



“
 미술은 조화이다.
 조화는 톤이 비슷하거나
 요소들에서 그리고
 색채와 선에서 유추한다.
 명랑함과 고요함,
 슬픔의 혼합에서
 이러한 것들이
 빛의 영향과 지배 아래 있음을
 생각하면 말이다.

- 쇠라 -

”



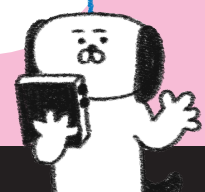
쇠라(Seurat, Georges-Pierre/프랑스/1859~1891) 그랑드자트섬의 일요일 오후(캔버스에 유채/207.6x308cm/1884~1886년) 1권 54쪽

교과서 **물려주기** 기록표

연도	교과서 사용자				상태
	학년	반	번호	이름	

※ 상태 표기 예시: 매우 좋음 | 좋음 | 보통 | 나쁨

이 교과서에는!
 의미 있는 미적 체험을 제시합니다.
 수준 높은 작품 감상을 지원합니다.
 즐거운 표현 활동으로 안내합니다.
 깊이 있는 미술 학습을 삶의 문제 해결로
 연결합니다.



차례

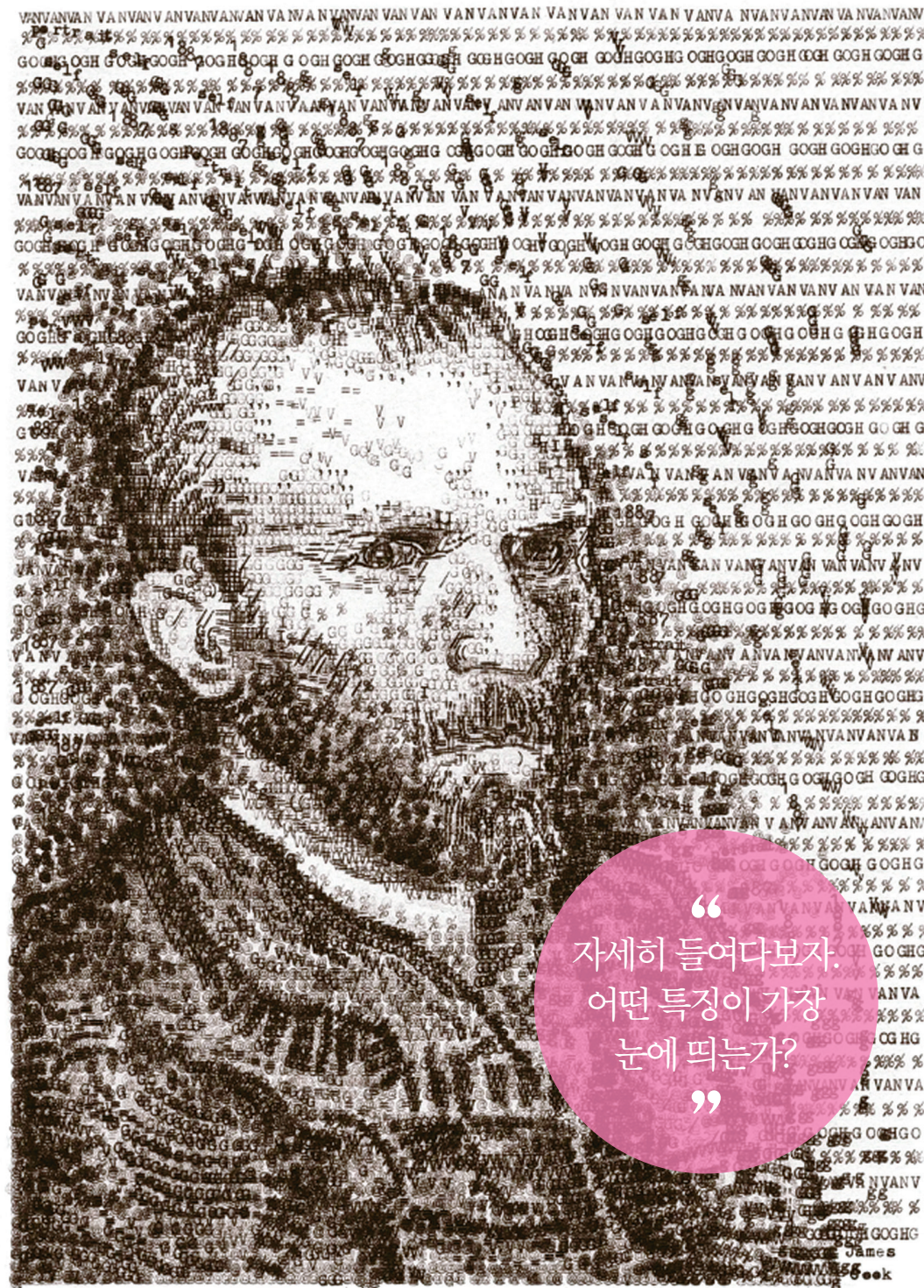
표현

- I 미술을 향한 첫걸음**
 - 01 조형 요소와 원리 들여다보기 2
 - 02 세상을 물들이는 색 8
 - 03 다양하게 발상하기 14
- II 평면과 입체**
 - 04 드로잉에 빠져들다 22
 - 05 다양한 회화의 세계 26
 - 06 상상과 추상의 회화 34
 - 07 판에서 피어나는 그림 38
 - 08 공간 속 아름다운 입체 42
 - 트래펄가 광장, 네 번째 좌대 프로젝트 49
- III 전통 미술**
 - 09 뿌리 깊은 전통 회화 52
 - 10 아름다운 문자 예술 60
 - 11 쓰임과 아름다움 66
- IV 디자인과 건축**
 - 12 정보를 담은 디자인 74
 - 13 생활을 편리하고 아름답게 80
 - 14 내가 꿈꾸는 공간 84
 - 15 미래를 생각하는 디자인 88
 - 자신만의 세계를 만든 디자이너들 92
- V 디지털 기술과 미술**
 - 16 이야기를 담은 사진과 영상 96
 - 17 만화와 애니메이션 104
- 부록과 출처** 114

01

조형 요소와 원리 들여다 보기

- 1 예술 작품과 주변 환경에서 조형 요소와 원리를 발견하고 그 효과를 분석할 수 있다.
- 2 조형 요소와 원리를 활용하여 창의적으로 작품을 제작할 수 있다.



▶ 쿡(Cook, James/영국/1997~) 반 고흐(중이에 타자기로 글자 타이핑/29.7x21cm /2022년) 옛날 타자기의 작은 글자 하나하나를 겹쳐둔 중이에 쳐서 인물의 형태를 만들어 냈다.

“ 자세히 들여다보자. 어떤 특징이 가장 눈에 띄는가? ”

작품을 구성하는 다양한 조형 요소

똑같은 음식을 만들더라도 들어가는 재료에 따라 그 모양과 맛이 달라지는 것처럼 미술 작품도 사용한 재료에 따라 저마다 다른 개성을 지닌다. 이렇게 작품의 개성을 만들어 내는 가장 기본적인 요소를 조형 요소라고 한다. 다양한 작품에 적용된 조형 요소를 찾아보고 그 느낌과 효과를 살펴보자.

명암(빛) 이게 무슨 표시인지 알지?

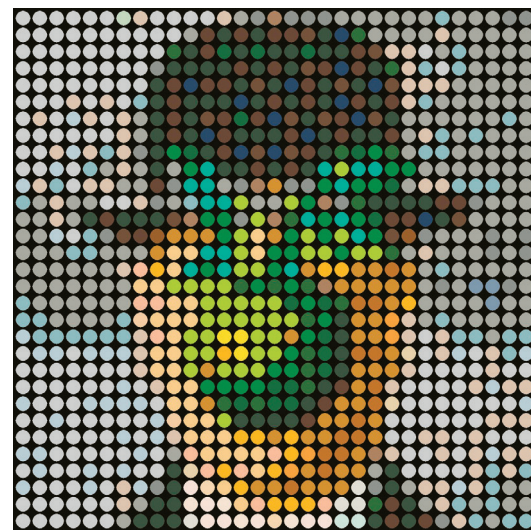
그럼! 정리와 보충에 용어 설명이 있다는 표시이지.



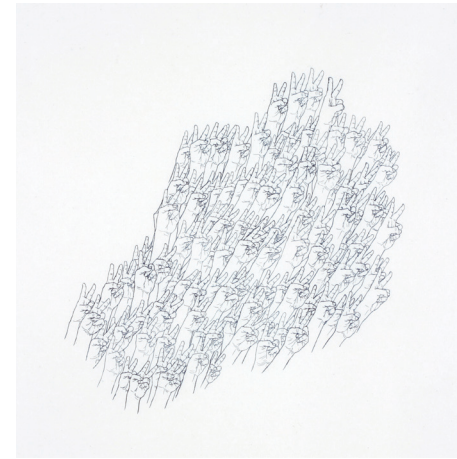
조형 요소의 종류
점, 선, 면, 형, 색, 질감, 양감, 명암(빛)

▶ 리키사스(Likissas, Dimitri/벨기에/1969~) 사람의 아들(캔버스에 유채/100x100cm/2022년) 단색의 색 점을 일정한 간격으로 그려 넣어 마그리트의 작품을 단순하게 표현하였다.

점



선



▲ 윤기연(한국/1973~) 가위(70x71cm/한지에 수묵 채색/2010년) 단순하고 깔끔한 선으로 그린 다양한 가위 모양 손을 반복적으로 배치하여 하나의 큰 주먹 모양 손 형태를 만들었다.

색



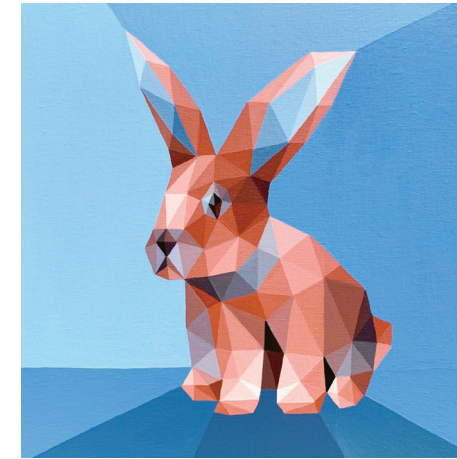
▲ 아전트(Argent, Lawrence/영국→미국/1957~2017) 무손 말인자 알갱이(유리 섬유, 폴리머 콘크리트/12x6.7x7.3m/2016년) 강렬한 푸른색으로 채색한 거대한 곰 조각이 빌딩 안을 들여다보는 설치 미술 작품이다.

명암



◀ 판홀트호르스트(van Honthorst, Gerrit/네덜란드/1592~1656) 중매인(목판에 유채/71x104cm/1625년) 밝기 효과를 극대화하여 표현 대상을 강조한 키아로스쿠로 기법(명암법)을 사용하였다.

면



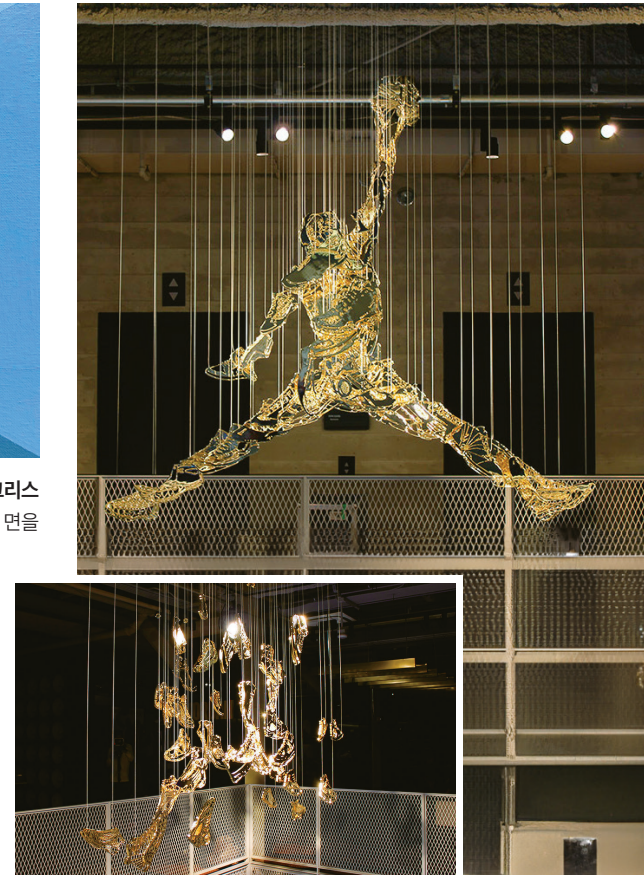
▲ 투질키나(Tuzhilkina, Maria/에스파냐/생년 미상) 크리스털 토끼(캔버스에 아크릴/30x30cm/2022년) 삼각형 면을 연속해서 사용하여 단순화한 토끼를 그렸다.

양감



▲ 아르프(Arp, Hans/독일→프랑스/1886~1966) 새의 성(대리석/24.8x22.9x13.3cm/1963년) 볼록한 대리석 덩어리에서 입체감과 무게감이 느껴진다.

형



▲ 머피(Murphy, Michael/미국/1975~) (위) 황금 점프 맨(아크릴 판/2.7x2.7x1.8m/2014년), (아래) 다른 방향에서 본 작품 신발 모양 아크릴 판이 무작위로 설치된 것 같지만 특정 방향에서는 점프하는 선수처럼 보인다.

질감



▲ 도널드슨(Donaldson, Samantha/영국/1987~) 라임색과 금홍색 암석의 내부(유리/21.5x19.5x11cm/2021년) 작품을 직접 만져 보지 않아도 표면의 매끄러운 질감을 시각적으로 느낄 수 있다.

서로 다른 개성을 가진 작품들! 어떤 조형 요소가 숨어 있을까?



