

2022년 교육용 콘텐츠 개발·보급 사업
미래형 체험 실기중심 체육·예술교육
앱 콘텐츠 개발

미술 앱 콘텐츠 활용 매뉴얼



나도작가! 영화를 그리다

※ '2022년 교육용 콘텐츠 개발·보급 사업(국가시책사업 특별교부금)'으로 학생의 자기주도적 체육·예술 활동 역량 강화 지원을 위해 제작된 콘텐츠임.

메뉴	활동
명화 그리기	• 태블릿PC해상도에 최적화된 모바일 그림판 소프트웨어를 개발. 색 채우기 (컬러링), 선 굵기 변경, 사진 필터, 이미지 편집등의 기능 개발 • 3종(펜슬, 크레용, 붓) 이상의 다양한 브러시를 지원하여 미술교육에 효과적으로 사용할 수 있도록 함 • 인공지능 (AI) 기술을 이용하여 사용자의 사진 혹은 직접 그린 그림을 특정 화풍으로 변환할 수 있는 인공지능(AI) 변환 필터 개발 (AI Style Transfer). 해당 기술은 단순한 이미지 필터기술이 아니라, 딥러닝을 이용한 특정 화풍을 학습,분석하여 AI가 특정화풍 (예: 고전주의)으로 사진이나 그림을 재 제작하는 기술 • 그리는 중에도 AI 화풍변환 필터로 현재까지 그린 그림을 즉시 특정 화풍으로 변환할 수 있는 AI변환 메뉴를 그림판 메뉴내에서 제공. • 교과서에서 배우는 대표적인 5개의 시대별 미술 화풍인 고전주의, 인상주의, 추상화, 야수파, 동양화 뿐 아니라, 특정 화풍을 AI 스타일변환 시스템으로 학습하여 특정 화가의 화풍을 그대로 재현 가능
명화 박물관	• 가상 박물관을 개발하고, 박물관의 전시관에서 교과서에 많이 노출된 대표작가 및 작품을 선정하여 전시 • 각 명화에 대해 퍼즐을 풀면, 해당 작품에 대한 설명 제공
나의 갤러리	• ‘나의 갤러리’ 라는 메뉴를 구성하여, 내가 제작한 작품들을 감상하고, 이를 SNS를 통해 친구들에게도 공유할 수 있도록 함

안드로이드 단말기

- 1 구글 플레이 접속
- 2 검색창에 앱 제목의 전부 혹은 일부를 입력하여 검색
예: 나도 작가
- 3 검색 결과 중 **나도 작가! 명화를 그리다**
앱을 선택하여 설치

※ QR 코드를 인식을 통해 곧바로 앱을 설치할 수 있습니다.



아이폰 단말기

- 1 앱 스토어 접속
- 2 검색창에 앱 제목의 전부 혹은 일부를 입력하여 검색
예: 나도 작가
- 3 검색 결과 중 **나도 작가! 명화를 그리다**
앱을 선택하여 설치

※ QR 코드를 인식을 통해 곧바로 앱을 설치할 수 있습니다.



