게 조정할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	최초의 기획의도가 손상이 되지 않도록 일러스트레이션의 방향 및 메시지(컨셉)의 표현방법 등에 대한 의견을 교환·수렴하여 내용조정의 한계를 합의한다.	① ② ③ ④ ●
(2)	메시지의 시각적 어법(전달방법)을 위한 컬러, 일러스트레이션의 흐름 및 캐릭터 운용 등 세세한 부분에 대한 의견을 모아 조정·합의한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	최종 스케줄을 확정한다.	● ② ③ ④ ⑤
(4)	합의된 내용을 기초로 수정·보완한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 광고학/마케팅론 · 소비자심리학 · 미술사 및 디자인사 · 디자인론/조형론 · 타이포그래피 · 편집디자인론 · 매체론/영상론 · 커뮤니케이션론 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 		<ul style="list-style-type: none"> · 프리젠테이션 기법 · 매체별 제작 프로세스 및 특성 파악 · PC 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 애뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련보고서)	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치 도구, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작업명	E-1 원고 완성하기	
2. 성취수준	조정 및 합의를 사항을 고려하여 출고 매체에 적합한 완성도 있는 원고를 제작할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1) 밑그림을 점검·보완하고 제작한다.		① ② ③ ④ ●
(2) 최종 컬러링을 한다.		① ② ③ ④ ●
(3) 출고할 매체에 적합한 원고인지 재검토한다.		① ② ③ ● ⑤
(4) 완성된 원고를 수정·보완한다.		① ② ③ ● ⑤
난이도 평균		① ② ③ ④ ●
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)	기능(Skill)	
<ul style="list-style-type: none"> · 디자인론 · 타이포그래피 · 편집디자인론 · 재료학 · 영상론 · 커뮤니케이션론 · 일러스트레이션 수사학 및 표현기법 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 	<ul style="list-style-type: none"> · 매체별 제작 프로세스 및 특성 · PC 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용 	
5. 소요재료	시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 매뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련보고서), 칼라가이드, 각종 제작에 필요한 재료, 그래픽 전용 컴퓨터 S/W, Zip 드라이브, 출력용지	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	각종 스케치 및 칼라링 도구, LCD Projector, CD-R 레코더, PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작 업 명	E-2 교정쇄 점검하기	
2. 성취수준	완성된 일러스트레이션이 매체에 출고되었을 경우 문제는 없을 것인지를 최종 원고와 교정쇄를 비교하며, 면밀히 검토, 수정 및 보완할 수 있다.	
3. 작업요소		난 이 도
(1)	원고와 비교하여 출고물 또는 교정쇄의 색, 농도, 선 명도 등을 검토한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	일러스트레이터, 아트디렉터가 함께 기획의도에 맞게 디자인요소와 일러스트레이션이 조합되어 상승효과 를 거두고 있는지 분석한다.	① ② ③ ● ⑤
(3)	아트디렉터와 일러스트레이터간 의견을 상호 교환하 며 이해, 조정 및 합의를 통해 최종 점검하여 수정 항목을 정한다.	① ② ③ ● ⑤
(4)	매체 출고시 현장에서 최종 상태를 확인한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ② ● ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지 식(Knowledge)		기 능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 인쇄학 · 재료학 · 제책 및 장정론 · 타이포그래피 · 편집디자인론 · 매체론 · 영상론 · 커뮤니케이션론 · 색채학 · 색채관리 및 색채조절 		<ul style="list-style-type: none"> · 인쇄 프로세스 및 기법 · 영상 편집 기법 · 매체별 제작 프로세스 및 특성 · PC 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	시각 자료(국내외 시각물 및 간행물, 일러스트레이션 애뉴얼, 영상물, 화보, 관련 슬라이드 및 CD-Rom 자료, 슬라이드필름, 사보 및 기관지, 관련보고서), 칼라가이드, 그래픽 전용 컴퓨터 S/W, Zip 드라이브	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기	