생명을 불러넣는 조형 원리

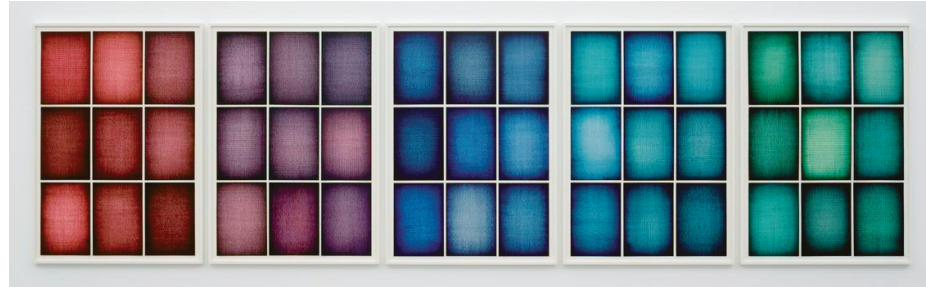
조형 요소가 표현되는 방법과 규칙에 맞춰 미술 작품은 다채로운 모습으로 만들어진다. 이처럼 조형 요소를 구성하는 방식을 조형 원리라고 한다. 여러 작품을 감상하면서 어떤 조형 원리가 두드러지는지 탐색해 보자.



조형 원리의 종류

반복, 강조, 대비, 대칭, 비례, 균형, 리듬, 동세, 변화, 조화, 통일

반복



▲ 우리아르테(Uriarte, Ignacio/독일/1972~) 크레펠트 원도 시리즈(종이에 마커/설치 작품/2020년) 동일한 재료를 사용한 똑같은 크기의 작품을 일정한 간격으로 반복하여 배치하였다.

강조



▲ 루스(Russ, Torsten/독일/1955~) 집 안의 성 히에로니무스(캔버스에 연필, 먹/200×150cm/2012년) 흑백 그림 중 인물에게만 붉은색을 사용하여 시선이 집중되도록 하였다.

▶ 강덕봉(한국/1978~) 변장 1-2(PVC 파이프/55×110×30cm/2016년) 파이프의 길이와 색깔을 달리하여 인물이 뛰어가는 형상을 잔상과 같은 모양으로 만들어 찰차고 활발한 움직임을 느낄 수 있다.

대칭



▲ 문신(한국/1923~1995) 하모니(청동/68×84.5×28cm/1981년) 동일한 형태의 구조물이 좌우 대칭으로 서로 마주 보고 있어 시각적 안정감을 준다.

동세



대비



▲ 브로츠키야(Brodskaya, Yulia/러시아→영국/1983~) 드림캐처(페이퍼 퀴팅/65×51cm/2020년) 다양한 색상의 종이를 잘라 붙여 만든 인물의 강렬한 색감이 검은 배경과 뚜렷한 대비를 이룬다.

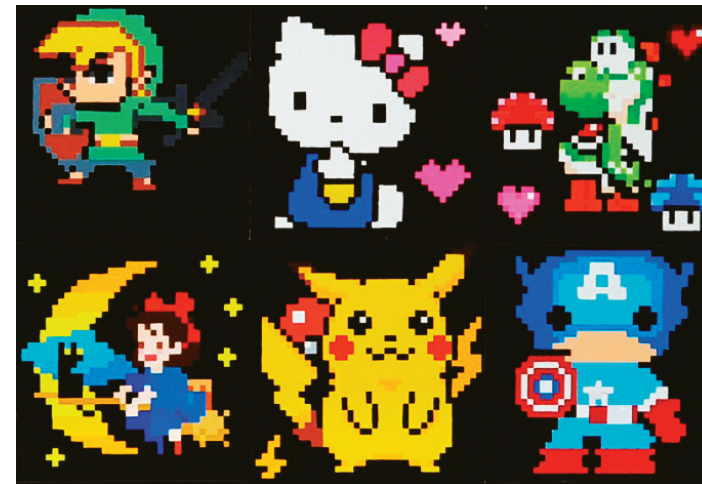
리듬



▲ 슈뢰더(Schroeder, Virginie/프랑스/1976~) M and Ms 사랑 폭발(캔버스에 아크릴/122×122cm/2022년) 구불구불한 선에서 부드러운 리듬감이 느껴진다.

작품에 녹아든 조형 요소와 원리

미술관에서 만나는 작가의 작품, 우리 손으로 직접 만든 작품에는 조형 요소와 원리가 한데 어우러져 조화를 이룬다. 조형 요소와 원리가 어떻게 작품을 풍성하게 만드는지 알아보자.



▲ 김소희 외 14명(학생 작품) 픽셀 아트 벽화(부분/캔버스에 포스터 물감/120×200cm) 사각형 면으로 그린 캐릭터를 모아 벽화를 만들었다.



▲ 이서연(학생 작품) 이상한 나라의 여왕(종이에 펜, 연필/25×20cm) 전체를 세 부분으로 나누어 점, 선, 면으로 표현하였다. 반복, 대비, 균형, 변화의 조형 원리를 찾아볼 수 있다.

작품에서 어떤 조형 요소와 원리가 안났는지 알아볼까?



▲ 바스콘셀루스(Vasconcelos, Joana/포르투갈/1971~) (좌) 발키리 멍벳(혼합 재료/9.75×17×12.8m/2022년), (우) 제작 과정 아프리카 패턴을 차용한 면직물, 코바늘로 만든 패턴, 레이스, 스팅글, 조명 등이 반복적으로 어우러져 화려한 색과 질감, 역동적인 덩어리를 두드러지게 한다.

우리의 일상에 녹아든 조형 요소와 원리

일상생활에서 만나는 다양한 공간과 물건, 상황을 조금 더 깊게 들여다보면 그 안에 숨겨진 미적 요소를 발견할 수 있다. 일상의 한 장면에서 조형 요소와 원리를 찾아보고 그것이 주는 시각적 재미와 효과를 탐색해 보자.



▲ 신은정(한국/1985~) 강아지와 오후(디지털 사진) 순간을 포착하여 촬영한 스냅 사진이다. 강아지와 장난감, 수영장의 색이 서로 강한 대비를 이루며 강아지의 자세에서 역동적인 움직임을 느낄 수 있다.

◀ G카페(강릉/2021년) 검은 선으로만 완성한 인테리어가 만화책에 들어간 듯한 느낌을 주고, 흑백의 인테리어와 다채로운 색상의 디저트, 음료가 대비를 이루어 색다른 인상을 남긴다.



▲ 같은 종류의 파라솔이 반복하여 배치되어 있어 전체적으로 통일감과 안정감을 느끼게 한다.

◀ 밤하늘의 불꽃놀이에서는 점, 선, 색, 빛의 조형 요소를 모두 발견할 수 있고, 폭죽이 터지면서 바뀌는 불꽃 모양에서는 동세와 변화의 아름다움을 느낄 수 있다.

▶ 색 파우더를 뿌리며 즐기는 이색 마라톤 대회에 참가한 학생의 모습이다. 색 그 자체가 중심이다.

▽ 로슬로프 건축사무소, 예술가 칼럼 모던, 모네시 아트 프로젝트(MAP)의 리모델링 협업 작업, 모네시 대학교 생명과학부(2017년) 외부 파사드에 돌출형 구조가 반복적으로 배치되었고 건물 입구에는 노란색 구조물이 다른 부분과 대비되며 강조되었다.



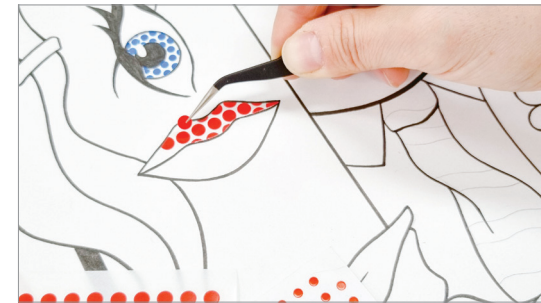
표현 활동

원형 라벨 스티커로 리히텐슈타인 따라잡기!

표현 재료

도화지, 연필, 지우개, 원형 스티커, 핀셋, 드로잉 펜(검정), 트레이싱지, 코팅 기기

- ① 연필로 기본 형태를 스케치한다.
- ② 검정과 빨강, 파랑, 노랑의 삼원색 원형 스티커를 붙여 점묘화를 그리듯 면을 채운다.



- ③ 완성된 작품에 트레이싱지를 덮은 뒤, 코팅 기기에 통과시켜 스티커가 도화지에 단단하게 정착되도록 열처리한다.

▶ 오수빈(학생 작품) 엘레강스 커플(종이에 스티커, 펜/20×18cm)



단원 점검하기

- 작품과 일상생활에서 조형 요소와 원리를 탐색하고 그 특징과 효과를 말할 수 있는가?
- 조형 요소와 원리를 적용하여 창의적인 작품을 제작할 수 있는가?

어떤 예술 형태로든 자신의 세상을 창조하는 일에는 용기가 필요하다.
-오키프-

01 조형 요소와 원리 들여다보기

▶ 조형 요소

- 점: 우리 눈으로 볼 수 있는 최소 단위의 조형 요소
- 선: 사물의 윤곽, 형태를 표현할 때 주로 사용하는 얇고 긴 형태
- 면: 점과 선의 집합과 확장으로 만들어지는 평평한 모양
- 형: 점, 선, 면 등의 경계선으로 알 수 있는 외형
- 색: 물체의 표면에 반사되어 우리의 눈에 보이는 빛의 파장. 주제와 감정, 느낌을 표현하고 이해하는 데 중요한 요소
- 명암: 빛이 비추어 생기는 밝고 어두운 정도. 대상의 실재감, 입체감을 나타내는 데 큰 영향을 끼침.
- 질감: 만지거나 보아서 알 수 있는 작품 표면의 촉각적 느낌
- 양감: 물체의 부피, 무게감, 덩어리감

▶ 조형 원리

- 반복: 동일한 성질이나 규칙성을 가지고 요소를 배치하는 것
- 강조: 형태, 색채, 크기 등을 상대적으로 두드러지게 표현하는 것
- 대비: 서로 반대되는 성질의 요소를 배치하는 것
- 대칭: 기준선을 토대로 서로 같은 형태를 띠는 것
- 비례: 전체와 부분, 부분과 부분 사이의 상대적 크기 관계
- 균형: 둘 이상의 요소 사이에서 시각적으로 무게 중심의 안정감을 느끼게 하는 평형의 상태
- 리듬: 비슷한 요소를 연속적으로 구성하여 느껴지는 동적·정적·음악적 율동감
- 동세: 대상에서 느껴지는 실제적·잠재적 운동감이나 속도감
- 변화: 요소 간의 관계가 너무 단조롭거나 평이할 때 긴장감과 생동감을 부여하는 것
- 조화: 둘 이상의 서로 다른 요소가 분리되어 보이지 않고 하나의 전체로 인식되는 것
- 통일: 형태, 색, 재료 등이 일관성을 띠는 것

02 세상을 물들이는 색

▶ 색의 3속성

- 색상: 색과 색을 구분하는 특성과 그런 특성에 따른 색의 이름
- 명도: 색의 밝고 어두운 정도. 밝은색은 명도가 높고 어두운색은 명도가 낮다.
- 채도: 선명하고 탁한 정도. 색의 순수함과 관련되는데, 선명한 색은 채도가 높고 탁한 색은 채도가 낮다.

• 유채색: 색상, 명도, 채도를 모두 가진 색. 무채색을 제외한 모든 색이 이에 해당한다.

▶ 색상환과 색입체

- 색상환: 색상의 변화를 한눈에 알 수 있게 배열한 원형 도표



- 색입체: 색상, 명도, 채도에 따른 색의 변화를 알아보기 쉽게 배열한 입체 색표. 둘레는 색상, 세로축은 명도, 가로축은 채도를 기준으로 색의 변화를 확인할 수 있다.



▶ 색의 혼합

구분	가산혼합(RGB)	감산혼합(CMYK)
삼원색	빨강, 초록, 파랑	마젠타, 시안, 노랑
정의	빛의 혼합. 색이 섞일수록 밝아지는 특징이 있고 삼원색이 모두 섞이면 흰색이 된다.	색료의 혼합. 색이 섞일수록 탁해지는 특징이 있고 삼원색이 모두 섞이면 검정색이 된다.
실제 예시	LED 화면, 조명, 모니터, 스크린 등	물감, 크레파스, 색점도 등

구분	중간혼합 (시각적 착시에 따른 색 혼합)	
	회전 혼합	병치 혼합
정의	서로 다른 색이 칠해진 판이나 종이 등을 빠른 속도로 돌릴 때 색이 섞여 보이는 현상	둘 이상의 작은 색 점이나 선을 촘촘히, 가깝게 배치하고 멀리서 보았을 때 색이 섞여 보이는 현상
실제 예시	바람개비, 팽이, 돌림판 등	점묘화, 모자이크화, 카펫, 인화 사진 등

▶ 색채 대비

- 계속 대비: 둘 이상의 색을 시간 차이를 두고 연이어 볼 때 생기는 현상. 보색 간상과 유사하다.
- 동시 대비
 - 색상 대비: 인접한 색의 영향을 받아 색상이 다르게 보이는 현상
 - 보색 대비: 보색 관계인 두 색을 같이 놓을 때 더 뚜렷하게 보이는 현상

- 명도 대비: 명도 차이가 나는 배경 색의 영향을 받아 색의 밝기가 다르게 보이는 현상
- 채도 대비: 채도 차이가 나는 배경 색의 영향을 받아 색의 순수한 정도가 다르게 보이는 현상

▶ 색의 상징

구분	구체적 연상	추상적 상징
빨강	해, 불, 피, 딸기, 사과 등	위험, 금지, 정치, 뜨거움 등
주황	오렌지, 당근, 호박, 단풍 등	주의, 활력, 따뜻함, 거만함 등
노랑	해바라기, 파인애플, 금, 달 등	주의, 명량, 생동감, 부유함 등
초록	새싹, 나뭇잎, 멜론, 오이 등	휴식, 신선함, 안전, 구호, 중립 등
파랑	물, 바다, 하늘, 얼음, 고래 등	상쾌함, 차가움, 냉정, 슬픔 등
보라	라벤더, 포도, 자수정 등	우아함, 화려함, 신비로움 등
검정	밤, 그림자, 까마귀, 숲 등	공포, 죽음, 침묵, 무거움 등
하양	눈, 구름, 설탕, 안개꽃 등	밝음, 차가움, 가벼움, 순수 등

▶ 오방색

우리나라의 정서와 사상이 담긴 색. 중국의 오행 사상에서 유래했으며 황색, 적색, 청색, 백색, 흑색의 다섯 색이 이에 속한다. 오방은 다섯 방위를 뜻하며 각각은 여러 상징적 의미를 지닌다.