EBS 교육부

나도 작가! 명화를 그리다



나도 작가! 명화를 그리다



Drawing
명화 그리기



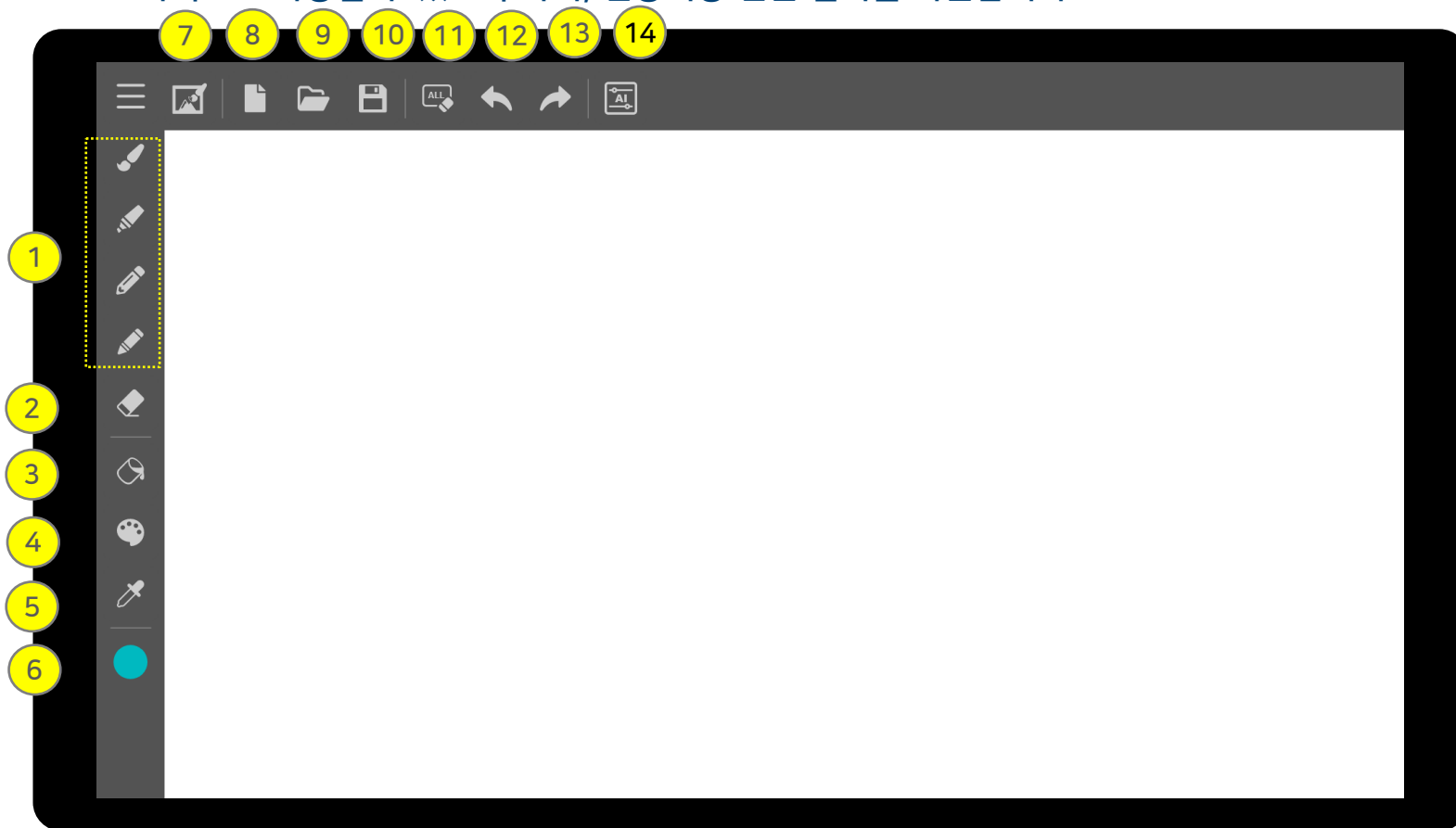
Museum
명화 박물관



Gallery
나의 갤러리

개요

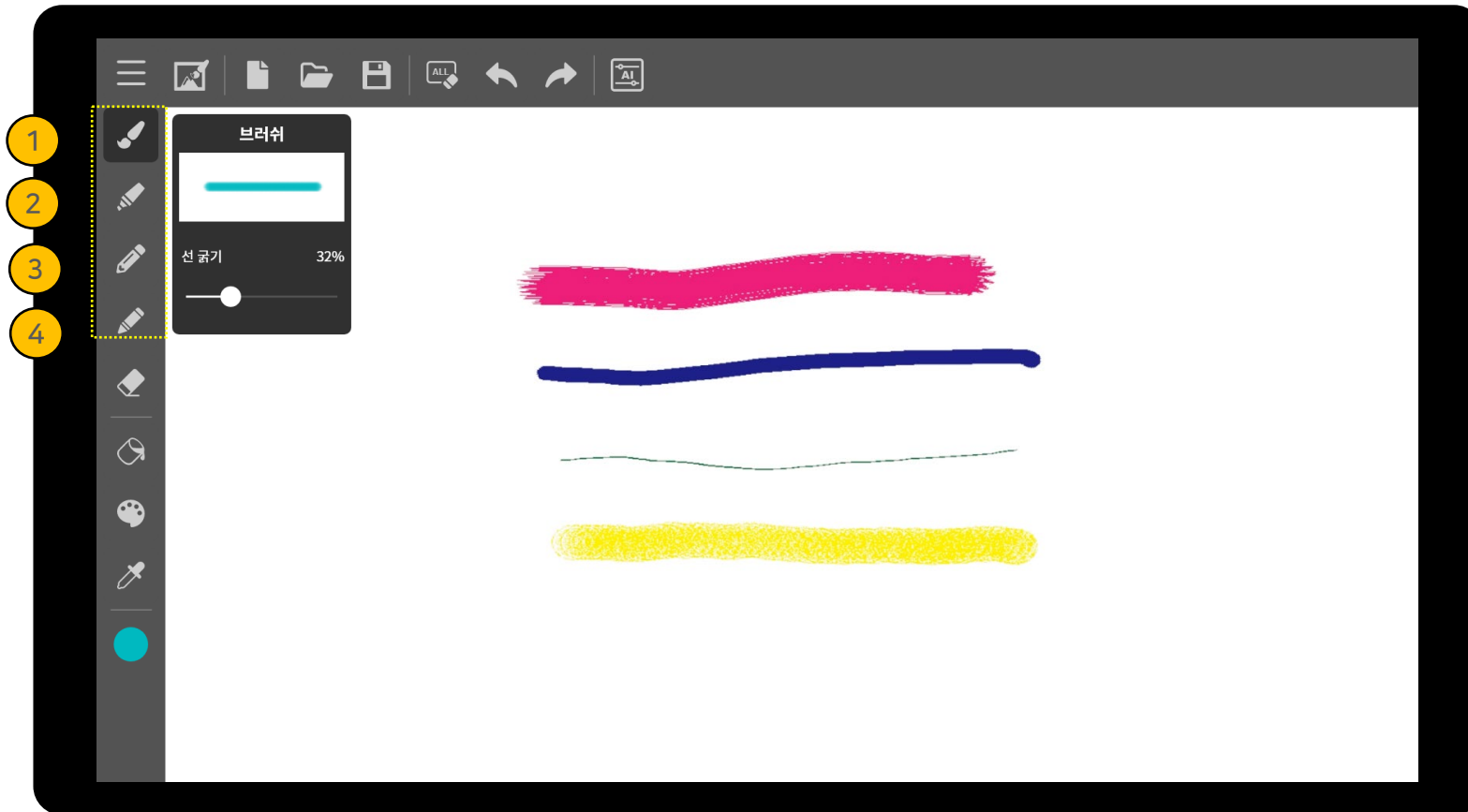
- 명화 그리기는 태블릿PC해상도에 최적화된 모바일 그림판 소프트웨어 기능을 제공합니다.
- 색 채우기 (컬러링), 4종(펜슬, 크레용, 붓,마커) 이상의 다양한 브러시를 지원하여 미술교육에 효과적으로 사용할 수 있도록 하며, 인공지능 변환 필터를 지원합니다.



- 1 브러시 기능 4종 (붓,마커,펜슬,크레용)
- 2 지우개
- 3 색 채우기 (컬러링)
- 4 팔레트 (팔레트에서 색상 선택)
- 5 스포이드 (캔버스 내 그림 에서 원하는 색상 선택)
- 6 현재 선택된 색
- 7 컬러링 및 그림 선택
- 8 새 파일
- 9 파일 열기
- 10 파일 저장
- 11 전체 지우기
- 12 취소
- 13 다시 반복
- 14 AI(인공지능) 필터

1 브러시 기능

- 총 4종의 브러시를 제공함으로써, 다양한 형태의 그리기 효과 (연필,크레용, 붓, 마커)를 선택하여 그림을 제작할 수 있습니다.
- 각 브러시는 선의 굵기를 다양하게 조절할 수 있으며, 이를 통해 선 그리기의 효과가 다양해 집니다.



