

## 1. 만화·애니메이션학과-캐릭터일러스트 전문가 CDR의 목표

CDR 목표	<p>학생들이 만화에 대한 이해와 실기력을 배양하는 가운데, 만화의 구성이 캐릭터를 등장시켜 이야기를 전개한다는 점에서 캐릭터 일러스트 전문가로서의 소양을 쌓게 되고, 향후 만화와 연관된 캐릭터 산업 분야에 진출이 가능한 능력을 함양하는 것을 목표로 함.</p>
CDR 대상직업군	<p>게임 캐릭터 디자인, 애니메이션 캐릭터 일러스트, 팬시와 완구 등 캐릭터 산업 디자인, 캐릭터 일러스트레이터, 만화 작가 등</p>



## 2. 만화·애니메이션학과-캐릭터일러스트 전문가 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>인기를 얻은 만화와 연관된 캐릭터 산업은 꾸준한 성장세를 보임. 대표적인 만화캐릭터인 돌리는 연간 로얄티 수입 만으로도 수 십억원을 벌어들이고 있음.</p> <p>만화와 캐릭터 애니메이션과는 상관 없는 독자적인 캐릭터산업의 시장성을 확보하고 있음. 현재 우리나라 캐릭터산업 시장 규모만으로도 약 5조원 이상으로 추산하고 있음.</p> <p>만화-애니메이션-게임-캐릭터 산업의 등식은 거꾸로 캐릭터-게임-애니메이션 등 다양한 방식으로 생산 과정이 변화되고 있음.</p> <p>시각 이미지로서 캐릭터가 상징하는 역할이 여러모로 중요하게 인식이 되어 있고, 다양한 사업체, 공공기관, 각종행사 등에서 캐릭터 일러스트를 필요로 하고 있으며 이를 기초로 애니메이션과 만화를 제작하려함.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>게임 산업의 활황과 더불어, 게임 캐릭터 디자인 수요가 급성장하고 있음.</p> <p>독자적인 캐릭터 산업 역시, 매체도 다양해지고 있고 새로운 캐릭터가 기획·생산되고 있음.</p> <p>애니메이션 산업에서 캐릭터 디자인은 프리 프로덕션의 단계로 중요한 역할을 함.</p> <p>만화 창작에서 스토리 구성 방식에서 캐릭터를 설정하고 글쓰기를 하는 방법이 여전히 중요한 방식인 만큼, 만화 작가와의 공동 작업으로 통한 만화 작업이 가능함.</p> <p>현재 우리나라 캐릭터 시장은 국산을 비롯하여 미국산, 일본산 등 다양한 상품들이 각축을 벌이고 있으며, 최근 온라인 만화의 성공을 밑바탕으로 마시마로, 마린블루스, 뿌까 등 국산 만화 캐릭터에 대한 수요가 폭발적으로 늘어나고 있어 수입 대체 효과도 매우 큼.</p>

### 3. 만화·애니메이션학과-캐릭터일러스트 전문가 CDR 교육과정

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 애니메이션기초(2/3) 드로잉(2/3) 캐릭터쳐(2/3)	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 드로잉(2/3) 캐릭터쳐(2/3)	색채와디자인(2/3)
	2	만화적상상력(2/3) 극화표현기법(2/3) 3D기초 I (Maya,Max)(2/3) 기초영상문법(2/3) 일러스트&컨셉아트 I (2/3) 카툰(2/3)	만화적상상력(2/3) 3D기초 I (Maya,Max)(2/3) 일러스트&컨셉아트 I (2/3) 카툰(2/3)	캐릭터콘텐츠디자인 II (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)	무빙툰워크샵(2/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3)	캐릭터디자인연구(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) 영상게임컨셉아트 I (2/3)	표현기법(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) 애니메이션스토리월워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	풍자만화(2/3) 영상게임컨셉아트 II (2/3)	일러스트레이션 I (2/3) 게임콘텐츠 I (2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)	만화애니메이션워크샵 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)	일러스트레이션 II (2/3) 게임콘텐츠 II (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)	만화애니메이션워크샵 II (2/3)	
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠매니지먼트(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)	콘텐츠매니지먼트(2/3)	

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			<p>중국예술의이해(3/3)  실무영어(3/3)  풍경이있는한국문학기행(3/3)  디자인과생활(3/3)  문화와복식(3/3)  색채심리학(3/3)  창의적디자인상상(3/3)  문화트렌드와산업디자인(3/3)  예술과철학이야기(3/3)  문자와이미지(3/3)  미국문화와현대사회의이해(3/3)  캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3)</p>
	2			<p>디자인개념과원리(3/3)  디지털사진촬영과감상(2/2)  현대미술의이해(3/3)  인체의구조와기능(3/3)  예술세계의탐구(3/3)  인류의마지막희망-상상과창조(2/2)  글로벌시대의예술과가치(3/3)  색채심리와현대생활(3/3)  세계신화의이해(3/3)</p>
			36/54	76/85

#### 4. 만화·애니메이션학과-캐릭터일러스트 전문가 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로운영</p> <p>학과교수면담</p> <p>선배와의 대화</p> <p>만화 관련 정기 간행물에 참여</p>	<p>CDR 관련 스터디 모임</p> <p>전공 내 스터디 모임</p> <p>학회지</p>
교외	<p>국내 만화 관련 공모전 참여</p> <p>현장 실습</p> <p>자격증</p> <p>해외 연수</p> <p>체험 학습(캠프) 참가</p>	<p>비공식,공식 CDR 모임활동(온라인 등)</p> <p>외부 공모전</p>