• 오방 정색

- 황색** 중앙, 황룡, 흙, 부귀
- 청색** 동쪽, 청룡, 나무, 봄, 생명
- 백색** 서쪽, 백호, 쇠, 가을, 순결
- 적색** 남쪽, 주작, 불, 여름, 정열, 벽사
- 흑색** 북쪽, 현무, 물, 겨울, 어둠

• 오방 간색: 오방 정색을 혼합하여 만든 중간색

- 흑 + 적 = 자 고귀, 위엄 ● 백 + 적 = 홍 기쁨, 즐거움
- 백 + 청 = 벽 이상, 희망 ● 청 + 황 = 녹 평화, 성장
- 황 + 흑 = 유향 비옥함, 풍요

03 다양하게 발상하기

▶ 창의적 아이디어를 위한 발상 전략

- 새롭게 바라보기: 익숙한 물건을 다른 용도로 사용하거나 재료를 바꾸어 보기
- 확대, 축소, 왜곡하기: 대상을 크게 키우거나 작게 줄이거나 왜곡하는 등 변형하여 표현하기

- 분해, 재조합하기: 대상을 조각조각 나누거나 나눈 조각을 새롭게 다시 결합해 보기
- 엉뚱한 만남: 서로 다른 용도를 지닌 대상끼리 독특하게 결합하기

▶ 다양한 발상 기법

- 마인드맵: 화면 가운데에 중심 주제를 배치하여 가지가 뻗어나가듯 관련 내용을 표현하는 발상 기법이다.



▲ 포먼(Foreman, Paul/영국/1966~) **다르게 일하기**(종이에 혼합 재료/가변 크기/2013년) 자기만의 개성을 탐구하고 표현하며 다르게 일하는 방법을 탐구한 마인드맵이다. 다양한 색과 이미지로 마인드맵을 그리면 더욱 효과적으로 아이디어를 발상할 수 있다.

- 브레인스토밍: 특정한 주제에 관해 많은 아이디어를 생각한 뒤 그 중 좋은 아이디어를 찾는 방법이다.

<브레인스토밍의 기본 규칙>

- 비판하지 않는다.
- 자유분방함을 권장한다.
- 많은 양의 아이디어를 권장한다.
- 아이디어를 결합, 조합하여 개선한다.

- 체크리스트법: 질문을 활용하여 문제와 생각을 점검하고 아이디어를 내는 방법이다.

<체크리스트법의 예시: 스크램퍼(SCAMPER) 기법>

S	대체하기(Substitute)	다른 것으로 바꿀 수 있을까?
C	결합하기(Combine)	합치면 어떻게 될까?
A	조절, 적응하기 (Adjust, Adapt)	다른 데에서 아이디어를 빌려올 수 있을까?
M	변형, 확대, 축소하기 (Modify, Magnify, Minify)	구조를 변경하거나, 크게 하거나, 작게 하면 어떨까?
P	다른 용도로 활용하기 (Put to other uses)	다르게 사용할 수 있을까?
E	제거하기(Eliminate)	없으면 어떻게 될까?
R	뒤집기, 재배치하기 (Reverse, Rearrange)	거꾸로 하거나 다시 배열하면 어떨까?

12

정보를 담은 디자인

- 1 시각 정보 전달 디자인의 특성을 이해하고 주제를 효과적으로 표현할 수 있다.
- 2 다양한 표현 재료와 디지털 매체를 활용하여 표현할 수 있다.

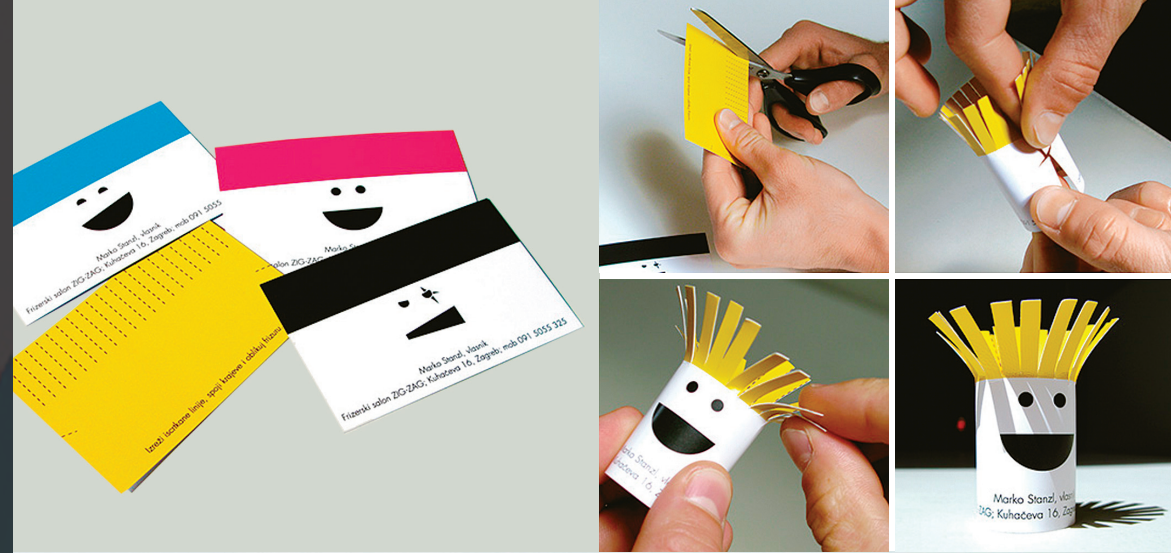
기호, 문자, 사진, 일러스트레이션 등을 활용하여 사람들에게 정보를 효과적으로 전달하는 디자인을 시각 정보 전달 디자인이라고 한다. 미적 가치를 추구함과 동시에 정보를 전달하는 특성이 있다. 문자와 이미지를 활용하여 주제를 효과적으로 전달할 수 있는 디자인을 해보자.



▲ 소방청 심볼(행정안전부/2001년) 주위를 예방하고 경계하다가 사고가 발생하면 새매처럼 신속하게 날아가 소중한 인명을 구하고 힘차게 비상한다는 의미를 담았다. 새매, 방수모, 무궁화, 햇불, 리본, 육각수, 관창 등 7가지 상징물이 포함되어 있다.



▲ 소방청 캐릭터(소방청/2024년) 좌측부터 영이, 일구, 웅이이다. 소방청 심볼이 들어간 모자를 착용하고 있다.



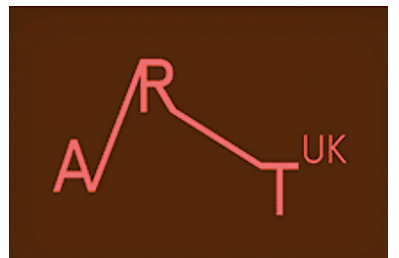
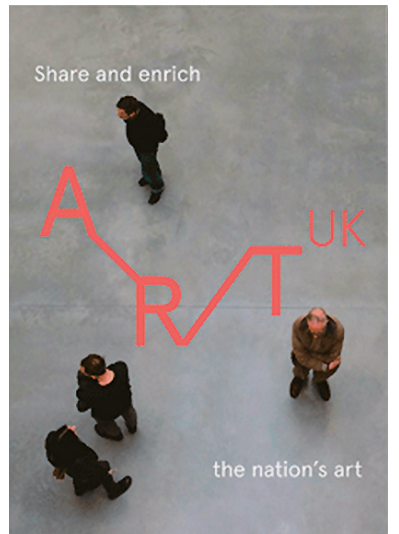
▲ 헤어 디자이너를 위한 명함 디자인 네모반듯한 명함은 이제 그만! 받는 사람이 즐겁게 해 주는 재미있는 명함 디자인이다. 직업의 특색을 담아 통통 튀는 명함을 만들어 보자.

강렬한 인상의 힘! 로고 디자인

크게는 특정 단체, 기업, 도시, 정부 등을, 작게는 개인, 가문 등을 상징하는 시각 이미지를 로고라고 한다. 단어나 이미지, 화살표를 비롯한 시각 요소를 활용하여 로고를 디자인해 보자.



◀ 도서관 카드



▲ 윌러(Willer, Marina/영국/생년 미상) 아트 윌러 이(Art UK) 로고(2016년) A, R, T의 움직임에 따라 로고가 계속 변한다. 소통과 연결의 의미를 강조하기 위해 각 글자가 연결되어 있어 상호 작용을 중심으로 하는 아트 UK의 정체성을 표현했다.



◀ 블라우슈타인(Blaustein, Marc/독일/1968~) 뉴욕 공립 도서관 로고(2009년) 뉴욕 공립 도서관 계단 옆에 있는 사자 동상의 이미지를 단순화하는 과정을 거쳐 2009년, 25년 만에 새 로고가 탄생했다. 인쇄물이나 온라인상에서 쉽게 로고를 활용할 수 있도록 굵고 단순한 선을 활용했다. 이런 방법으로 로고를 디자인할 때 요소를 지나치게 최소화하면 원래 상징물이 가지고 있던 에너지를 잃을 수 있다는 점을 주의해야 한다.

글자에 다양한 개성을 담다, 타이포그래피

타이포그래피는 글자 자체를 디자인하는 것에서부터 글자를 중심으로 한 총체적 디자인 활동을 뜻한다. 문자의 배열과 간격, 서체의 종류 등을 고려하여 주제와 메시지를 담은 타이포그래피 작품을 제작해 보자.



▲ 최근 로고 디자인은 판독성이 높아 명료하고 현대적인 느낌을 주는 고딕체나 산세리프체를 주로 활용한다. 책이나 신문, 잡지 등 긴 문장이 필요할 때는 가독성이 높은 명조체나 세리프체를 사용한다.



▲ 워싱턴 포스트지 편집 디자인 상하좌우 레이아웃 그리드에 글자와 이미지를 질서 정연하게 배치하는 방법이 일반적이지만 재미와 강조를 위해 이미지를 틀 밖으로 자유롭게 배치하기도 한다.

인쇄와 출판을 위한 편집 디자인

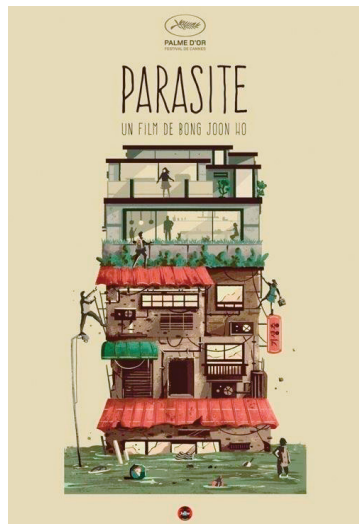
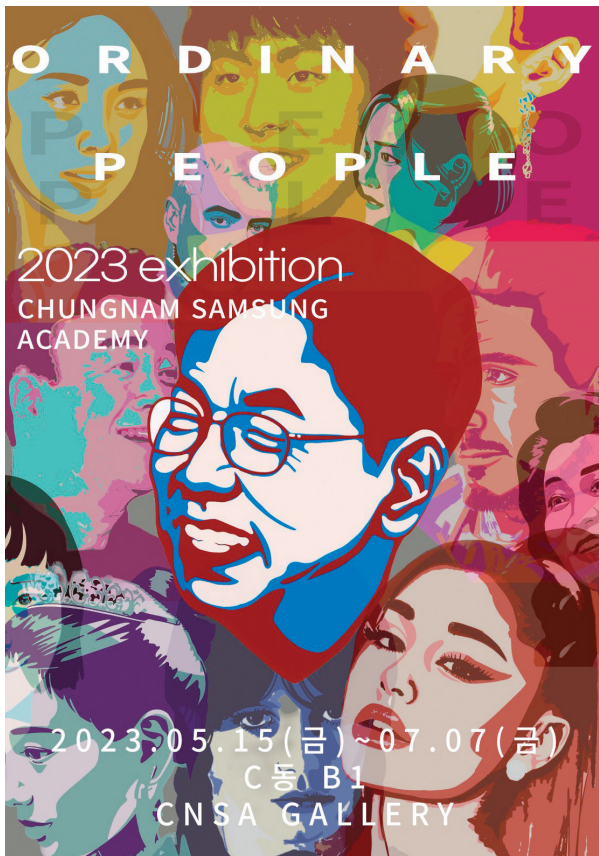
책, 잡지, 신문 등 다양한 인쇄물의 지면을 시각적으로 구성하는 것을 편집 디자인이라고 한다. 내용을 고려한 레이아웃, 폰트와 이미지의 선택과 배치 등 콘텐츠를 편집하고 인쇄하여 제본에 이르는 전체적인 과정이 편집 디자인에 포함된다.



▲ 김민지 외 3명(학생 작품) 갤러리 투어 팸플릿(디지털 작업 후 출력/200×130cm) 박물관을 관람하고 난 뒤에 친구들에게 전시의 목적과 작품을 쉽게 소개하기 위해 제작한 팸플릿이다.

홍보를 위한 포스터 디자인

포스터는 상징적 이미지나 주제가 되는 이미지에 간략한 글을 더해 홍보를 목적으로 사용하는 대중 전달 매체이다. 건물의 벽면이나 게시판과 같이 모두가 함께 볼 수 있는 공간에 부착하여 활용한다.



▲ 나라마다 서로 다른 기생충 영화 포스터 (좌) 영국, (우) 프랑스(2019년) 영화 기생충이 전 세계 40여 개국에서 개봉하며 각국에서 다양한 포스터가 등장했다.



◀ 이서현(학생 작품) 교내 갤러리 포스터(디지털 작업 후 출력/1,189×841cm) '보통 사람들을 주제로 한 교내 갤러리 전시의 대표 포스터이다.

이야기를 담은 일러스트레이션

책이나 신문, 잡지 등에서 글의 내용을 보충하거나 강조하는 역할로 사용하는 그림을 일러스트레이션이라고 한다. 최근에는 독립적인 작품으로서의 가치를 지니며 포스터나 광고 분야에서도 많이 활용되고 있다.



▲ 신나라(학생 작품) 알라딘의 모험(종이에 수채/25×10cm) 천일야화 중 알라딘과 이상한 램프의 이야기 장면을 상상해서 그렸다.



▲ 안양시청소년재단 제작 동화책 '알콩달콩 함께해요'(2021년) 문화 다양성을 주제로 어린이의 건강한 문화 수용 태도 형성에 도움을 주기 위해 고등학교 23명 이 전문가의 도움을 받아 제작한 동화책이다.