1 붓 재질

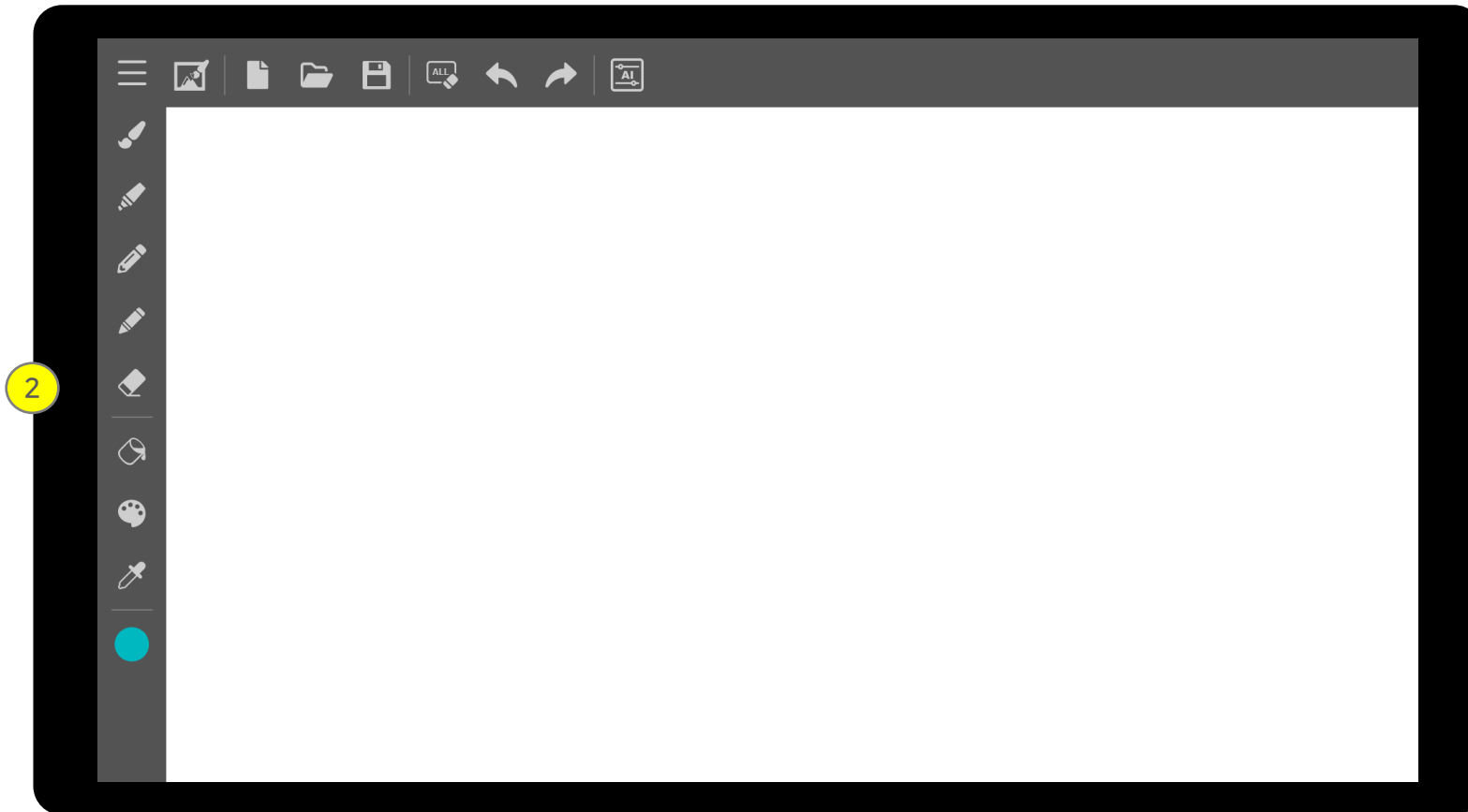
2 마커 재질

3 연필 재질

4 크레용 재질

2 지우개 기능

- 지우개 기능을 이용하여 화면에 그린 그림을 지울 수 있습니다.
- 드래그하여 원하는 부위의 화면을 문지르면 해당 부위만 지워집니다.