1. 작업명	F-1 원고 보관 및 관리하기	
2. 성취수준	매체 출고 후 일러스트레이션 원고를 회수하여 손상되지 않도록 보관 및 관리할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	최초 계약서에 명기된 내용대로 일러스트레이션이 사용되었는지 확인하고 원고를 회수한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	원고료를 정산한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	재사용 할 경우에 대비하여 원고가 손상되지 않도록 방충·방습 등 관리에 유의하여 보관한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ● ③ ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
· 소유권, 출판권 및 저작권법		· 백업 파일 관리 · 보존 처리 방법 · PC 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	그래픽 전용 컴퓨터 S/W, Zip 드라이브, 디스크, 보존처리 재료	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기, 보존 도구	

1. 작업명	F-2 모니터링 하기	
2. 성취수준	매체 출고 후 일러스트레이션의 소비자 반응 및 시장성 등에 관한 자료를 수집·분석하여 다음 작업의 기획 및 제작에 참고할 수 있다.	
3. 작업요소		난이도
(1)	일러스트레이션의 성격 및 방향이 의도한 만큼 효과적으로 그 목적을 달성하고 있는지를 조사·분석한다.	① ② ● ④ ⑤
(2)	기획, 편집 및 디자인 요소가 효과적으로 활용되고 있는지 평가한다.	① ● ③ ④ ⑤
(3)	소비자 반응을 중심으로 출고 매체 선정, 매체 믹스 및 마케팅 계획의 적정성을 점검한다.	① ● ③ ④ ⑤
난이도 평균		① ● ③ ④ ⑤
4. 관련 지식 및 기능(Related Knowledge & Skill)		
지식(Knowledge)		기능(Skill)
<ul style="list-style-type: none"> · 마케팅론 · 미디어 이론 · 조사방법론 · 시각문화론 		<ul style="list-style-type: none"> · 면접 및 설문조사 방법 · 백업 파일 관리 · 보존 처리 방법 · PC 운용 · 그래픽 전용 컴퓨터 및 소프트웨어 운용
5. 소요재료	그래픽 전용 컴퓨터 S/W, Zip 드라이브, 디스크, 보존처리 재료, 체크리스트, 슬라이드 필름	
6. 소요장비 및 공구 (사무용기계)	PC, 그래픽 전용 컴퓨터 및 출력기, 카메라 및 액세서리, 보존 도구	

교육 내용 핵심 작업	교육 내용									
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	사 진 학	컴 퓨 터 그 래 픽	디 자 인 사	디 자 인 조 형 론	색 채 학	드 로 잉 · 페 인 팅	해 부 학	인 쇄 · 장 정	편 집 디 자 인	풍 속 · 민 속 학
A1 기획의도 이해하기		●		●				●	●	
A2 매체 특성 파악하기	●	●		●	●					
A3 일러스트레이션의 제작방향 설정하기			●	●	●				●	
B1 idea 발상하기	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
B2 구체적 이미지 구상하기	●	●			●	●	●			●
B3 색채이미지 구상하기	●	●		●	●	●				●
C1 러프스케치 하기		●			●	●	●		●	●
C2 자료 수집하기	●	●			●	●	●			●
C3 디자인 요소 점검하기		●		●	●	●		●	●	
C4 컬러 스킵하기		●		●	●	●				●
D1 시안작업 의도 설명하기		●		●	●					
E1 원고 완성하기	●	●		●	●	●	●	●	●	●
F1 원고 보관 및 관리하기		●			●			●		