▲ 베르플랑케(Verplanck, Klaas/Velg[ie]/1964~) 동화책 산다. 통합과 해체의 힘(혼합 재료/2016년) 유럽이 직면한 다층적 문제에 어떻게 접근하고 있는지 보여 주는 작품이다. 작가는 오랜 역사를 지닌 구대륙 유럽의 비유로 나무를 선택했다.

요즘 일러스트레이션은 메시지를 담은 하나의 작품으로 인정받고 있어요.



많은 정보를 한눈에! 인포그래픽

인포그래픽은 인포메이션 그래픽(information graphics)의 줄임말이다. 그래프, 아이콘, 이미지 등을 활용하여 데이터나 지식을 시각화한다. 정보를 더욱 쉽고 빠르게 전달하는 시각 정보 전달 디자인이며, 인포그래픽을 사용하면 정보를 습득하는 시간을 줄이고 흥미를 유발하여 기억에 오래 남게 할 수 있다.

이렇게 많은 정보를 한눈에 알 수 있네!



▲ 새움기획(한국) 미세 먼지 인포그래픽(디지털 이미지/2018년) 미세 먼지의 발생 원인과 현황 등을 알기 쉽게 표현한 인포그래픽이다.

◀ 성여원(학생 작품) 우리 독도를 지켜 줘!(색연필, 마커, 볼펜/39.3×27.2cm) 독도 영토 분쟁을 알리는 인포그래픽이다.

생명을 불러놓자, 마스코트!

마스코트는 사람이나 동물 또는 무생물을 캐릭터화하여 단체나 지역, 나라를 대표하도록 만든 것이다. 주로 스포츠나 행사, 지역 활성화를 위한 홍보용으로 많이 사용되며 다양한 상품에 디자인 요소로 첨가되기도 한다.



▲ 1988 서울올림픽대회 마스코트 호랑이(디지털 이미지/1988년) 호랑이는 우리 조상의 민화와 전래 동화에 빠짐없이 등장하는 동물 중 하나이고 우리나라를 대표하는 상징물이다.



▲ 2018 평창올림픽대회 마스코트 수호랑(디지털 이미지/2018년) '수호'는 올림픽에 참가하는 모두를 보호한다는 의미를 담았고, '랑'은 호랑이와 강원도를 대표하는 정선아리랑의 '랑'에서 따왔다.



▲ 민소진(학생 작품) 포항의 자랑-호미 군과 상이, 생이, 손이(디지털 이미지/가변 크기) 포항시 호미꽃에 있는 기념물 '상생의 손'을 모티브로 하여 제작한 마스코트 디자인이다. 2020년 스토리G 공모전 수상작이다.



▲ 상생의 손(포항시 호미꽃)



손길과 눈길을 끌다, 포장 디자인

제품을 담은 용기나 포장지를 디자인하고 만드는 것을 포장 디자인이라고 한다. 소비자에게 제품을 안전하게 전달하기 위해 보관하는 용도는 물론, 어떤 제품인지 쉽게 알아볼 수 있게 하는 마케팅 효과도 고려해야 한다. 소비자의 시선을 끄는 재미있는 포장 디자인을 만들어 보자.

◀ 주간 빅코믹 스프리츠X편의점 M사 컬래버레이션 빵 포장 디자인(2010년) 검은색 빵이 남자의 머리카락처럼 보이는 재미있는 포장 디자인이다.



▶ H사 자이언트 바 수능 패키지(2016년) 수험생을 격려하기 위해 H사에서 출시한 수능 스페셜 포장 디자인이다.



◀ 김민비 외 2인(학생 작품) 애니멀 스낵(디지털 출력, OHP 필름, 폼 보드/높이 30cm, 지름 10cm) 다양한 동물을 모티브로 하여 제작한 재미있는 패키지 디자인이다.

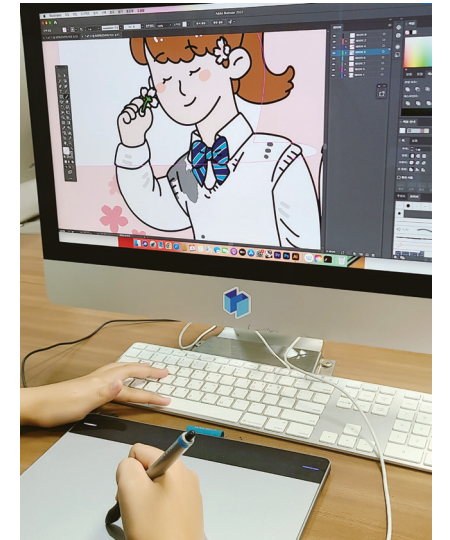
표현 활동

우리 학교를 소개합니다!

표현 재료

컴퓨터 그래픽 프로그램

- 1 지면 구성 계획하기
 - 주제(학교 홍보, 학교 축제 등)와 지면과 관련한 구체적인 계획(4면 팸플릿, 6면 팸플릿 등)을 구상한다.
- 2 역할 분담하기
 - 페이지와 팸플릿에 들어갈 로고, 마스코트 등 시각 요소를 분담한다.
- 3 스케치하고 디자인 작업하기
 - 전체 지면 구성 아이디어를 스케치한 뒤 컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용해 지면을 제작한다.
- 4 출력하고 전시하기
 - 출력하여 학교 홍보나 축제에 활용하거나 전시한다.



▲ 김지우, 이시은, 최예원(학생 작품) 행복중학교 벚꽃제 팸플릿(디지털 작업 후 출력/29.7x21cm) 가상의 행복중학교 축제인 벚꽃제를 안내하는 팸플릿 디자인이다.



▲ 최예원(학생 작품) 행복중학교 로고 디자인, 캐릭터 디자인(디지털 이미지/가변 크기) 가상의 행복중학교 로고를 벚꽃 콘셉트로 디자인하고 교복을 입은 남녀 학생으로 캐릭터를 디자인하였다.

단원 점검하기

- 시각 정보 전달 디자인의 특성을 명확히 이해하였는가?
- 적합한 표현 매체를 활용해 주제를 효과적으로 표현할 수 있는가?

디자이너는 시인의 가슴, 과학자의 두뇌, 기술자의 손 그리고 마라토너의 심장이 필요하다.
-고강철-

17

만화와 애니메이션

- 1 만화의 표현 기법과 종류를 이해하고 작품을 제작할 수 있다.
- 2 애니메이션의 원리와 제작 방법을 이해하고 작품을 제작할 수 있다.
- 3 다양한 매체를 활용하여 만화와 애니메이션 작품을 제작할 수 있다.



▲ 이상한과자가게 전천당 (원작: 히로시마 데이코, 저자: T 스튜디오/일본/2013년~)

▲ 미생 (윤태호/한국/2012~2013년)

▽ 포켓몬스터 (감독: 유야마 쿠니히코/©사/일본/1997년~)

▲ 파워퍼프걸 (감독: 크레이그 맥크라켄/K 스튜디오/미국/1998~2005년)

▲ 디퍼스트 슬립 링크 (감독: 이노우에 다케히코/D 애니메이션, D 애니메이션 스튜디오/일본/2022년)

▲ 겨울왕국 (감독: 크리스 벅, 제니퍼 리/D 스튜디오/미국/2013년)

▽ 리비 (감독: 맹주공/T 엔터테인먼트, S사, KBS/한국/2011년~)

▲ 개구쟁이 스머프 (감독: 페요/H 스튜디오/미국/1981~1989년)

▲ 신비아파트 (©사/한국/2014년~)

▲ 뽀롱뽀롱 뽀로로 (감독: 최종일/사, O사, B사, S사, K 스튜디오, EBS/한국/2003년~)

▲ 이웃집 토토로 (감독: 미야지키 히야오/G 스튜디오/일본/1983년)

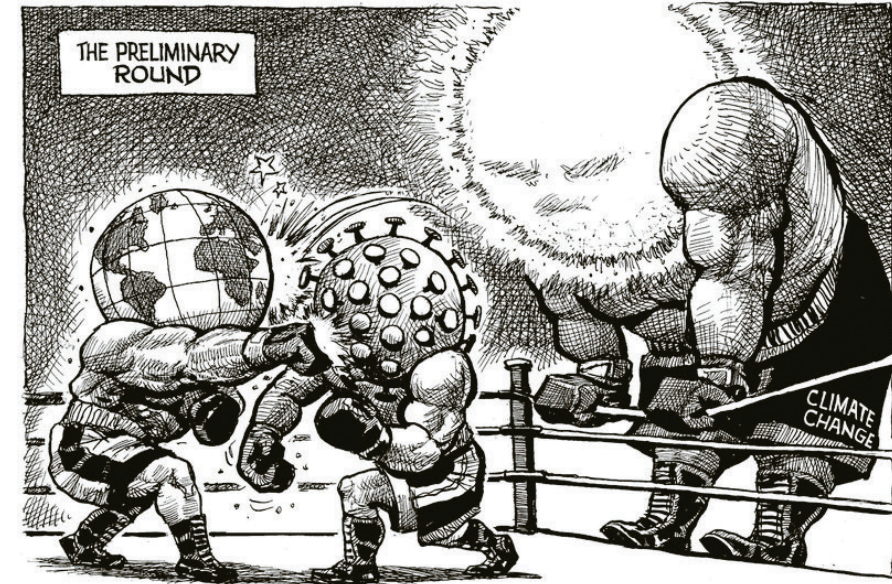
▲ 아기 상어 올리뚜루뚜루 (감독: 변희선/T 컴퍼니/한국/2020년)

▲ 마당속의 암탉 (감독: 오성운, 원작: 황선미/매당출나온인턴/한국/2011년)

▶ 피너츠 (찰스 M. 슬츠/미국/1965년)

유쾌하게 전달하는 이야기, 만화

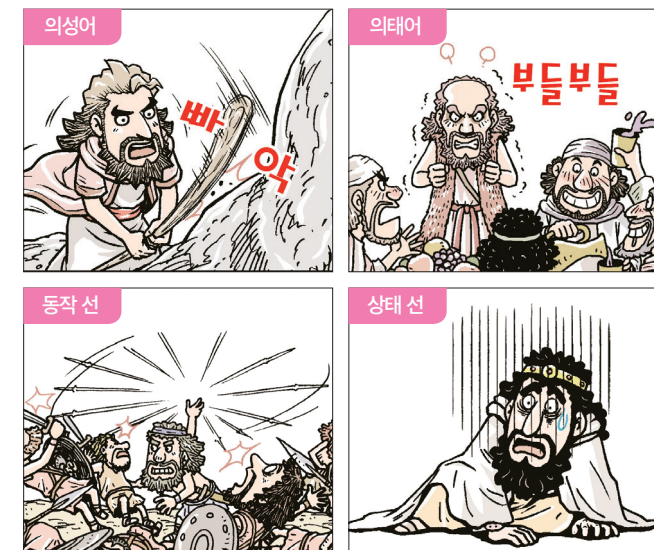
우리는 이야기를 접하며 때로는 재미를, 때로는 교훈과 감동을, 때로는 정보를 얻는다. 이야기는 주로 말이나 글로 전달되지만, 그림으로도 내용을 효과적으로 전달할 수 있다. 이처럼 만화는 그림을 활용하여 이야기를 재미있고 흥미롭게 전달하는 미술의 한 장르이다.



▲ 캘로어(Kallaugher, Kevin/미국/1955~) 칼의 만평(2020년) 영국 주간지에 매주 연재되는 만평이다. 시사만화 중에서 한 것으로 표현하는 형식을 만평이라고 한다.

만화의 다양한 표현 기법

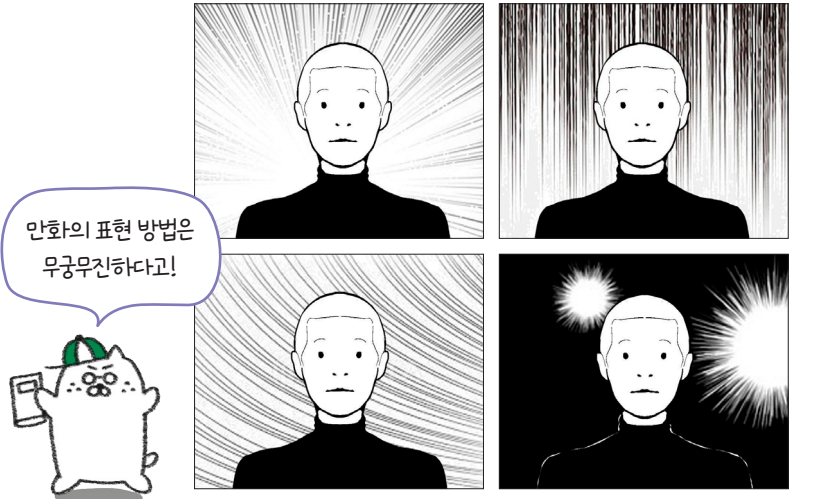
만화는 단순하면서도 재미있는 그림과 함께 이야기를 전달하여 재미를 극대화하는 매력을 지니고 있다. 만화에서는 대상을 변형, 왜곡, 생략, 과장한 자유로운 표현이 가능하며 배경 선, 움직임 표현하는 선, 말풍선의 모양 등으로 각기 다른 상황과 분위기를 연출할 수 있다.



▲ 배광선(한국/1964~) 성경 2.0(씨엠크리에이티브/2021년) 의성어, 의태어를 글로 표현하거나 다양한 동작이나 상태를 선을 이용하여 연출할 수도 있다.



▲ 이말년(한국/1983~) 4컷스페셜 (웹툰/2012년)



만화의 표현 방법은 무궁무진하다고!