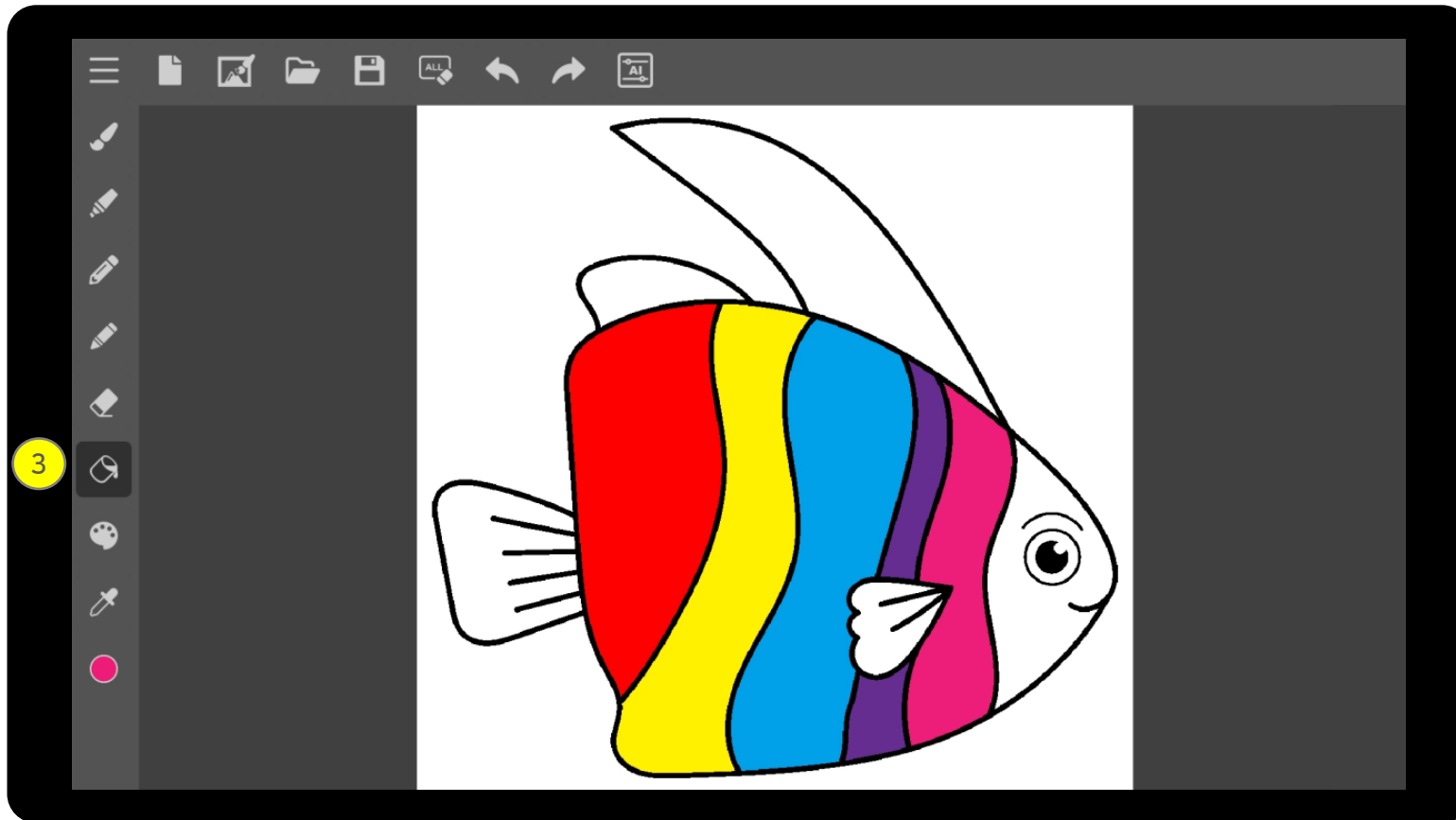


2 지우개

3

색 채우기 기능

- 색 채우기는 컬러링 밑그림을 함께 사용하여, 미술 교육에 다양하게 활용할 수 있습니다.
- 색 채우기를 사용하여 도형 내부에 원하는 색을 채울 수 있지만, 이때 대상 도형은 반드시 모든 선이 이어진 도형이어야 합니다.

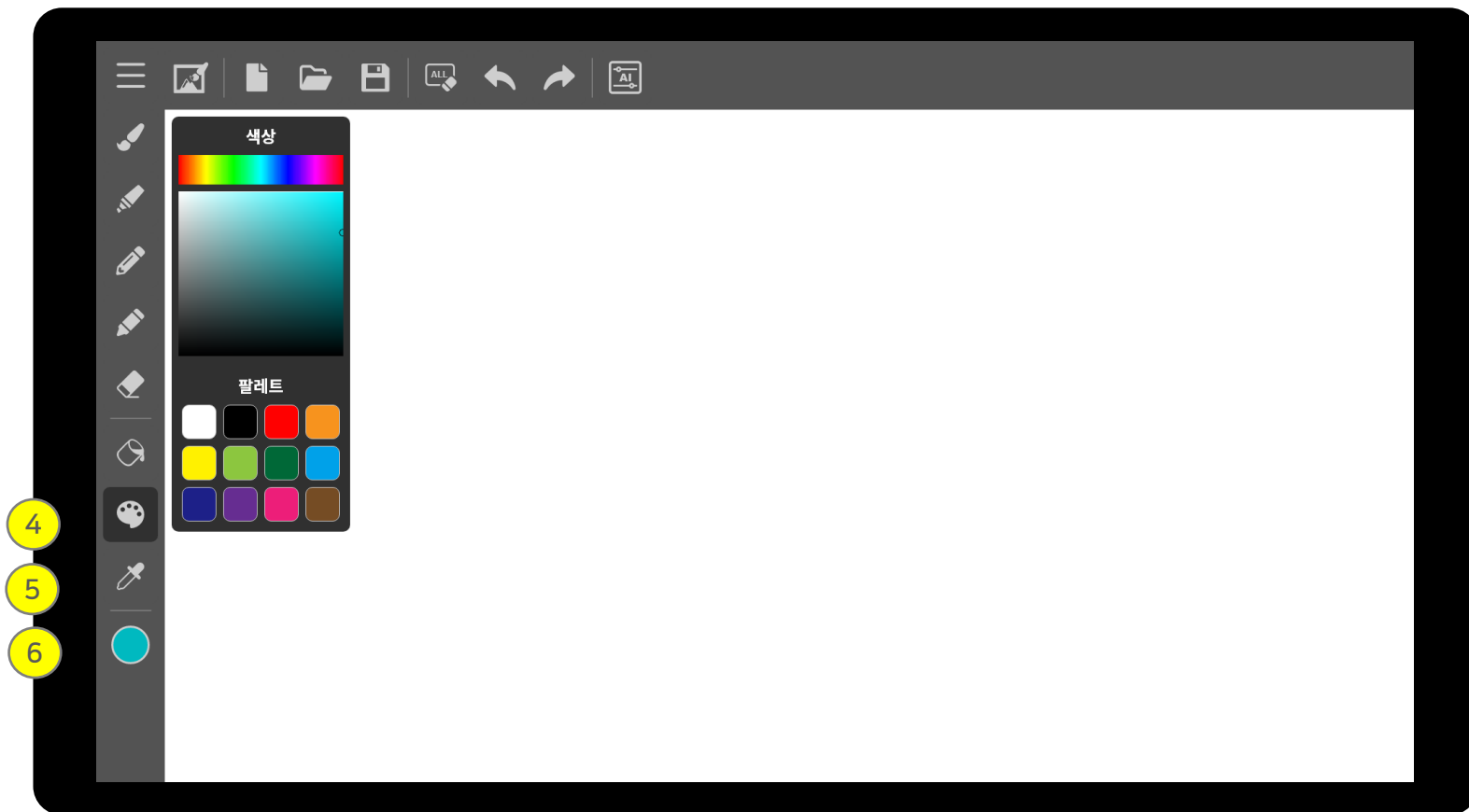


3

색 채우기

4 색상 선택 (팔레트)

- 브러시의 색 혹은 색 채우기의 색을 선택하려면 팔레트를 이용해서 색을 선택하거나, 스포이드 기능을 이용해서 현재 캔버스에 그려진 그림의 특정 부분 색을 선택할 수 있습니다.
- 현재 선택된 색은 하단에 표시 됩니다.



