

## 1. 만화·애니메이션학과-2D & 컨셉아트 CDR의 목표

CDR 목표	<p>2D 애니메이션은 애니메이션의 제반 범주의 초석이 되는 영역으로 2D 애니메이션 제작 전문가 CDR은 기본적으로 전문적인 2D 애니메이터로의 자질을 개발하고 이를 기반으로 다양하게 확장 가능한 분야에서의 진로를 모색하기 위한 로드맵이다.</p>
CDR 대상직업군	<p>애니메이션 업체, 영상 홍보 프로덕션, 대학원 진학, 배경 미술 전문업체, 스토리보드 전문 작가, 영상 컨셉 아티스트, 전문 애니메이터 등.</p>



## 2. 만화·애니메이션학과-2D & 컨셉아트 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>한국에 애니메이션 스튜디오는 1,200개의 에피소드를 제작할 능력을 갖춘. 한 에피소드당 30분씩 방영하는 30개의 애니메이션 시리즈물이 매년 한국에서 제작되고 있음. 한국 애니메이션 산업 관련 회사는 250여개 정도이고, 이들 회사에 고용된 애니메이션 분야의 전문가는 17,000명임. 한국은 세계에서 꼽히는 TV 애니메이션 시장을 보유하고 있음. &lt;2005 문화 산업 통계, 문화관광부, 2005&gt;</p> <p>문화 영상 산업 전반의 디지털화와 이에 대응하는 문화 소비 주체인 대중의 문화적 취향의 고급화에 따라 전통적 의미의 2D 애니메이션 시장이 다소 위축되어가고는 있지만, 아직도 아동 및 교육용 애니메이션 시장은 유효한 수요가 있으며, 더욱이 전문 애니메이터로서의 자질을 갖추어야만 진입이 가능한 새로운 시장의 개척과 확대에 관심을 기울여야 한다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>창작 애니메이션의 기반 조성을 통한 투자 활성화, 신규 인력의 유입과 창작 애니메이션 제작의 활성화 및 해외 진출 활성화의 선순환 구조로 2003년 대비 2006년과 2008년의 애니메이션 산업 미래 시장 예측 규모는 3,077억원 (19.5%), 5,395억원(38.4%)의 발전 가능성을 바라봄. &lt;문화콘텐츠 인력 양성 종합 계획, 문화관광부, 2004&gt;</p> <p>2006년 한국 애니메이션 산업의 규모는 6억 달러로 추정되며, 2007년 7억 5천만 달러, 2008년 9억 달러의 규모로 성장할 전망이다. &lt;Global Animation Industry: Strategies, Trends and Opportunities, Digital vector, 2005&gt;</p> <p>아동 및 교육용 애니메이션 시장과 더불어 특화된 배경 미술이나 영상 스토리보드 작가, 그리고 영상 연출로서의 수요 시장을 확대하여 전문적인 애니메이터로서의 자질과 특화된 직업 영역의 자격 요건을 결합하여 준비함으로써 디지털 2D 애니메이션 제작 톨을 중심으로 한 전문 스템 인력으로서의 가능성뿐만 아니라 제한된 영역이 아닌 확장된 개념의 2D 애니메이션 전문가를 요구하는 시장은 상당히 유효하다.</p>

### 3. 만화·애니메이션학과-2D & 컨셉아트 CDR 교육과정

학년	학기	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)	드로잉(2/3)	드로잉(2/3) 2D컴퓨터그래픽 I (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)	일러스트&컨셉아트 I (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)	일러스트&컨셉아트 II (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)	영상게임컨셉아트 I (2/3)	디자인컨셉&트랜드(PBL)(2/3) 만화배경 II (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)	영상게임컨셉아트 II (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)		
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠매니지먼트(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)		

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전	1			실무영어(3/3) 21세기영상의미학적비판(2/2) 디자인개념과원리(3/3) 콘텐츠비즈니스기획(3/3) 색채심리학(3/3) 현대미술의이해(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문자와이미지(3/3)
체	2			애니메이션의감상과이해(3/3) 현대미술의이해(3/3) 색채심리와현대생활(3/3) 문학과대중문화(3/3) 스토리보드제작실습(2/3)
			10/15	46/51

#### 4. 만화·애니메이션학과-2D & 컨셉아트 CDR 자유프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>통합프로젝트제작참여</u> <u>SMAF영상페스티벌참가</u> <u>엔터테인먼트 연계전공 수업참여</u> <u>영어실력 향상</u>	<u>학기별 취업특강</u>
교외		<u>학술답사 참가</u> <u>업체 방문특강</u>