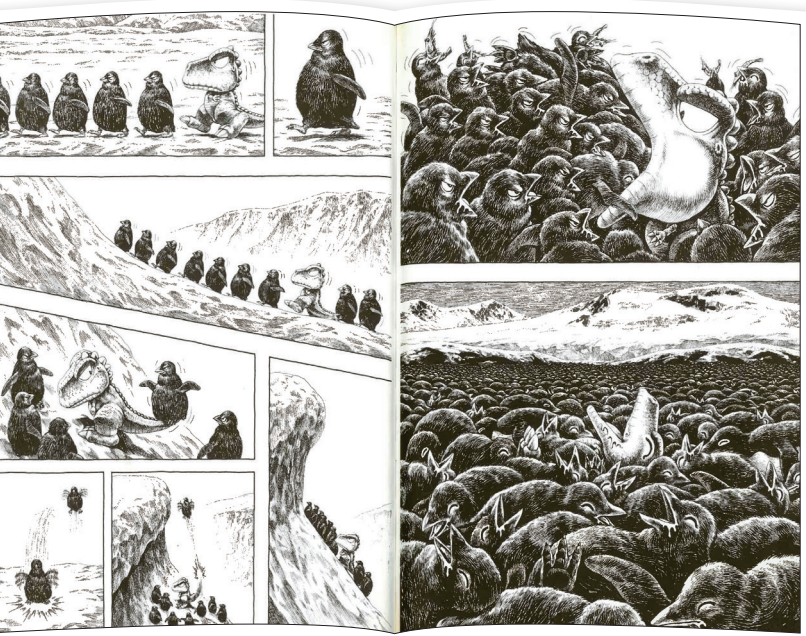
▲ 강지희(한국/1990~) 네컷 만화(2023년) 배경 효과를 다르게 적용하면 인물의 감정을 다양하게 전달할 수 있다.

여러 만화의 종류 살펴보기

미디어 기술이 발달함에 따라 만화는 종이에 컷을 나누어 그리는 전통적 방식에서 벗어나 다양한 형식과 매체로 제작되었다. 만화의 종류와 유형을 살펴보자.

출판 만화

종이로 된 책 형태의 만화이다. 처음부터 한 권으로 기획하고 제작하거나 잡지에 연재된 격주 혹은 격월의 분량을 모아 만화로 출판한다. 최근에는 웹툰을 종이책 형식에 맞게 재배치한 작품들도 출판되고 있다.



▲ 다나카 마사시(田中政志/일본/1962~) GON(고단샤/일본), 대원씨아이(한국)/1991~2002년) 대사 없이 캐릭터의 움직임과 표정, 선의 효과만으로 이야기를 전달한다.

카툰

주로 사회 관계망 서비스(SNS)를 이용하여 제작되는 새로운 만화 형식이다. 가벼운 일상의 소재를 다루며 옆으로 넘겨 보는 카드 뉴스의 형태가 많다.



▲ 키크니(한국/생년 미상) 무엇이든 그려 드립니다(카툰/2020년)

그래픽 노블

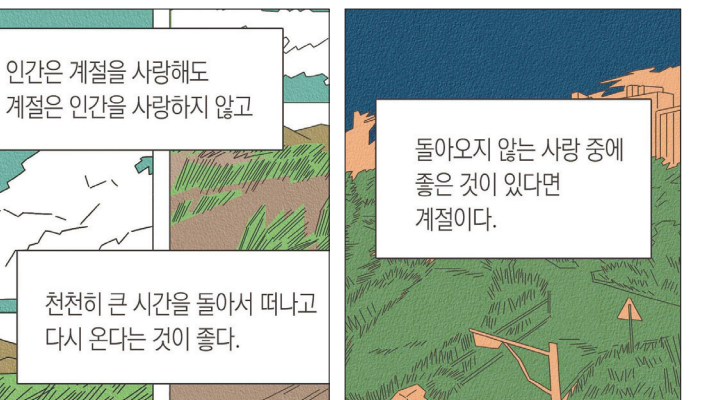
만화와 소설의 중간 형식이다. 탄탄한 서사 구조로 진행되고 예술성을 지닌 만화 장르이다.



▲ 웨어(Ware, Chris/미국/1967~) 지미 코리건(판타지 그래픽스(미국), 세미콜론(한국)/1995년) 컷 만화 형식을 독창적으로 활용한 스토리 전개가 돋보이는 그래픽 노블이다.



▲ 스피겔만(Spiegelman, Art/미국/1948~) 쥐(판테온 북스(미국), 아름드리미디어(한국)/1991년) 나치 홀로코스트를 소재로 제작한 그래픽 노블이다.



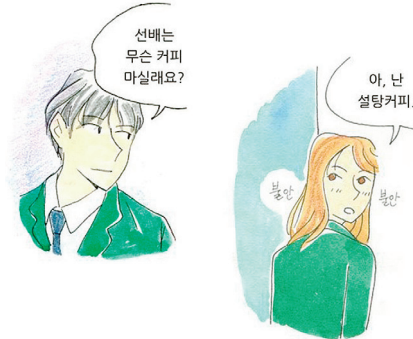
▲ 쟁찌(한국/생년 미상) 땅콩 일기(카툰/2023년)

웹툰

컴퓨터나 모바일로 감상할 수 있는 만화이다. 주로 화면을 내리면서 이야기 전개를 따라가기 때문에 좌우상하로 이야기가 전개되는 출판 만화와는 컷의 구성과 흐름이 다른 편이다.



▲ 조석(한국/1983~) 마음의 소리(웹툰/2006~2020년) 일상의 사건들을 재미있게 엮은 개그 장르 웹툰이다.



▲ 줘드 프라이데이(한국/1978~) 진눈깨비 소년(웹툰/2014~2018년) 종이에 수채화로 그림을 그리고 스캔하여 만든 웹툰이다.

표현 활동

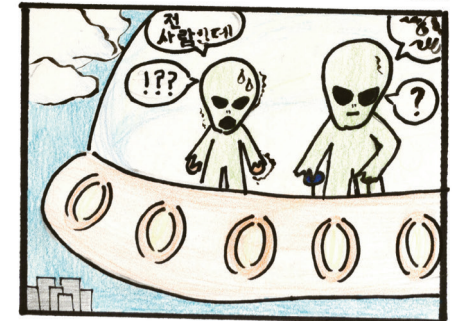
4컷 만화 만들기

이야기를 전개하는 기승전결 구조를 고려하여 네 컷 만화로 표현해 보자.

표현 재료

필기도구, 채색 도구

- 1 기승전결의 흐름에 맞추어 네 컷의 이야기를 구성한다.
- 2 이야기를 잘 전달할 수 있는 표현 기법을 탐색하고 내용을 더욱 완성한다.



▲ 차현지(학생 작품) 너도 외계인이니(펜, 색연필/13.5×39cm) 외계인을 만나고 UFO가 등장하는 등 반전과 상상력이 돋보이는 이야기를 네 컷에 전개할 수 있도록 기승전결의 구조로 만화를 제작하였다.

움직이는 만화, 애니메이션

영상 예술 장르의 한 종류인 애니메이션은 정지된 대상을 움직이는 것처럼 표현하는 기법이다. 전통적인 애니메이션은 여러 장의 화면을 연속적으로 빠르게 넘김으로써 그림이나 사물을 움직이는 것처럼 보이게 하는 기법으로 제작되었지만 최근에는 컴퓨터를 비롯한 영상 기술이 발전하면서 그 모습이 달라지고 있다.

애니메이션의 원리

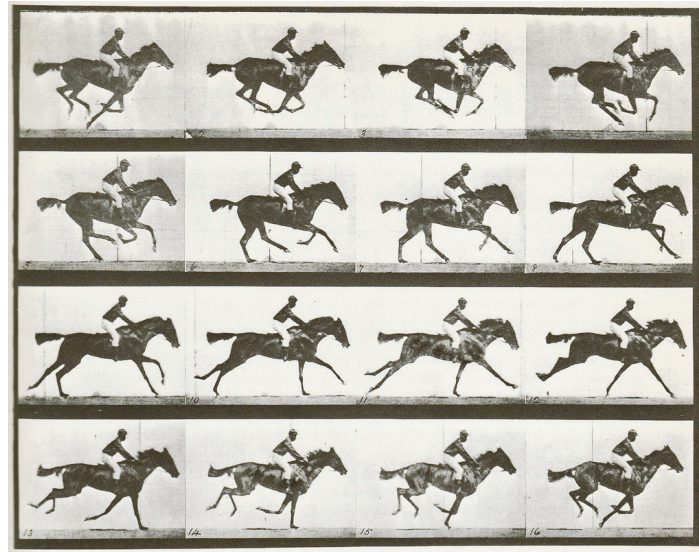
초기 애니메이션은 우리 눈의 착시 효과 중 하나인 잔상 효과를 이용하여 제작되었다. 정지된 이미지는 사라지더라도 눈과 뇌에 그 잔상이 남는데, 초당 15장에서 20장의 변화하는 그림을 연속해서 보여 주면 우리는 정지된 이미지를 움직이는 것처럼 느낀다.

조이트로프

원기둥 안에 띠 모양의 연속된 그림을 붙이고, 원기둥을 회전시키면서 뚫린 틈을 들여다보면 그림이 움직이는 것처럼 보인다.



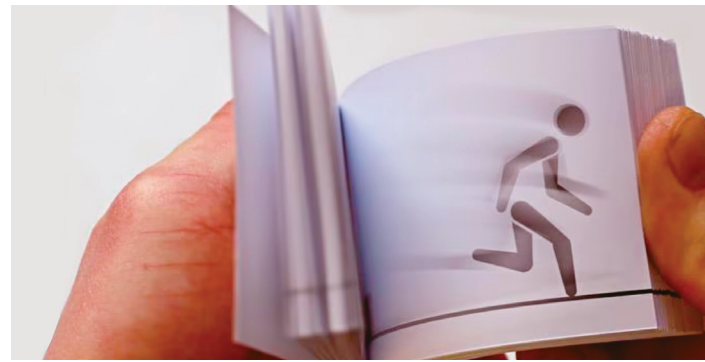
이런 장난감 같은 걸로 애니메이션 효과를 낼 수 있대니!



▲ 마이브리지(Muybridge, Eadweard/영국/1830~1904) 달리는 말(연속 사진/1878년)

플립 북 애니메이션

책장마다 연속적인 그림을 그린 뒤 이를 빠르게 넘겨 움직이는 것처럼 표현하는 초기의 애니메이션이다.



알고 가기 애니메이션의 혁명: 컴퓨터와 첨단 기술의 활용

컴퓨터 기술이 발전하며 애니메이션 제작에 혁명적인 변화가 일어났다. 이미지 제작 소프트웨어의 발달로 기존 2차원(2D) 애니메이션이 3차원(3D) 애니메이션으로 대체되기 시작한 것이다. 특히 실제 대상에 센서를 부착하여 현실적인 움직임을 그래픽으로 구현하는 모션 캡처 기술이 발달하면서 캐릭터의 움직임을 자연스럽게 실감 나게 표현할 수 있게 되었다. 근래에는 인공지능(AI: Artificial intelligence) 기술을 적용하여 애니메이션을 제작하기도 한다.

이 3D 애니메이션이 처음 상영되었을 때 모두들 신기해했던 일이 기억납니다.



튜터는 도대체 몇 살인 거지?



3D 애니메이션

컴퓨터상에 가상의 X, Y, Z 축으로 입체 공간을 만들고 그 공간에 3차원 캐릭터의 움직임을 재현하여 제작하는 애니메이션이다.



▲ 토이 스토리(감독: 존 래시터/P 애니메이션 스튜디오/미국/1995년) 최초로 제작된 풀 3D 애니메이션이다.

스톱 모션 애니메이션

정지(stop)된 대상을 조금씩 움직여 가며 여러 장의 사진을 촬영하고 이 이미지들을 이어서 움직임(motion)을 표현하는 애니메이션 장르이다.

▶ 프랑켄위니(감독: 팀 버튼/D 픽처스/미국/2012년)



컷아웃 애니메이션

종이를 잘라 만든 등장인물을 배경에 올려놓고 조금씩 움직여 가며 촬영한다.



◀ 안개 속의 고슴도치 (감독: 노르시테인/S 필름/러시아/1975년)

클레이 애니메이션

변형이 가능한 점토의 속성을 이용하여 점토로 만든 인형을 조금씩 움직여 가면서 촬영한다.



◀ 윌리스와 그로밋: 거대 토끼의 저주 (감독: 닉 파크/A 애니메이션/영국/2005년)

실루엣 애니메이션

대상이 검은색 실루엣으로만 보이도록 제작한 애니메이션이다.



◀ 밤의 이야기 (감독: 미셸 오슬로/N 필름스/프랑스/2011년)

셀 애니메이션

투명한 플라스틱판(셀) 위에 여러 장의 그림을 그리고 촬영한 이미지를 연결하여 움직이는 것처럼 표현한다.



◀ 센과 치히로의 행방 불명(감독: 미야자키 히야오/스튜디오 G/일본/2001년)

모션 캡처

사람이 센서를 부착하고 움직이면(motion) 그것을 캡처(capture)하여 움직임 정보를 컴퓨터에 저장하는 기술이다.

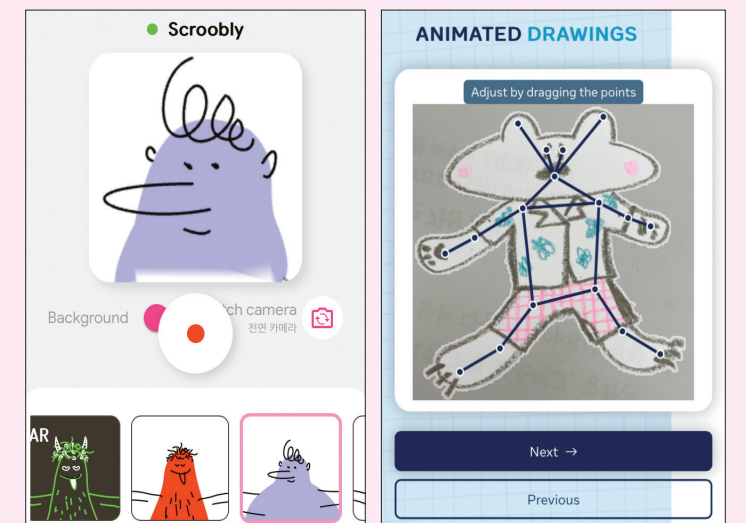


▲ 아바타: 물의 길(감독: 제임스 캐머런/L 엔터테인먼트/미국/2020년)

▶ 인공지능(AI)을 활용한 애니메이션(S플랫폼, A플랫폼) 인공지능 기능을 활용하여 간단한 애니메이션을 만들 수 있는 웹 사이트이다. S플랫폼은 캐릭터에 사용자의 움직임이 입력되는 반면 A플랫폼은 사용자가 선택한 캐릭터를 움직이게 만들어 준다.

인공지능(AI)기술을 적용한 애니메이션

전문적인 지식이나 코딩 없이도 인공지능 기술을 활용하여 애니메이션을 만들 수 있는 다양한 플랫폼이 등장하고 있다.