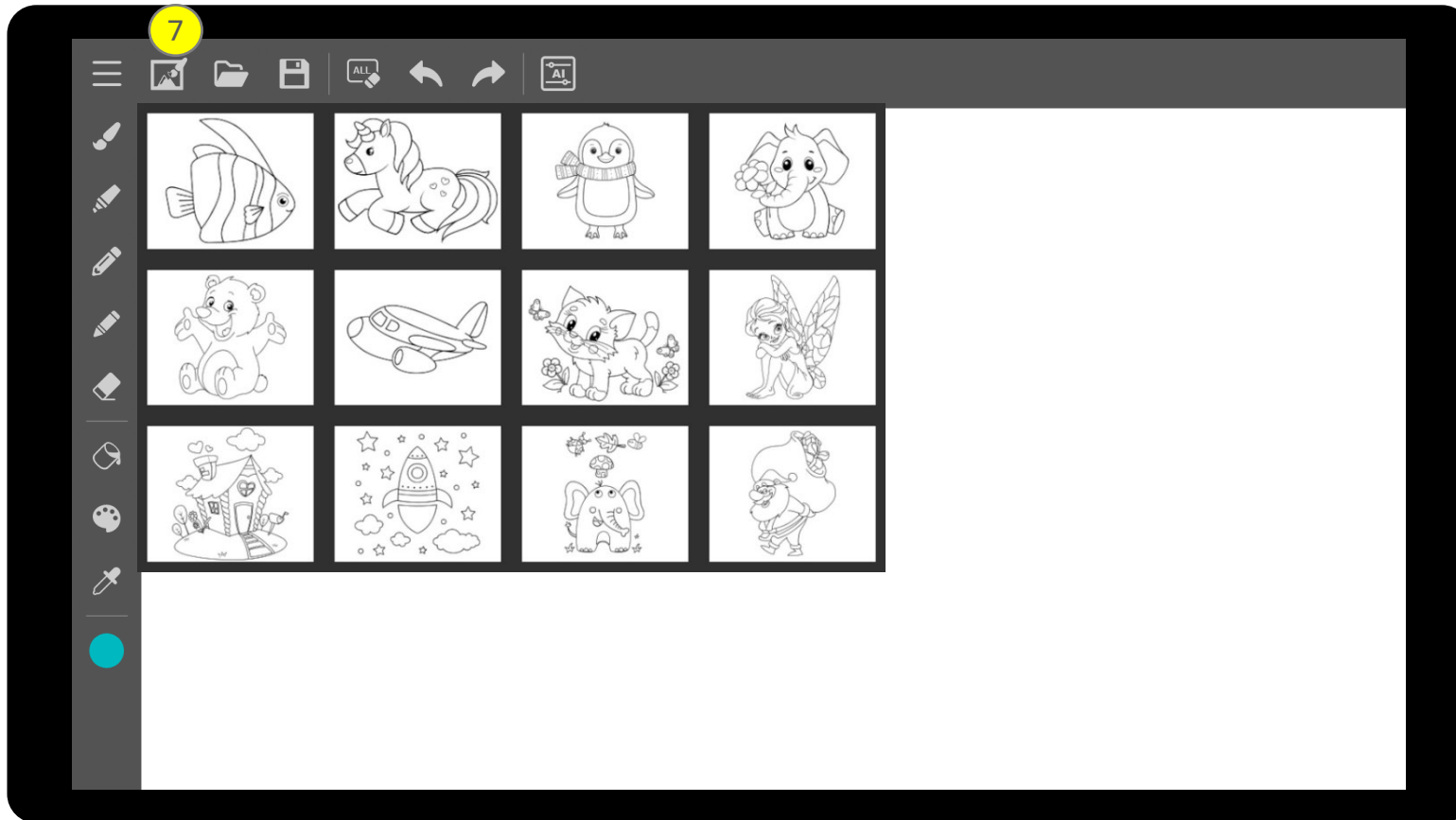
4 팔레트 (팔레트에서 색상 선택)

5 스포이드 (캔버스 내 그림 에서 원하는 색상 선택)

6 현재 선택된 색

7 컬러링 밑그림 선택

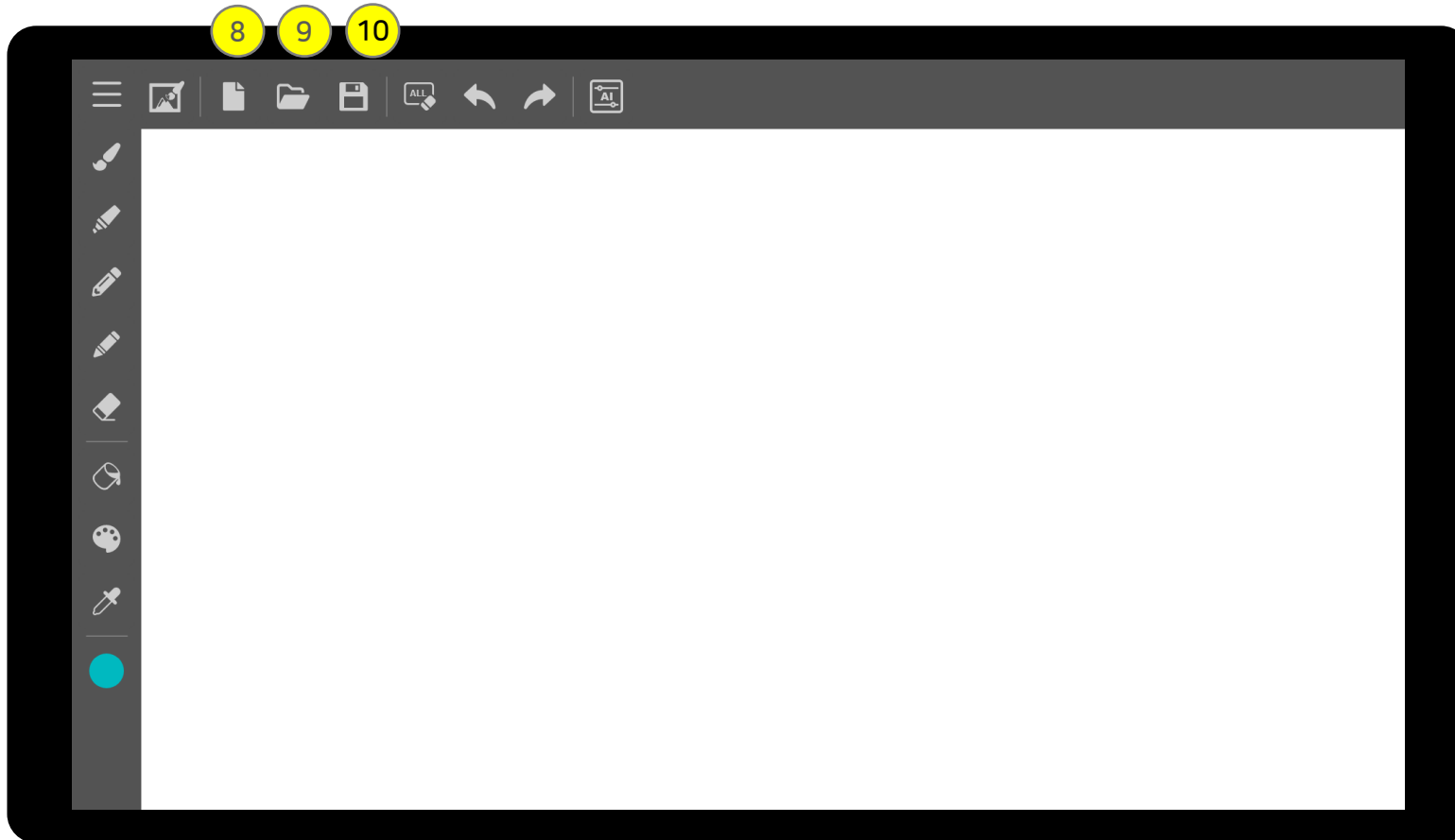
- 컬러링에 사용할 밑그림을 제공합니다.
- 원하는 밑그림을 선택 후 색 채우기 및 브러시를 이용하여 채색을 완성 할 수 있습니다.



