

1) 3D 입체 애니메이션산업의 성장

2009년 <아바타>를 기점으로 3D라는 단어가 생활 속에서 들어오게 되었다. 영화에서 TV 그리고 게임까지 3D 붐이 일어났다. 그 속에서 극장애니메이션산업의 강세가 두드러진다. 2005년부터 제작되어진 3D 입체 애니메이션은 17편, 하지만 앞으로 2012년까지 73편의 애니메이션이 3D 입체 애니메이션으로 제작 될 예정이니 그 성장이 매우 빠름을 알 수 있다.

<그림> 3D 입체 영화 제작 편수 추이

| 구분 | 애니메이션 | 실사 영화 | 전체 |
|-------|-------|-------|-----|
| 2005년 | 1 | 0 | 1 |
| 2006년 | 2 | 0 | 2 |
| 2007년 | 2 | 0 | 2 |
| 2008년 | 3 | 4 | 7 |
| 2009년 | 9 | 8 | 17 |
| 2010년 | 25 | 21 | 46 |
| 2011년 | 23 | 28 | 51 |
| 2012년 | 25 | 50 | 75 |
| 전체 | 90 | 111 | 201 |

※ 출처 : Screen Digest 2010