장르를 넘나드는 만화·애니메이션 콘텐츠의 확장

최근 만화나 웹툰을 원작으로 한 영화, 드라마, 게임, 소설 등 각종 상품이 큰 인기를 끌고 있다. 이처럼 경쟁력 있는 콘텐츠가 자신의 지식 재산 권리를 유지하며 2차 저작물로 파생되는 것을 원 소스 멀티 유즈(OSMU: one source multi-use) 혹은 IP(Intellectual Property Rights: 지적 재산권)의 확장이라고 한다. 이렇게 원작이 강력한 영향력을 지닌 슈퍼 IP를 중심으로 광범위한 세계관이 구축되는데, 이를 IP 유니버스라고 부르기도 한다. 웹툰은 드라마나 영화에 비해 제작 비용이 상대적으로 저렴하기 때문에 이러한 슈퍼 IP를 발굴하는 데 효과적인 매체라고 할 수 있다.

드라마



▲ 유미의 세포들 시즌2(TV/2022년) 원작 웹툰의 세계관과 스토리를 토대로 제작한 드라마이다.

팝업 스토어



▲ 원작 웹툰의 캐릭터 상품과 작가 사인회 등 다양한 이벤트를 마련하였다.

게임



▲ 유미의 세포들 더 퍼즐(S/2021년) 원작 웹툰의 세계관을 바탕으로 만든 모바일 게임이다.



협업 상품



▲ 유미의 세포들 콜라베이션 과자 웹툰에 등장하는 과자를 실제 과자로 구현하였다.

굿즈



▲ 유미의 세포들 피규어 원작 웹툰 캐릭터를 피규어로 제작하였다.

콘텐츠가 확장된 다른 예를 직접 찾아보자!



표현 활동

물건들이 말하고 움직인다! 스톱 모션 애니메이션 만들기

주변에서 쉽게 찾을 수 있는 일상의 사물에 인격을 부여하여 스톱 모션 애니메이션을 만들어 보자.



▲ 나수리 외 3명(학생 작품) 손의 귀농 생활(디지털 영상/1분 32초)

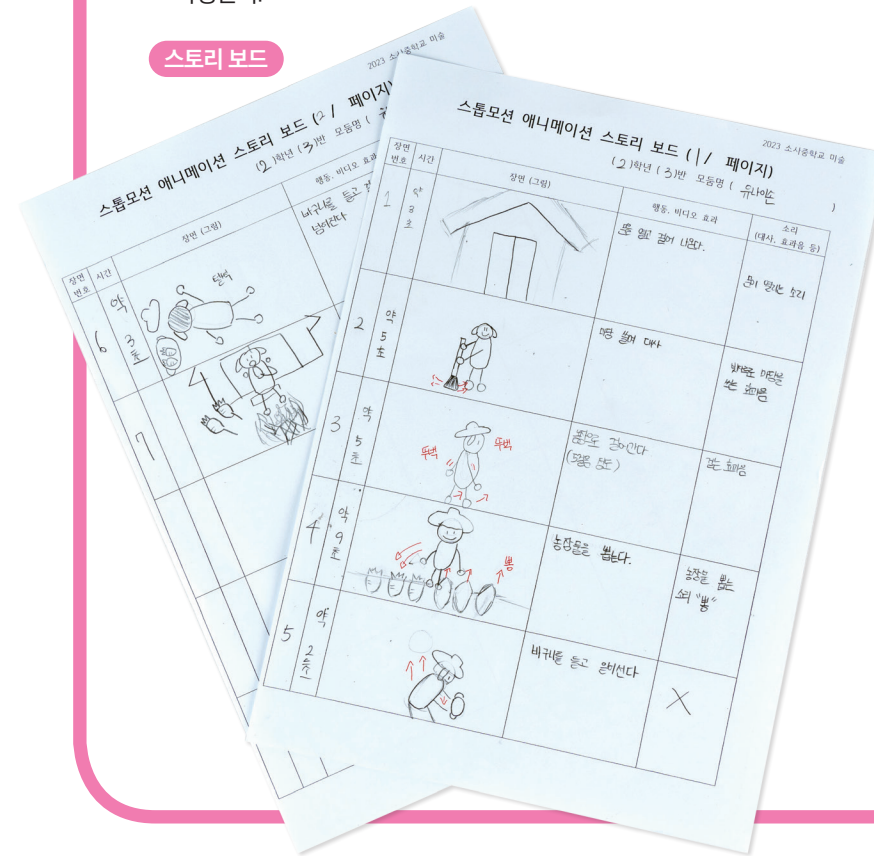


표현 재료

일상의 사물, 필기도구, 채색 도구, 휴대 전화

- 1 작품의 주제를 정하고 주인공으로 활용할 사물을 자유롭게 한 개 혹은 여러 개 선택한다.
- 2 사물을 활용한 스토리를 구상한다.
- 3 이야기의 전개, 화면 구성, 대사, 배경 등을 구체화하여 스토리 보드를 작성한다.

스토리 보드



- 4 선택한 사물에 이목구비, 소품을 그리거나 붙여 개성을 표현하고 적절한 배경과 소품 등을 준비한다.



- 5 휴대 전화 카메라로 한 장씩 사진을 찍고 사진들을 적절히 편집하여 동영상으로 만든 뒤 알맞은 배경음악과 대사 등을 삽입하여 완성한다.



- 6 완성한 애니메이션을 온라인 플랫폼에 올리고 친구들과 감상하며 이야기를 나눈다.

단원 점검하기

- 만화의 표현 기법과 종류를 이해하고 만화 작품을 제작할 수 있는가?
- 애니메이션의 원리와 제작 방법을 이해하고 적합하게 표현할 수 있는가?
- 다양한 매체를 활용하여 만화와 애니메이션 작품을 제작할 수 있는가?

만약 말로 다할 수 있다면 왜 그림으로 그리겠는가?

- 베이컨 -

16 이야기를 담은 사진과 영상

감광의 원리

감광이란 빛을 받은 물체가 화학적 변화를 일으키는 것이다. 사진은 필름에 감광 물질을 바르고 장치를 이용해 빛을 쬐게 하여 이미지를 만든다.

▶ **앳킨스(Atkins, Anna/영국/1799~1871) 눈개승마**
(시아노 타입/35.1×24.6cm/1851~1854년) 청사진 기법이라 불리는 시아노 타입은 감광 원리를 활용한 다. 햇빛이 닿은 부위는 푸른색으로, 닿지 않은 부위는 감광액이 물에 씻겨 흰색을 띤다.



사진의 역사

○ 카메라 옵스큐라

○ 헬리로그래피: 태양 광선에 긴 시간 노출시켜 감광하여 제작한 것. 인류 최초의 사진이 헬리로그래피 기법으로 제작되었다.

○ 다게레오타이프: 1839년 다게르(Daguerre, Louis Jacques Mandé/프랑스/1789-1851)가 개발한 사진 기술. 사진이 대중적으로 널리 사용되는 계기가 되었다.



▶ 프랑스 S사에서 개발한 다게레오타이프 카메라(1839년)

○ 필름 카메라: 필름에 감광하고 현상하는 카메라. 필름의 종류나 현상하는 환경에 따라 다양하게 연출할 수 있다.

○ 디지털 사진(디지털카메라, 휴대 전화 카메라)

사진의 요소

- 조리개: 렌즈를 통과하는 빛의 양을 조절하는 장치
- 셔터 스피드: 셔터를 열어 놓는 시간을 조절하는 장치
- 감도: 빛에 반응하는 정도. 감도가 높을수록 어두운 환경에서 촬영하기에 적합하나 이미지의 선명도가 떨어진다.

사진의 다양한 표현

- 포토콜라주: 여러 장의 사진을 결합하여 하나의 새로운 이미지를 만드는 방법
- 타임 슬라이스: 일정한 시간 간격으로 사진을 촬영한 뒤 한 장의 사진으로 연결하는 방법
- 파노라마: 전 방향의 모든 경치를 담아내는 사진 기법

영상의 종류

- 광고: 여러 매체를 활용하여 상품이나 서비스 정보를 소비자에게 알리는 영상
- 영화: 촬영한 내용을 영상과 음향 효과를 넣어 영상기로 보여 주는 영상 매체
- 미디어 아트: 텔레비전이나 비디오, 영화 등 영상 매체를 활용하는 미술 장르

연출 방법

- 카메라 무빙의 활용: 카메라를 효과적으로 움직여 제작하는 영상의 의도를 고려하며 여러 가지 연출 방법을 활용해 본다. 카메라를 좌우로 움직일 때는 장면을 빠르게 전환하고, 상하로 움직일 때는 주로 긴 피사체나 웅장한 건물을 보여 주는 상황에서 활용한다. 피사체의 위치와 행동에 따라 감정과 행동을 드러내며 장면을 구성할 수도 있다.
- 슷을 이용한 장면 연출: 인물과 상황 등을 카메라가 어떤 기법으로 담아내는지에 따라 다르게 표현할 수 있다. 프레임에 풍경과 배경이 함께 들어오는 와이드 슷, 인물의 허리 위쪽 상체를 촬영하는 미디엄 슷, 캐릭터의 얼굴을 화면 가득 채워 촬영하는 클로즈업 슷 등이 있다. 각각 다른 효과를 전달하기 때문에 장면을 구성하는 목적에 따라 슷을 선택하여 촬영한다.

시놉시스와 콘티

- 시놉시스: 영화나 드라마를 제작하기 전에 스태프나 배우들에게 스토리를 전달하기 위해 만든 요약본
- 콘티: 촬영을 위해 필요한 장면과 촬영의 각도, 소품, 대사, 액션 등을 그림과 글로 작성하는 영상 촬영 기획서

17 만화와 애니메이션

만화의 역사

- 사람들은 이야기를 만들어 내고 전달하려는 욕구를 지닌다. 만화는 그림을 이용하여 이야기를 쉽고 효과적이면서도 재미있게 전달하며 그 욕구를 충족하고 표현하는 미술 장르이다.
- 근래에는 디지털 기술이 발달하여 기존 종이책 형태로 제작하던 만화를 웹툰, 카툰, 사회 관계망 서비스 툰 등 다양한 매체를 이용하여 제작·감상한다.

초기의 만화

• 중세 시대 삽화

▶ **만티코어**(작자 미상/1300~1500년대) 중세 시대에 성경 내용을 효과적으로 설명하기 위한 삽화(일러스트레이션). 글을 쉽게 이해하기 위한 보조 수단으로 이용되었다.



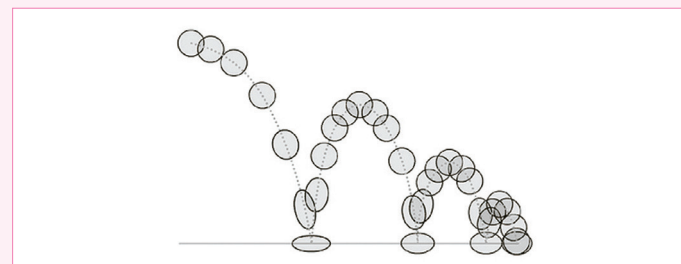
• 풍자를 담은 만평



▲ **도미에(Daumier, Honoré)**
/프랑스/1808~1879) **가르강튀아**(1831년) 신문에 연재된 도미에의 풍자 삽화는 사회 풍자와 해학을 가득 담은 만평이다. 만화의 원조 격이다.

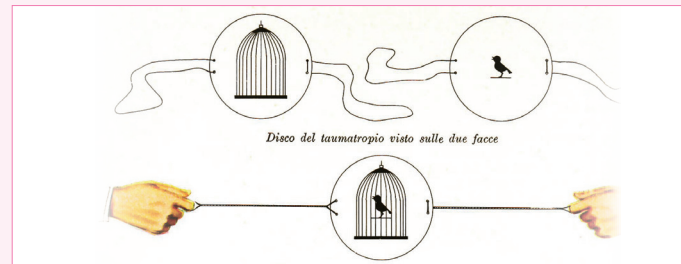
애니메이션의 원리

- 애니메이션은 우리 눈의 착시 효과 중 하나인 잔상 효과를 이용한 기법이다.
- 변화하는 그림을 연속해서 보여 주면 이미지의 잔상이 지속되며 움직이는 것처럼 보인다.



초기의 애니메이션

• 소마트로프



• 페나키스토스코프



▲ 원반 양쪽에 다른 그림을 그린 뒤 원반을 빨리 돌리면 두 그림이 겹쳐 한 그림처럼 보인다.

◀ 원반의 가장자리에 연속되는 그림을 그리고 돌리면서 보면 그림이 움직이는 것처럼 보인다.

여러 종류의 애니메이션

- 스톱 모션 애니메이션: 정지된 대상을 조금씩 움직여 가며 촬영한 뒤 영상으로 만드는 애니메이션
- 클레이 애니메이션: 점토로 만든 인형을 움직여 가면서 제작하는 스톱 모션 애니메이션
- 실루엣 애니메이션: 대상의 검은색 실루엣만을 이용한 스톱 모션 애니메이션
- 셀 애니메이션: 투명한 판에 배경을 그리고 캐릭터를 움직여 가며 촬영하는 애니메이션
- 컷 아웃 애니메이션: 종이를 잘라 만든 등장인물을 움직여 가며 촬영하는 애니메이션



◀ **종이비행기**(감독: 잔루카 마루오티/2013년) 종이를 잘라 만든 컷 아웃 애니메이션 뮤직비디오이다.

• 샌드 애니메이션: 투명한 유리판 밑에 조명을 비추고 그 위에 모래를 뿌리거나 손가락으로 움직여 가며 실시간으로 이미지를 연출하는 애니메이션



▲ **최은영**(한국/생년 미상) **일본군 성폭력 피해자 '위안부' 샌드 아트**(2016년)

만화와 애니메이션의 확장

- IP 유니버스: 동일한 IP(Intellectual Property Rights: 지적 재산권) 콘텐츠가 여러 콘텐츠를 넘나들며 형성하는 일종의 세계관



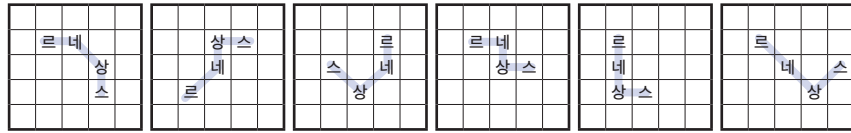
▲ M 유니버스는 M사의 작품들이 공유하는 가상의 세계관이다. 이 세계관에서 여러 가지 만화와 애니메이션의 캐릭터들이 서로 만난다.