7 컬러링 밑그림 선택

8 새파일 /파일열기 / 파일저장

- 새 파일 - 새로운 캔버스를 만듭니다.
- 파일열기 - 밑그림으로 사용할 사진 혹은 그림을 불러와 캔버스에 로딩합니다.
- 파일저장 - 현재까지 캔버스에 그려진 그림을 JPG 파일 형태로 저장합니다.



8 새파일

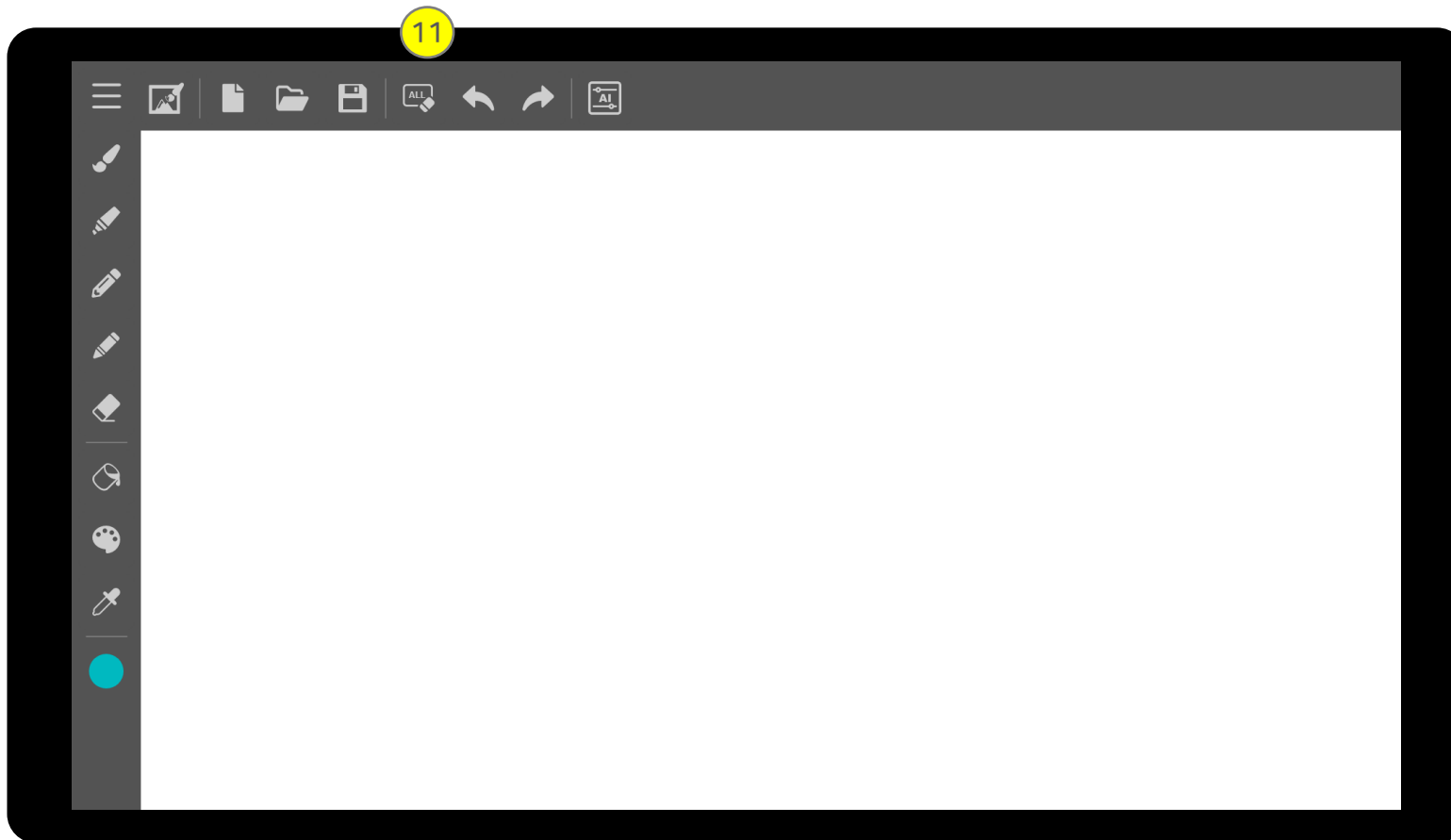
9 파일 열기

10 파일 저장

11

전체 지우기

- 현재 캔버스에 그려진 모든 것을 초기화하여 빈 캔버스 상태로 만듭니다.