2. 직무 작업 / Course Matrix

Course	Course									
	1	2	3	4	5	6				
핵심 작업	광고 일러스트레이션	그림책 일러스트레이션	출판 일러스트레이션	캐릭터 일러스트레이션	정보 일러스트레이션	멀티미디어 일러스트레이션				
A1 기획의도 이해하기	●	●	●	●		●				
A2 매체 특성 파악하기	●	●	●	●	●	●				
A3 일러스트레이션의 제작방향 설정하기		●	●	●						
B1 idea 발상하기	●	●	●	●	●	●				
B2 구체적 이미지 구상하기	●	●	●	●	●	●				
B3 색채 이미지 구상하기	●	●	●	●	●	●				
C1 러프스케치 하기	●	●	●	●	●	●				
C2 자료 수집하기	●	●	●	●	●	●				
C3 디자인 요소 점검하기		●	●		●	●				
C4 컬러 스킴하기	●	●	●	●	●	●				
D1 시안작업 의도 설명하기	●	●	●	●	●	●				
E1 원고 완성하기	●	●	●	●	●	●				
F1 원고 보관 및 관리하기	●	●	●	●	●	●				

3. 교육훈련 Course Profile

일러스트레이터	
과정명 : 광고 일러스트레이션	
교육 목표	현대 산업사회에서 광고의 기능과 의미를 파악하고 광고 의도에 적합한 아이디어를 추출해 낼 수 있으며 그것을 이미지화하는 여러 기법을 습득하여, 광고의 기획과 컨셉에 맞추어 적절한 일러스트레이션을 제작할 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 미디어 이론(매체 특성에 따른 일러스트레이션의 전개 양상, 적합한 표현기법) 2. 컴퓨터그래픽(2D, 3D 일러스트레이션) 3. 광고학(광고의 사회문화적 순기능·역기능, 현대사회에서 대중매체의 역할 및 광고의 영향, 시대적 트렌드 및 전망, 광고대행사, 영상이미지의 광고 효과 등) 4. 문자와 이미지 5. 커뮤니케이션론 7. 디자인사 8. 색채학 9. 사실화 기법
교육 대상	전문·기능대학, 대학
교육 시간	전문·기능대학 : 1,360시간, 대학 : 1,360시간
교육 방법	이론과 실습, 현장학습
선수 과 목	뎃생, 크로키, 수채화, 만화, 정밀묘사, 광고학 개론

일러스트레이터	
과정명 : 그림책 일러스트레이션	
교 육 목 표	<p>기획의도에 적합한 이미지를 구상하고 각각의 구체적 이미지들을 정리, 전체적 흐름을 만들 수 있으며 그에 적합한 표현 기법과 색감을 선택·조정하면서 제작 전후 과정에서 발생하는 문제점들을 검토·해결할 수 있다.</p>
교 육 내 용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 대중문화와 시각 커뮤니케이션론 2. 디자인사와 디자인조형론 3. 한국미술사 및 동·서양 미술사 4. Text와 일러스트레이션(문장론, 일러스트레이션론, 디자인론, 조형심리학) 5. 구체적이미지, 색채이미지 및 책의 전체적 흐름만들기 (아이디어 발상법, 수사학, 표현기법, 색채조화의 원리, 색채조절 및 실습) 6. 인체 해부학과 행동발달에 관한 이론 7. 재료학과 풍속 및 민속학 8. 사진학(사진미학, 촬영실습) 9. 타이포그래피, 편집디자인론, 인쇄학 10. 디자인 요소(편집, 레이아웃, 타이포그래피 등)와 일러스트레이션 11. 일러스트레이션 원고에 적합한 인쇄의 원리, 책장정 방법 12. 저작권 및 계약관련 법률 지식
교 육 대 상	전문대학, 대학
교 육 시 간	전문대학 : 1,360시간, 대학 : 1,360시간
교 육 방 법	이론과 실습
선 수 과 목	드로잉, 컴퓨터 그래픽