미술 교과서 속 숨은 지식 찾아보기!

퍼즐 푸는 방법

- 1 문제 위의 단원명을 참고하여 교과서에서 문제의 빈칸에 들어갈 답을 찾으세요.
- 2 답을 답안지에서 찾아 모두 표시하세요. 글자는 가로, 세로, 대각선은 물론이고 예시처럼 다양하게 배치되어 있어요!



퍼즐 문제

조형 요소와 원리 들여다보기

1. 화가 판호트호르스트는 작품 속에 밝고 어두운 부분의 효과를 극대화하여 표현 대상을 강조한 ○○○○○○ 기법을 사용했다.
2. 동일한 형태의 구조물이 좌우 ○○으로 서로 마주 보고 있는 문신의 작품 <하모니>는 시각적 안정감을 준다.

세상을 물들이는 색

3. 원색, 유사색, 보색 등의 관계를 알 수 있는 ○○○은 색상의 변화를 한눈에 파악할 수 있게 배열한 원형 도표이다.
4. 중간혼합의 한 종류인 ○○ ○○은 두 가지 이상의 작은 색, 점이나 선을 촘촘히 가깝게 배치하고 멀리에서 보면 색이 섞여 보이는 색채 혼합 원리이다.
5. 한국의 건축, 회화 등 전통 미술에 ○○○을 사용하여 음양오행 사상과 우리 정서, 사상을 담았다.

다양하게 발상하기

6. 1917년, 작가 ○○은 상점에서 구입한 남성 소변기에 서명한 뒤 미술관에 전시하였다. <샘>이라는 이름이 붙은 이 작품은 관념을 뒤집은 새로운 발상의 가치를 지닌 현대 미술을 상징하는 대표 작품이 되었다.

드로잉에 빠져들다

7. 작가 석창우의 작품 <한국의 몸짓>과 같이 대상을 빠르고 간결한 선으로 표현하는 드로잉 방법을 ○○○라고 한다.
8. 작가 올리베이라는 얇은 ○○를 사용하여 입체 공간에 드로잉한 듯, 조각 같은 거친 느낌의 인물 형태를 만들었다.

다양한 회화의 세계

9. 정물의 본래 비율과 크기를 변형한 작가 보테로의 정물화는 풍만한 ○○이 느껴진다.
10. 작가 클라스의 작품 <해골과 붓이 있는 정물화>는 허무를 뜻하는 ○○○○ 정물화이다. 재물의 덧없음, 시간의 무상함 등의 의미를 담고 있다.

상상과 추상의 회화

11. 꿈, 무의식의 세계 등 현실을 초월한 경향을 보이는 ○○○○○ 미술은 낯설고 기이한 경험을 제공한다.

판에서 피어나는 그림

12. 오목 판화의 기법 중 판을 부식시켜서 간접적으로 흡집을 내는 것을 ○○이라고 한다.
13. 판화의 유형 중 판면 위를 새기는 과정 없이 평평한 판에 안료를 올려 바로 찍어 내는 방식을 ○○○라고 한다.

공간 속 아름다운 입체

14. 조소의 표현 방법 중 형상을 바탕 면보다 안쪽으로 파내 표현하는 ○○가 있다.
15. 1974년부터 TV 등을 이용한 설치 작품을 선보인 작가 ○○○은 비디오 아트의 창시자라고 불린다.
16. 영국 ○○○○ 광장에서 이루어진 '네 번째 좌대 프로젝트'는 대중과 소통하는 공공 미술의 한 예시로 들 수 있다.

뿌리 깊은 전통 회화

17. 'ㄱ' 자처럼 꺾어 내리듯 선을 그어 표현하는 전통 회화 준법을 ○○○이라고 한다.
18. 사군자는 네 가지 식물인 ○○, ○○, ○○, ○○○를 군자에 비유했다. 문인이 자연을 동경하고 즐기며 시, 서, 화로 표현할 때 많이 사용했던 소재였다.
19. 채색화는 비단이나 두꺼운 한지에 ○○ ○○을 바른 뒤 반복하여 색을 칠해 화려하고 중후한 느낌을 준다.

아름다운 문자 예술

20. 한글 서체 중 글자의 판각이나 활자 자형을 바탕으로 한 ○○○가 있다.
21. 종이 발명 전, 거북의 껍데기나 동물의 뼈에 송곳 같은 도구로 새겨 날카로운 느낌이 나는 문자를 ○○○이라고 한다.
22. ○○은 돌, 나무, 금속 등의 재료에 전서로 새길 때부터 시작되었다.

쓰임과 아름다움

23. 도자의 성형 방법 중 하나인 ○○○ 기법은 흙을 가늘고 길게 만들어 쌓아 올려 형태를 제작한다.
24. 염색 공예에 사용되는 천연 식물 재료 중 치자는 ○○을 낸다.
25. 목제품 표면에 옷칠을 하고 그 위에 얇게 간 조개껍데기를 오려 붙여 만든 칠공예품을 ○○ ○○이라고 한다.

정보를 담은 디자인

26. 글자를 활용한 총체적 디자인 활동을 ○○○○○○라고 한다.
27. ○○○○○은 그래프, 아이콘, 이미지 등을 활용해 데이터나 지식을 시각화하여 쉽고 빠르게 전달한다.

생활을 편리하고 아름답게

28. 디자이너 댄트는 지속가능하며 계절과 관계없이 입을 수 있는 모듈식 코트인 ○○○○ 코트를 개발하여 패스트 패션의 대안으로 삼았다.

내가 꿈꾸는 공간

29. 1935년, 건축가 라이트가 설계한 ○○○은 사람과 건축, 자연을 통합하여 폭포 위에 지어진 집이다.
30. 부드러운 곡선의 GT 타워는 빠르게 성장하는 도시 미학을 표현한 ○○○○ 건축 양식에 속한다.

미래를 생각하는 디자인

31. (보편적 디자인이라는 뜻을 가진) ○○○○ ○○○은 연령, 성별, 국적, 장애와 관계없이 모두를 위한 보편적 디자인을 의미한다.
32. 디자이너 김하늘이 만든 '스택 앤 스택'은 코로나19 시기에 증가한 일회용 ○○○○로 제작한 스톨이다.

이야기를 담은 사진과 영상

33. 일정한 시간 간격으로 사진을 촬영한 뒤 한데 연결하여 사진 한 장에 시간 변화를 담아내는 촬영 방법을 ○○ ○○○○라고 한다.
34. 긴 시간 동안 변화하는 피사체의 모습을 일정한 시간 간격으로 촬영한 뒤 영상을 짧게 압축하는 기법을 ○○ ○○라고 한다.

만화와 애니메이션

35. 옆으로 넘겨 보는 카드 뉴스 형태의 ○○은 사회 관계망 서비스를 이용하여 제작하는 새로운 형식의 만화이다.
36. ○○○○○은 원기둥 안에 연속된 띠 모양의 그림을 붙인 뒤 회전하면 움직이는 것처럼 보이는 애니메이션 원리이다.

퍼즐 답지

자	연	미	역	타	강	블	라	난	카	콜	라	페	마	스	몬	평	만	색	입	상	황	소	오	수	장	복	좌
베	베	주	감	국	임	조	인	초	코	어	오	방	바	크	드	리	판	평	체	보	색	상	낙	목	플	립	대
레	래	테	의	광	랩	리	드	컨	투	드	럼	림	색	드	백	안	대	화	랑	지	장	회	전	판	르	칭	스
빈	미	라	코	타	스	개	전	각	렛	로	교	액	면	책	남	준	모	션	캡	처	공	예	혼	상	화	코	케
신	죽	간	양	감	컬	리	램	를	메	잉	아	냉	조	백	면	적	대	인	포	그	크	실	대	합	르	심	조
식	초	에	교	주	러	그	서	마	장	조	틴	트	이	가	듬	리	비	아	트	래	스	절	데	준	지	뷔	조
색	청	현	실	바	의	래	피	책	셀	리	와	로	진	필	면	철	정	크	픽	크	화	투	캐	에	보	각	무
더	니	즘	방	들	니	나	전	액	속	뒤	명	프	스	래	이	앵	사	모	과	린	코	조	리	커	쳐	대	나
모	토	국	티	시	환	조	철	선	풍	상	암	이	트	면	노	글	타	노	일	공	일	부	벽	준	스	해	링
키	우	화	랙	브	상	개	페	기	핀	칭	레	아	웃	가	라	매	이	프	바	체	러	링	귀	알	키	실	컷
아	인	터	종	색	정	에	칭	팅	적	덮	갑	골	공	등	화	소	마	트	니	그	초	데	이	션	로	루	툰
로	스	쿠	정	웹	툰	묘	사	넘	버	색	밥	뱅	문	팔	라	사	타	로	프	타	스	형	리	카	크	옛	예
체	프	로	문	디	자	인	임	우	마	라	이	타	핼	면	합	준	용	임	리	감	질	인	레	버	푸	어	공
육	복	레	이	설	펜	하	디	오	라	그	포	라	약	치	훈	마	레	슬	라	스	맨	파	물	음	서	승	조
반	클	유	니	버	오	덴	에	에	피	래	르	세	병	이	밥	피	크	라	이	모	체	본	판	악	블	지	부



참고 자료와 출처

시 계획(도면) linahernandezpei2010.wordpress.com/2010/07/23/conferencia-ensanche-bcn-arq-carlos-hernandez/ensanche-manzanas • 85쪽 낙수장 ko.wikipedia.org/wiki/%E%B%82%99%EC%88%98%EC%9E%A5 | 창덕궁 후원 koreatour.com/changdeokgung-secret-garden/%EC%80%BD%EB%8D%95%EA%B6%81%ED%9B%84%EC%9B%90-4 | 알차 교회 commons.wikimedia.org/wiki/File:Lascar_Tempellaukiou_Church_(4548628589).jpg | 인도 뉴델리의 전력 공사 archidaries.com/projects/treehouse-office-flyingseeds-design-studio • 86쪽 발라사 보아 medium.com/@markcareaga/le-corbuser-and-the-non-representation-of-technology-50e35bac62d9 | 텡 1 jakobschubert.se/ting1.html | GT 타워 ko.wikipedia.org/wiki/GT%ED%83%80%EC%9B%8C# • 87쪽 S사의 공연 무대 세트 v.daum.net/v/5d6e3ab9ad4c7622ef91b592, programs.sbs.co.kr/enter/gayo/clip/4527/22000330998(화면 캡처) | 뮤지컬 영웅 finder.designhouse.co.kr/finder/7b-design&=%ED%9E%8C%EB%91%90

15. 미래를 생각하는 디자인

• 88쪽 싱가포르 장애인 사회 통합 센터 광장 enablingvillage.sg/#bwg0/1 | 출입 디자인 yankodesign.com/2010/10/18/exit-made-easy | 플라미이즈 revistagq.com/compras/articulo/nike-go-flyease-zapatillas-precio-historia-comprar • 89쪽 브라들리 시계 medium.com/@sebastian.k.hammer/lets-talk-about-micro-brand-watches-b22a769c8330, eone-time.kr/about/timepiece.html, ctimes.com/news/articleView.html?idxno=234799, m.heraldesign.co.kr/content/view.php?btype=DESIGN&no=417 | 기울어지는 세면대 homedit.com/un-lavabos-tilting-sink-adapts-users-height | 잠자 스타커 live.lge.co.kr/newsletter-vol101/%EB%89%B4%EC%8A%A4%EB%A0%88%ED%84%B004, lg.co.kr/media/release/25519 • 90쪽 스텝 앤 스텝 wearagain.org/MAGAZINE/7q=YT0xOntzOjEY0jRZl3b3JkX3R5cGU03M6MzoiYVxsIj98bmode-view&id=7549148&t=board | 손 등대 brunch.co.kr/differofficial/30, jnews.com/news/articleView.html?idxno=1347393 | 나눔 고딕 예코 폰트 lifeinnews/news/articleView.html?idxno=1929 | 친환경 패키징 inhabitat.com/zero-waste-vegetable-packaging-you-can-also-plant • 91쪽 마시는 책 briangarts.de/the-drinkable-book | 베드제드 en.wikipedia.org/wiki/BedZED • 92쪽 하디드 활리예브 센터 archdaily.com/288566/happy-birthday-zaha-hadid | DDP ddp.or.kr/?menu=307 | 멘디니 designboom.com/interviews/designboom-interview-alessandro-mendini | 안나 G, 안나 갈리 finestresultarte.info/opere-e-artisti/anna-g-cavatappi-di-alessandro-mendini-donna-simbolo-design-ludico • 93쪽 앨범 이미지 작가 제공 • 94쪽 서체 디자인 스튜디오 양장점의 전시회 sedaily.com/NewsView/YYY18LBMA | 스위스 맥도널드 creativecriminals.com/ambient/mcdonald-s-pedestrian-crossing | 3D 모델링 프로그램 캐릭터 123d-design-1.softonic.kr/mac • 95쪽 명지중학교 도서관 pdf 파일 <학교, 고운꿈을 담다 1권> 서울시교육청 제공 | 생활용 디자인 donga.com/news/article/all/20070706/8463186/1 | 광통 라디오 forbes.com/sites/jonathonkeats/2014/11/06/new-york-exhibit-shows-how-victor-papanek-pioneered-sustainable-design-in-the-60s-and-why-contemporary-designers-are-still-lagging

