

1. 만화·애니메이션학과-C.F & C.G Effect 제작 전문가 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>CF·CG Effect 제작 전문가의 CDR 목표는 영상 산업 전반의 디지털 가속화와 타영역, IT, BT 등과의 융합을 통한 새로운 매체의 등장이 도래하고 있으며 이러한 미래 시장의 수요를 감안할 때 확장된 의미의 애니메이션으로서의 영상 콘텐츠인 CF·CG Effect 전문가의 활동 범위는 영상 산업 전반에 걸쳐있다고 할 수 있다. CF·CG Effect 제작 전문가 CDR은 폭넓은 애니메이션 영상 매체로서의 가능성을 전제로 다양한 제작 매체 영역에 적용 가능한 진로를 모색하는 로드맵이다.</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<p>영화 포스트 프로덕션, 방송국, 영상 전문 업체, 멀티미디어업체, 케이블 방송국 모션그래픽, CF 프로덕션, 영상 합성 편집 전문가, 모션그래픽 아티스트 등.</p>



2. 만화·애니메이션학과-C.F & C.G Effect 제작 전문가 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<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. <세계 애니메이션 산업 동향, 한국 문화콘텐츠진흥원, 2006></p> <p>영화와 방송 CF 등의 영상 매체 영역에서 3D 및 특수 효과를 기반으로 하는 디지털 영상 기술은 광범위하게 활용되고 있으며, 특히 3D 모션그래픽의 형태로도 일선 산업 현장에서 널리 확산되어있다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>3D 기술 및 특수 효과를 기반으로 하는 CF, CG Effect 제작 전문가의 수요는 지금 현재에도 상당히 높으며 더욱이 IT와의 융·복합을 통한 DMB, IT TV, Mobile 동영상 등 영상 콘텐츠 공급에 대한 수요는 미래에도 끊임없이 다양한 양태로 이어질 것이다.</p>

3. 만화·애니메이션학과-C.F & C.G Effect 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) 캐릭터(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)	디지털영상기초(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)	3D기초 II (Maya,Max)(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)	3D그래픽스 I (2/3) 영상편집&모션그래픽 I (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) 영상개입컨셉아트 II (2/3) 만화·애니메이션교육교재교구개발 3D그래픽스 II (2/3) 애니메이션스토리릴워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	3D그래픽스 II (2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3)	광고사진실기 I (2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(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)		방송영상워크샵(2/3)
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠매니지먼트(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)		영상이펙트디자인(PBL)(2/3)

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			실무영어(3/3) 21세기영상의미학적비판(2/2) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 글로벌시대의예술과가치(3/3) 한류와문화콘텐츠(2/2) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3) 라이팅 & 렌더링(2/3)
	2			UCC(디지털동영상)기획,제작,편집 광고로배우는영어(3/3) 영상모델링제작(2/3)
			12/18	34/41

4. 만화·애니메이션학과-C.F & C.G Effect 제작 전문가 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>통합프로젝트 참여</u> <u>SMAF영상 페스티벌 참가</u> <u>엔터테인먼트 연계전공 수업참여</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>