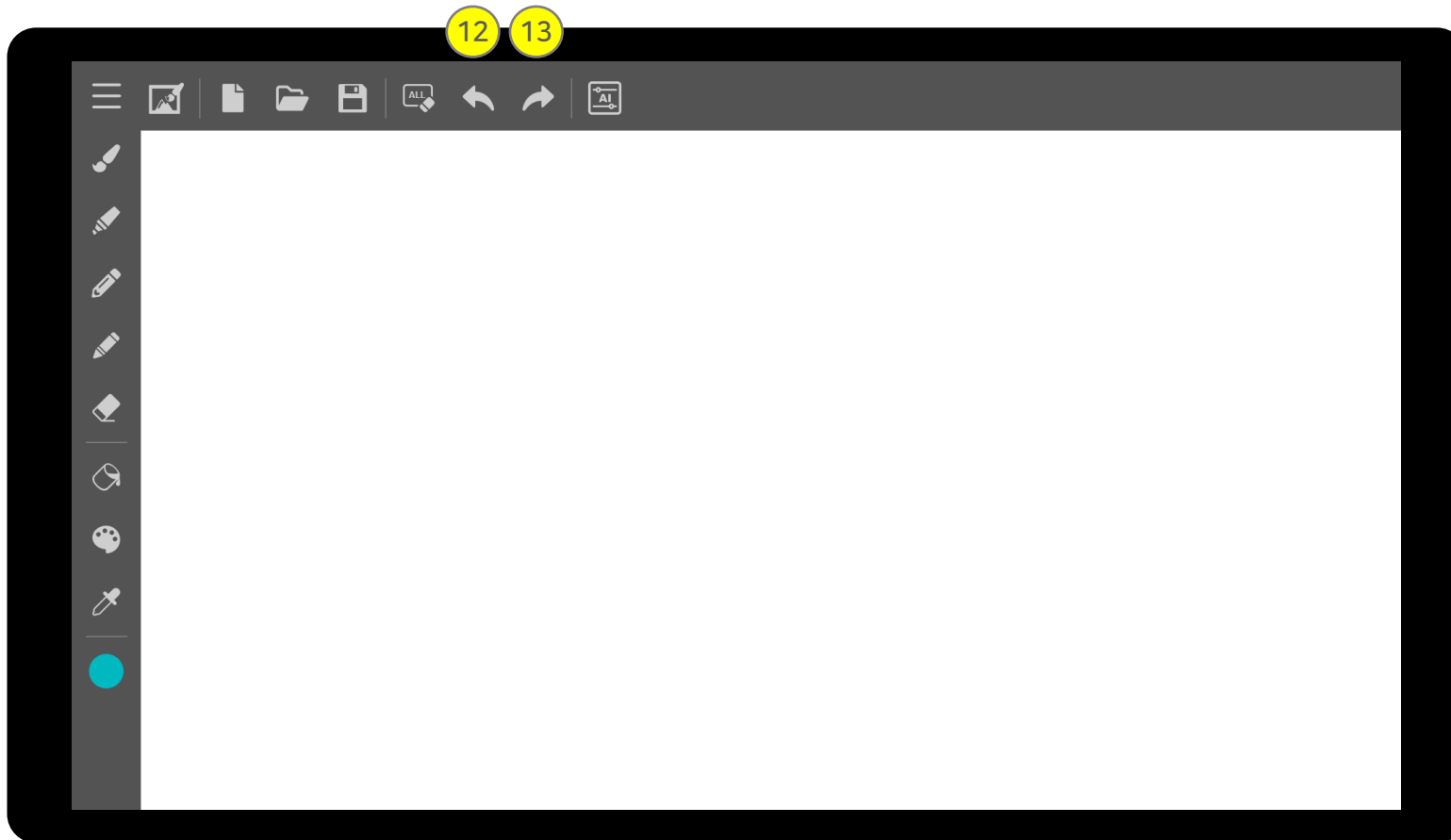


11

전체지우기

12 취소 / 다시 반복

- 취소/반복 기능을 제공하여 잘못 그리거나, 실수 했을 때에도 곧바로 취소할 수 있도록 합니다.
- 취소와 반복 기능은 눈에 띄도록 상단메뉴에 배치합니다.