일러스트레이터	
과정명 : 출판 일러스트레이션	
교육 목표	대중매체로서의 출판을 문학(언어형식)과 일러스트레이션의 관계 속에서 이해하고 텍스트 해석에 따른 이미지 구상을 할 수 있으며 일러스트레이션의 내용과 표현을 극대화할 수 있는 수사(비유·풍자·상상 등)적 기법을 도입, 활용할 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일러스트레이션의 표현과 그에 적합한 매체, 일러스트레이션을 통한 대중과의 커뮤니케이션(일러스트레이션론, 미디어이론, 출판매체론) 2. 문장론 3. 시각언어로서의 일러스트레이션(디자인론, 시각커뮤니케이션론, 문장론, 일러스트레이션 수사학, 조형심리학) 4. 디자인사, 동·서양미술사(문자와 그림과의 상관관계) 5. 다양한 기법의 드로잉 6. 컴퓨터그래픽(2D, 3D 일러스트레이션) 7. 저작권 및 계약관련 법률 지식 8. 출판 일러스트레이터로서의 사회적 기여, 역할에 관한 인식
교육 대상	대학 이상
교육 시간	대학 : 1,360시간
교육 방법	이론과 실습, 세미나, 현장학습
선수 과 목	드로잉, 수채화, 문학개론, 판화, 컴퓨터 그래픽

일러스트레이터	
과정명 : 캐릭터 일러스트레이션	
교육 목표	주어진 환경에 적절한 캐릭터를 창조하고 제작할 수 있으며 나아가 프로모션할 수 있는 기획·분석력을 키워 팬시 및 캐릭터의 수요를 창출, 확대할 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 팬시류 일러스트레이션 유형의 개념 및 특징(일러스트레이션론, 조형심리학, 마케팅론, 소비자심리학) 2. 인체해부학(골상학, 관상학, 표정, 행동)과 인물 드로잉(연령별, 계층별, 성격별, 의상별, 시대별) 3. 캐릭터를 영상 및 디지털 매체에 적용할 수 있는 실기력과 지식·기술(2D, 3D 프로그램 운용, 표현기법, 재료학, 사진학, 색채학, 드로잉, 페인팅, 풍속학) 4. 시대별 유행 양식, 패턴에 관한 분석(대중문화론, 양식론, 미래학)
교육 대상	전문대학, 대학
교육 시간	전문대학 : 1,360시간, 대학 : 1,360시간
교육 방법	이론과 실습
선수 과목	드로잉, 컴퓨터 그래픽

일러스트레이터	
과정명 : 정보 일러스트레이션	
교육 목표	단순한 그래프나 표 작성이 아닌 정보의 가치·가해성을 극대화할 수 있도록 일러스트레이션 기법을 도입, 정보를 시각적으로 조직·연출할 수 있다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일러스트레이션론과 시각커뮤니케이션론 2. 조형심리학 3. 통계 및 계산 정보 체계에 대한 이해 4. 정보의 표현 방법(표 작성과 그래프 방식 등) 5. 맵 및 다이어그램 디자인(양적 정보-막대·원·깎은선·표, 비양적 정보-흐름도·연대표·관계도·지도 등) 6. 일러스트레이션 각 과정별 특징의 이해 및 실습(브리프, 러프스케치, 트레이싱 등) 7. 영상 및 디지털 매체를 운용할 수 있는 지식·기술(2D, 3D 프로그램 운용, 표현기법, 재료학, 사진학, 색채학)
교육 대상	전문대학, 대학
교육 시간	전문대학 : 1,360시간, 대학 : 1,360시간
교육 방법	이론과 실습
선수 과 목	통계 및 계산정보학, 컴퓨터그래픽, 색채학

일러스트레이터	
과정명 : 멀티미디어 일러스트레이션	
교육 목표	텍스트, 사운드, 비디오, 애니메이션 등을 포함하는 멀티미디어 환경에서 이미지 데이터의 수요가 급증함에 따라 이미지 기법을 활용한 다양한 일러스트레이션을 기획하고 프로세스에 따른 제작 기술을 익혀 새로운 커뮤니케이션 환경에 대응할 수 있도록 한다.
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일러스트레이션론, 영상론, 미디어 이론, 시각커뮤니케이션론, 디자인조형론 등의 지식 2. 인터랙션 디자인에 있어서 이미지의 역할 및 중요성 3. 이미지 제작 프로그램 및 편집 기술의 운용 4. 그래픽 클립 제작 기법(관련 소프트웨어 운용) 5. 멀티미디어 GUI(Graphic User Interface) 및 VRUI(Virtual Reality User Interface) 환경의 이해와 적용. 6. 광고학 및 마케팅론
교육 대상	전문대학, 대학
교육 시간	전문대학 : 1,360시간, 대학 : 1,360시간
교육 방법	이론과 실습
선수 과 목	일러스트레이션론, 색채학, 영상론, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어개론(제작과정 중심)

