

만화애니메이션학과

Dept. of Cartoon Animation

교육목표

미래 시대가 요구하는 창조적 콘텐츠 산업인 만화, 웹툰, 애니메이션 분야의 실무에 강한 전문가 양성을 목표로 한다.

- 문화예술의 창의적 감성 능력
- 미래환경을 선도하는 뉴미디어(첨단매체) 활용 능력
- 콘텐츠 가치를 실천하는 실무 전문 능력



교과과정

- 웹툰 제작
- 애니메이션 제작
- 게임그래픽 제작
- 캐릭터 제작

1학년	만화애니메이션의 이해, 컴퓨터그래픽기초, 배경디자인, 표현기법, 디지털 페인팅, 동작연구 등
2학년	만화애니메이션 장면 연출, 시나리오/스토리보드, 캐릭터디자인, 3D그래픽스, 만화애니메이션 편집, 모션그래픽, 애니메이션테크닉 등
3학년	웹툰창작, 만화애니메이션 기획 및 관리, 뉴미디어애니메이션, 3D애니메이션, 편집 및 합성, 디지털후보정 등
4학년	포트폴리오, 캡스톤디자인, 스튜디오, 워크숍 등

학과교수소개

성명	전공과목	연락처
구만채 교수	배경컨셉, 만화작화	062) 940-3853
김서영 교수	2D그래픽, 애니메이션	062) 940-5596
김인수 교수	만화작화, 캐릭터디자인	062) 940-3855
문희정 교수	3D그래픽, 애니메이션	062) 940-5594

진로 및 취업

■ 졸업 후 진로

웹툰작가, 출판만화작가, 캐릭터제작자, 동화일러스트레이터, 게임 그래픽제작자, 애니메이션제작자, 컨셉아트디자이너, 콘텐츠 창작 창업, 만화애니메이션 문화예술교육사 등

■ 지역산업 여건 및 인력수급 전망

- 광주광역시 문화콘텐츠 산업 육성 정책
- 아시아문화중심도시 조성에 따른 아시아문화전당, 7대 문화지구 및 5대 전략콘텐츠 육성 등에 따른 꾸준한 인력 수요
- 첨단실감콘텐츠 제작 클러스트 구축에 따른 창조콘텐츠 제작을 위한 인력 수요
- 각종 문화예술 콘텐츠 제작, 전시/공연 지원 및 운영 등에 따른 인력 수요

학과소개

이제 학과선택은 **비결**이다!
미래를 선도해 나가는 학생중심의 만화애니메이션학과!

- 기초가 탄탄하고 디지털 활용 능력에 강한 인재 양성
- 미래사회, 지역사회의 요구에 맞춘 특화된 커리큘럼 운영
- 드로잉, 작화, 2D컴퓨터그래픽스, 3D컴퓨터그래픽스를 전공한 전문적인 교수진 구성
- 디지털 시대에 맞춘 만화/애니메이션분야의 특화된 인력 양성

함께 꿈을 이루는 행복한 학과!

“자신 안의 숨겨진 무한한 잠재력을 끌어내고(창의적능력 배양), 꿈을 실현하기 위해 변화와 혁신을 꾀하고(기초능력 배양), 꿈을 이루기 위해 최적의 수단과 방법을 찾아 열정적으로 도전하면(실무능력 배양), 반드시 우리의 꿈은 이루어진다(전문적 능력 배양).”



Q A
입/학/상/답

학과장 | 구만채 교수 (062) 940-3853
• E-mail : 2000405@honam.ac.kr
입학담당 | 문희정 교수 (062) 940-5594
• E-mail : moon5@honam.ac.kr
학과사무실 | 조교 (062) 940-3869