

1. 만화·애니메이션학과-3D 애니메이션 제작 전문가 CDR의 목표

CDR 목표	<p>2D 애니메이션이 수작업 위주의 노동 집약적 제작 과정을 거치는 것에 비해 3D 기술은 3차원 표현이 가능하여 애니메이션뿐만 아니라 영화의 특수 효과에도 활용되며, 디지털 게임 산업의 성장으로 가능성을 더욱 인정받고 있다. 3D 애니메이션 제작 전문가 CDR은 이러한 시장 수요에 따라 3D 기술을 기반으로 한 경쟁력 있는 전문 3D 애니메이터로서의 자질을 갖추기 위한 로드맵이다.</p>
CDR 대상직업군	<p>3D 애니메이션 전문 업체, 애니메이션 회사, 방송국 모션그래픽, 게임 그래픽, 게임 동영상 제작업체, 영상 홍보 프로덕션, 3D 애니메이터, 맵 아티스트, 전문 모델러, 3D 제작물 개발자, 영화 CG, 영상 애니메이션 TD 등.</p>



2. 만화·애니메이션학과-3D 애니메이션 제작 전문가 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>2006년의 경우 2D 애니메이션은 700억 달러, 3D 애니메이션은 200억 달러의 세계 시장 규모를 보이고 있음. 극장용 애니메이션은 3D로 전환하는 추세가 강하게 나타나고 있으나, TV용 애니메이션은 아직까지 2D 기반의 셀 애니메이션이 많은 비중을 차지하고 있으며, 이는 2D에서는 컴퓨터 작업이 많이 이루어지기 때문인 것으로 분석되고 있음. <세계 애니메이션 산업 동향, 한국문화콘텐츠진흥원, 2006></p> <p>문화 영상 산업 분야에서의 디지털화에 따른 디지털 제작 방식은 기획 및 제작 그리고 후반 모든 제작 분야에서 이미 통용되고 있으며, 특히 3D 디지털 애니메이션은 그 활용도와 표현의 융통성에 있어서 강점이 인정되어 제반 영상 관련 산업에서 폭넓게 활용되고 있는 만큼 진로 영역도 다양하게 분포되어 있다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>최근 블록버스터 영화는 찍는 영화에서 그리는 영화로 진화함에 따라 미국의 경우, 2005년 현재 극장용 애니메이션 19편 중 12편이 3D 애니메이션이며 이러한 3D 컴퓨터 애니메이션의 강세 현상은 점차 확대될 것으로 예상됨. 향후 10년을 내외로 영화를 비롯한 영상물의 상영 형태가 50% 이상이 디지털로 변화될 것으로 전망. 저 제작비, 고화질이라는 디지털 특성으로 인해 3D 애니메이션 시장은 빠른 속도로 증가할 것으로 보임. <세계 애니메이션 산업 동향, 한국 문화콘텐츠진흥원, 2006></p> <p>전문 3D 애니메이터로서의 진로와 더불어 영상·애니메이션 CG TD(테크니컬 디렉터)까지의 스텝별 전문 인력을 현장에서부터 요구 받는 현 시점에서 현재의 수요층인 3D 전문 애니메이터뿐만 아니라, 다양한 미래의 영상 융합 산업에 적응할 수 있도록 국제적 소통 능력과 감각을 겸비한 국제적인 전문 인력으로서의 철저한 준비성이 필요한 시대이다.</p>

3. 만화·애니메이션학과-3D 애니메이션 제작 전문가 CDR 교육과정

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 애니메이션기초(2/3) 드로잉(2/3) 캐릭터쳐(2/3)	애니메이션기초(2/3)	대중문화워크샵(2/3) 영화기술(2/3) 영어1(2/2)
	2	만화적상상력(2/3) 극화표현기법(2/3) 3D기초 I (Maya,Max)(2/3) 기초영상문법(2/3) 일러스트&컨셉아트 I (2/3) 카툰(2/3)	3D기초 I (Maya,Max)(2/3)	
2 학 년	1	유머만화 I (2/3) 무빙툰워크샵(2/3) 스토리텔링워크샵(2/3) 만화·애니메이션교육론(2/3) 일러스트&컨셉아트 II (2/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3) 만화·애니메이션사(2/3) 단편만화제작(2/3) 애니메이션테크닉(2/3) 3D프린팅의이해(3/3)		프로덕션디자인(2/3)
	2	유머만화 II (2/3) 웹툰워크샵(2/3) 만화·애니메이션교수학습방법(2/3) 3D그래픽스 I (2/3) 만화스토리텔링 I (2/3) 배경일러스트(2/3) 애니메이션표현기법(게임,카툰)(2/3) 영상게임컨셉아트 I (2/3) 영상편집&모션그래픽 I (2/3)	애니메이션표현기법(게임,카툰)(2/3)	

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	만화스토리텔링 II (2/3) 만화&웹툰연출(2/3) 풍자만화(2/3) 영상게임컨셉아트 II (2/3) 만화·애니메이션교육교재교구개발 3D그래픽스 II (2/3) 애니메이션스토리릴워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	애니메이션스토리릴워크샵(2/3)	3D만화영상실습1(2/3) 사운드디자인(2/3) 고급편집(2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)		3D만화영상실습2(2/3)
4 학 년	1	인턴십(현장실습) I (2/2) 만화·애니메이션기획제작및시연(2 만화애니메이션워크샵 II (2/3) 전공과취업 II (만화·애니메이션)(1, 졸업작품 II (2/3) 캡스톤디자인 I (2/3)		게임그래픽1(2/3) 방송영상워크샵(2/3)
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠애니메이션(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)		

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			실무영어(3/3) 영어쓰기 I (2/2) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 영화기획및마케팅(2/2)
	2			애니메이션의감상과이해(3/3) 색채심리와현대생활(3/3) 광고로배우는영어(3/3) 스토리보드제작실습(2/3) 애니메이션사(2/2)
			8/12	42/52

4. 만화·애니메이션학과-3D 애니메이션 제작 전문가 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>통합프로젝트 참여</u> <u>SMAF영상 페스티벌 참가</u> <u>엔터테인먼트 연계전공수업참여</u> <u>영어실력 향상</u>	<u>학기별 취업특강</u> <u>애니메이션 워크샵 참여</u>
교외	<u>업체 탐방 참여</u>	<u>학술답사 참가</u> <u>업체 방문특강</u>