4. 교육훈련 Road Map

단계 수준	제 3 직능		제 4 직능				
	1	2	1	2	3	4	
	<p>광고 일러스트레이션</p>			<p>광고 일러스트레이션</p>			
	<p>그림책 일러스트레이션</p>			<p>그림책 일러스트레이션</p>			
	<p>캐릭터 일러스트레이션</p>			<p>출판 일러스트레이션</p>			
	<p>정보 일러스트레이션</p>			<p>캐릭터 일러스트레이션</p>			
	<p>멀티미디어 일러스트레이션</p>			<p>정보 일러스트레이션</p>			
				<p>멀티미디어 일러스트레이션</p>			

부록 : 직업교육훈련 프로그램 개발을 위한 직무분석 자료 목록

분 야	직 종 명	분석 년도
산업 예술 및 통신	컴퓨터그래픽디자이너	98 - 6 - 01
	광고디자이너	98 - 6 - 02
	애니메이터	98 - 6 - 03
	웹디자이너	98 - 6 - 04
	실내장식가	98 - 6 - 05
	귀금속세공원	98 - 6 - 06
개인 서비스	일러스트레이터	99 - 9 - 01
	여행안내원	98 - 6 - 07
	피부미용사	99 - 9 - 02
컴퓨터 및 정보통신	장의사	99 - 9 - 03
	데이터베이스관리자	98 - 6 - 08
	정보검색원	98 - 6 - 09
	전자문서관리운영자	98 - 6 - 10
	응용프로그래머	99 - 9 - 04
	멀티미디어컨텐츠개발자	99 - 9 - 05
	웹마스터	99 - 9 - 06
네트워크운영자	99 - 9 - 07	
기계기술자, 설치자, 수리서비스 직업	정보보호관리자	99 - 9 - 08
	전자방송통신장비설비원	98 - 6 - 11
	전자자료처리장치설비원	98 - 6 - 12
	전기제어장치설비원	98 - 6 - 13
	전자산업장비설비원	98 - 6 - 14
정밀 생산 직업	공기조화·위생설비원	99 - 9 - 09
	밀링원	98 - 6 - 15
경영, 재무 관리 및 마케팅	금형원	98 - 6 - 16
	보석감정사	98 - 6 - 17
	직업상담원	98 - 6 - 18
	선물거래인	98 - 6 - 19
	관세사무원	98 - 6 - 20
교육, 훈련	물류관리사	99 - 9 - 10
	보육교사	99 - 9 - 11
	평생교육사	99 - 9 - 12

분석책임자 정 향 진(한국직업능력개발원)
분 석 자 권 혁 수 (경원대학교)
 광 영 권 (서울시립대학교)
 박 미 숙 (I-Tec)
 박 지 연 (박지연 일러스트레이션)
 이 복 식 (이복식 일러스트레이션)
 이 성 표 (홍익대학교)
 이 지 은 (한성대학교)
 이 혜 리 (이혜리 일러스트레이션)
 유 미 옥 (유미옥 일러스트뱅크)

연구자료 99-9-1

일러스트레이트 직무분석

1999년 12월 일 인쇄

1999년 12월 일 발행

발행인 이 무 근

발행처 **한국직업능력개발원**

주 소 서울특별시 강남구 청담2동 15-1 (135-102)

홈페이지: <http://www.krivet.re.kr>

전 화: (02) 3485-5119

팩 스: (02) 3485-5140

등 록 제16-1681호 (1998. 6. 11)

ISBN 89-8436-032-5 93320

인쇄처 (주)디앤비애드(2273-9700)

연구자료 내용의 무단복제를 금함.

값 3,000 원