16. 이야기를 담은 사진과 영상

• 96쪽 빛의 징후 fstoppers.com/photo/120522, vimeo.com/162908979 영상 중 일부 • 97쪽 생라자르 역 뒤에서 mutualart.com/Artwork/Behind-the-Gare-St-Lazare--c-1932-723CDD85629F905F | 상하이 artmuseum.princeton.edu/collections/objects/107961 | 자동차 창문 앞의 엄마와 아이, 인도 볼베이 artsy.net/artwork/steve-mccurry-mother-and-child-at-car-window-bombay-india | CA 행사 광고 이미지 fashiongonerogue.com/chanel-models-bowling-chanel-chance-eau-vive | 카메라 옵스큐라 tumblestonphotography.com/2018/04/13/history-photography-101, muzine.museum.go.kr/2013/culture/45th/culture01_02.jsp | 르 그라의 집 창에서 내 다본 풍경 arthistoryproject.com/artists/nicephore-niepcer/view-from-the-window-at-le-gras-1 | 필름 카메라 smart.science.go.kr/scienceSubject/camera/view.action?menuCd=DOM_0000001010010000&subject_sid=1116, ssg.com/item/itemView.ssg?itemid=1000058593916 | 디지털 카메라 bodnara.co.kr/bbs/article.html?num=109428#google_vignette | 스마트폰 카메라 m.betanews.net/article/1249852, apple.com/kr/shop/buy-iphone/iphone-14/6.7%ED%98%95-%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4-128gb-%EC%8A%A4%ED%83%80%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%8A%B8 • 98쪽 은하수와 빛의 궤적 instagram.com/p/CsGd47AvsOg/?gsh=MTHhbX2kdjNxaIj3cA= • 99쪽 어머니, 로스앤젤레스, 1982년 12월 artsy.net/artwork/david-hockney-mother-los-angeles-dec-82 | 레가타 스토리카, 베니스, Day to Night holdenluntz.com/artists/stephen-wilkes/regata-storica-venice-day-to-night • 100쪽 씨름도 ko.m.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%8C%EC%9D%B0%BC.Danwon_Ssireum.jpg • 101쪽 유튜브 youtube.com/howyoutubeworks/resources/

brand-resources/#logos-icons-and-colors | 틱톡 tiktokbrandbook.com/document/3#basics/logo | 왓차 watcha.team/af019cba-e6d6-4232-b395-a2a300a71fb6 | 넷플릭스 about.netflix.com/ko/company-assets | 디즈니 플러스 commons.wikimedia.org/wiki/File:Disney%2B_Original_Logo.svg | 웨이브 thevc.kr/contentwave/products | 바람이 만든 제주 jsmagazine.net/104800, headlinejeju.co.kr/news/articleView.html?dxno=461571 | 답배는 노답, 나는 노답! youtube.com/watch?v=yepI68vUQA(화면 캡처) | 리틀 포레스트 youtube.com/watch?v=7VOR0YGeJfK(화면 캡처) | E그룹의 뮤직비디오 youtube.com/watch?v=3dezFz5Nss(화면 캡처) | 슈퍼 모션 설명 영상 youtube.com/watch?v=vit6K2o.3Mw(화면 캡처) | 서울 강남 아점 타임 랩스 youtube.com/watch?v=Vio0hYn9NU(화면 캡처) • 102쪽 드라마 '응답하라 1988' 속 한 장면 youtube.com/watch?v=VBpv6T4om0(화면 캡처)

17. 만화와 애니메이션

• 104쪽 파워퍼프 걸 gumafarm.kr/%ED%8C%8C%EC%9B%8C%ED%8D%BC%ED%94%84%EA%B1%B8-%EB%A7%8C%EB%93%A4%A%EA%B8%B0%EA%B0%B0-7%E8%85%84-%EB%A7%8C%EC%97%90-%ED%99%94%EC%A0%9C%EA%B0%B0-%EB%90%9C-%EC%82%AC%EC%97%B0-feat-%EB%89%B4%EC%A7%84 | 뽀로로 kids17.net/program/programView.asp?category=tv+%EC%8B%9C%EB%A6%AC%EC%A6%88&programId=308 | 신비이파트 pinplay.co.kr/product/shinbiskidsphone | 슬램덩크 chosum.com/culture/life/book/2023/01/31/26130GODENDIHH62MS7LQNSZU | 전현당 pickle.plus/pictures/63da9ab6a4d94da4b9d7fb2f/12 | 미생 onews.tv/news/articleView.html?dxno=90546 | 겨울왕국 pickle.plus/pictures/636c9a1463195156811d9054/12 | 토토로 wallhere.com/ko/wallpaper/88855 | 아기 상어 seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20220727500130 | 라바 youtube.com/watch?v=7g_O4H00IBw(화면 캡처) | 마당을 나온 암탉 youtube.com/watch?v=VDPrcDifero(화면 캡처) | 피카츄 pngegg.com/ko/png-bxbs | 스머프 pickle.plus/pictures/63739b92b78d259b08bbf9e/9 | 스누피 sortiraparis.com/ko/paliese-hal-il/yeonghwasiljieu-chugje/articles/294465-seunupisyo-sijeun-3-apple-tv-ui-saeloun-aenimeisyeon-moheom • 105쪽 칼의 만평 economist.com/the-world-this-week/2020/04/23/kals-cartoon | 4컷스페셜 이말년, 이말년의 4컷툰, 서울문화사, 2014 | 성경 2.0, 씨엘리메이티브, 2021 • 106쪽 GON GON2, 대원(주) | 지미 코리건 지미 코리건, 세미콜론, 2009 | 쥐 쥐, 아틀리미디어, 2014 | 무엇이든 그려 드립니다 instagram.com/p/CfdJTRUHWqO?utm_source=ig_web_copy_link | 망풍 일기 instagram.com/p/CqaiKXCvdaP?utm_source=ig_web_copy_link • 107쪽 마음의 소리 comic.naver.com/webtoon/list?title=20853&page=31&ort=ASC | 진논쟁비 소년 comic.naver.com/webtoon/detail?title=622643&no=28week=finish • 108쪽 달리는 말 moas.org/Role-Reversal-How-Paintings-and-Photography-Switched-Roles-in-the-20th-Century-1-44.html | 조이트 로프 en.m.wikipedia.org/wiki/File:Zoetrope.jpg | 풀립 북 애니메이션 vimeo.com/23673802(화면 캡처) | 토이 스토리 abcnews.com/Entertainment/toystory-turns-20-changed-animated-films-forever/story?id=35281890 • 109쪽 프랑켄워니 news-journalonline.com/story/news/2012/10/11/director-tim-burton-defends-sparkys-demise/30598029007 | 안개 속의 고슴도치 animationobsessive.substack.com/p/a-guide-to-yuri-norstein-hedgehog | 밤의 이야기 micheloclot.fr/images-stills--tales-of-the-night | 율리우스 그로밋: 거대 토기의 저주 indiewire.com/news/general-news/5-day-tech-stories-that-film-makers-and-film-fans-must-read-best-filmmaking-apps-women-film-pioneers-and-more-33890 | 센과 치히로의 행방불명 eiga.com/movie/1639 | 아바타: 물의 길 ytn.co.kr/_ln/0106_202212300738213084(화면 캡처) • 110쪽 유미의 세포를 원작 seoul.co.kr/news/newsView.php?id=2021110500150 | 유미의 세포들 팝업 스토어 theyundablog.com/entry/pop-upstore1019 | 유미의 세포들 더 퍼즐(화면 캡처) | 유미의 세포들 시즌2 image.tving.com/upload/cms/caip/CAIP0400/PO01594130.jpg/dims/resize/1280 | 유미의 세포들 컬러 버레이크이션 과제 m.kmb.co.kr/view.asp?cid=0013560606 | 유미의 세포들 피규어 yes24.com/Product/Goods/66983667 • 112쪽 눈개승마 collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/285421/608782/main-image | 다게 레오타이프 upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/57/Susse-Fr%3%A9re-Daguerreotype_camera_1839.jpg/1280px-Susse-Fr%3%A9re-Daguerreotype_camera_1839.jpg | • 113쪽 만티코어 namu.wiki/w/%EB%A7%8C%ED%8B%80%EC%8D%94%EC%96%84 | 가르강튀아 commons.wikimedia.org/wiki/File:Honor%3%A9_Daumier_-_Gargantua.jpg | 애니메이션의 원리 dewisuldew.wordpress.com/2012/11/19/videoanime-assignment-w11 | 소마트루프 flickr.com/photos/116153022/23841481753/in/photostream | 페나키스트스코프 loc.gov/item/00650865 | 종이비행기 felicitasala.com/animations/PAPER-PLANE-MUSIC-VIDEO | 유원부 샌드 아트 youtube.com/watch?v=PLuQxZfX2GU(화면 캡처) | M 유니버스 wallpapers.com/wallpapers/marvel-universe-pkm3tih9t7u3qz.html



부록

유니버설 디자인 카탈로그 만들기(교과서 89쪽)

제비뽑기로 조건과 상황을 정한 뒤 사용자의 동선과 행동을 떠올리며 제품을 디자인해 보자.

- 1 내가 뽑은 조건과 상황에 ○ 표시한다.
 - 조건: 한쪽 다리를 다쳐 목발을 함, 시력이 매우 나쁨, 손가락을 다쳐 사용하지 못함, 기타()
 - 상황: 마트에서 쇼핑하기, 집 안 전체를 대청소하기, 비 오는 날 등교하기, 기타()

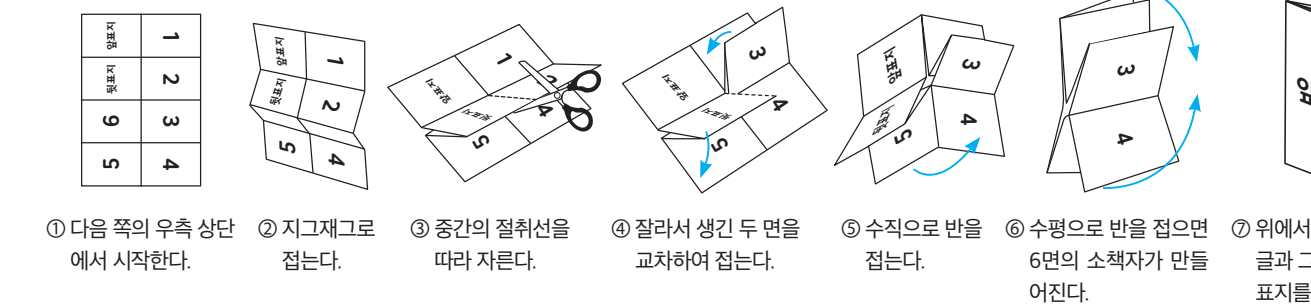
2 위의 조건과 상황에 처했다고 상상해 본다.

불편한 점을 최대한 많이 찾아 적는다.	다양한 해결 방법을 찾아 적어 본다.

3 위에서 발견한 아이디어를 조합하여 세 가지 이상의 다양한 제품 아이디어를 스케치해 보자.



4 활동지의 뒷면을 활용하여 제품을 소개하는 카탈로그를 만들어 보자.





연구 및 집필 위원

* 대표 연구 및 집필 위원

최정아*

(현) 한국교원대학교 교수
서울대학교 미술대학 산업디자인과 졸업(학사)
서울대학교 일반대학원 산업디자인과 졸업(석사)
건국대학교 일반대학원 디자인학과 졸업(박사)

신은정

(현) 버들중학교 교사
홍익대학교 미술대학 시각디자인학과 졸업(학사)
한국교원대학교 일반대학원 미술교육과 졸업(석사)

손나리

(현) 김해외국어고등학교 교사
한국교원대학교 미술교육과 졸업(학사)

정은영

(현) 한국교원대학교 교수
이화여자대학교 인문대학 영문학과 졸업(학사)
홍익대학교 미술대학 예술학과 졸업(학사)
미국 일리노이주립대학교 미술사학과 졸업(석사)
미국 일리노이주립대학교 미술사학과 졸업(박사)

강지희

(현) 소사중학교 교사
한국교원대학교 미술교육과 졸업(학사)
한국교원대학교 일반대학원 미술교육과 졸업(석사)

윤수영

(현) 세종예술고등학교 교사
한국교원대학교 미술교육과 졸업(학사)

윤기연

(현) 한국교원대학교 교수
서울대학교 미술대학 동양화과 졸업(학사)
서울대학교 대학원 동양화과 졸업(석사)
서울대학교 대학원 미술학과 졸업(박사)

고재령

(현) 충남삼성고등학교 교사
한국기술교육대학교 디자인공학과 졸업(학사)
한국교원대학교 일반대학원 미술교육과 졸업(석사)

윤동식

(현) 강릉중학교 교사
한국교원대학교 미술교육과 졸업(학사)

집필 단원

01-02단원 신은정 / 03단원 강지희 / 04단원 신은정 / 05-06단원 윤동식 / 07단원 윤수영 / 08단원 윤동식 / 09-10단원 윤기연 / 11단원 윤동식, 신은정 / 12-15단원 고재령 / 16단원 손나리 / 17단원 강지희



경기도교육청인정도서심의회 위원

* 인정도서심의회 심의위원장

김철만*(경기창조고등학교) 김진아(신성중학교) 박지영(창용중학교) 안상은(여주세정중학교)
조윤경(광휘고등학교) 김양식(안산동산고등학교) 조영식(전 안남고등학교)



편집 및 디자인 기관

편집_ 안효빈, 이예제, 정윤조 디자인_ 아이디알크리에이티브 조판_ 맥서림
삽화_ 김중재, 이경민, 고성규, 이세미, 장덕현 사진_ 로이스튜디오

중학교 미술 ②

교육부 장관의 위임을 받아 경기도교육청 교육감이 2024년 8월 28일 인정 승인을 하였음.

2025. 03. 01. 초판 발행 정가 12,200원
지은이 최정아 외 8인
발행인 (주)아침나라 (경기도 파주시 문발로 214-12 3층)
인쇄인 (주)타라티피에스 (경기도 파주시 상지석길 245)

*이 교과서에 대한 문의사항이나 의견이 있는 분은 교육부와 한국교과서연구재단이 운영하는 교과서민원바로처리센터(전화: 1566-8572, 웹사이트: http://www.textbook114.com 또는 http://www.교과서114.com)에 문의하여 주시기 바랍니다.
*이 도서에 게재된 저작물에 대한 보상금은 문화체육관광부장관이 정하는 기준에 따라 사단법인 한국문학예술저작권협회(02-2608-2800, www.kolaa.kr)에서 저작권재산권자에게 지급합니다.

내용 관련 문의 | (주)아침나라 교과서 개발부 미술팀 / 전화 (031) 955-6333 / 전송 (031) 955-6335
공급 업무 대행 | 사단법인 한국교과서협회 (10881)경기도 파주시 문발로 439-1(신촌동 734-1)
개별 구입 문의 | 홈페이지 주소 www.ktbook.com 전화 031-956-8581~4 사단법인 한국교과서협회
ISBN | 978-89-5587-254-5