12 취소 - 방금 수행한 동작 취소

13 다시 반복 - 방금 수행한 동작 다시 수행

14 인공지능 필터

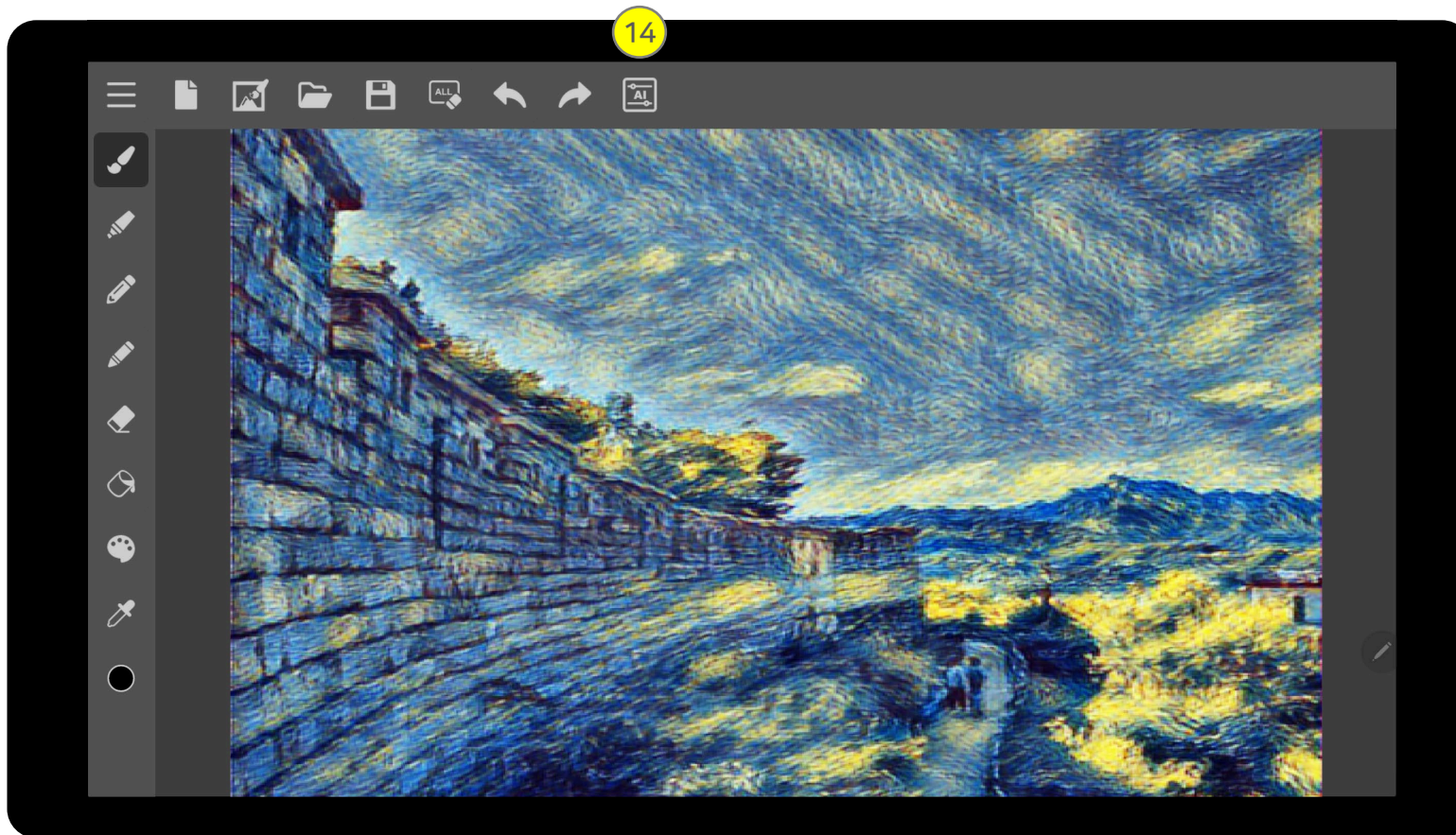
- 먼저, 아래와 같이 사진을 가져오거나, 직접 자신이 캔버스에 그림을 그립니다.
- 5개 화풍 (고전주의,인상주의,추상화,표현주의,동양화)필터 중 하나를 선택하면 AI 변환필터가 실행되어 현재 캔버스에 그려진 그림을 해당 화풍으로 변환합니다.



14 AI(인공지능) 필터

14 인공지능 필터

- 변환이 완료되면 캔버스에는 AI가 변환한 그림이 그려집니다.
- 변환된 그림은 저장 메뉴를 사용하여 저장하면 나의 갤러리에 저장됩니다.

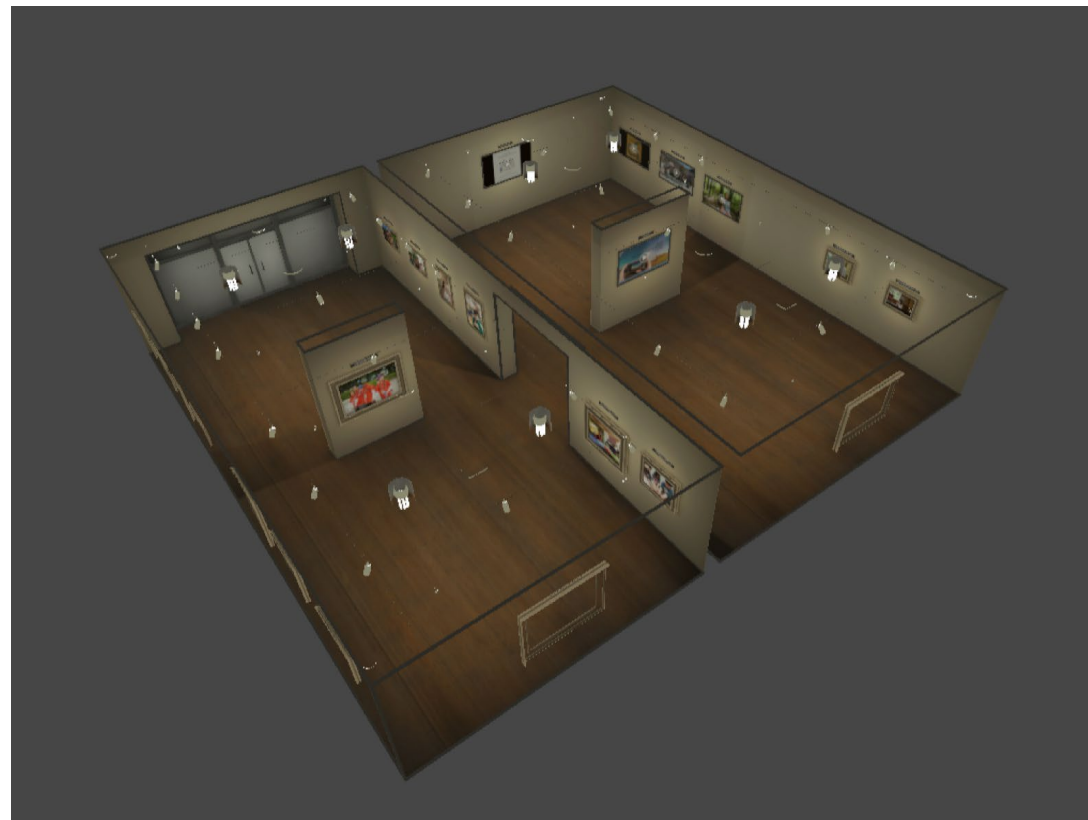


14 AI(인공지능) 필터

2. 영화 박물관

1 영화 박물관 정보

- 영화 박물관은 미술 사조별로 4개의 전시관으로 구성되어 있습니다. 각 전시관에는 8개 작품이 전시되어 있어, 총 32점의 영화를 감상할 수 있습니다.
- 전시중인 영화의 + 아이콘을 터치하면, 가상박물관 도슨트의 음성으로 해당 영화의 설명을 들을 수 있으며, 영화 퀴즈게임을 할 수 있습니다.



2. 명화 박물관

1 명화 박물관 정보

- 3D로 구현된 박물관 내부는 이동 키패드를 사용하여 전/후/좌/우로 이동할 수 있습니다.
- 화면내에서 드래그를 하면, 자유롭게 카메라의 방향을 회전 할 수 있습니다.
- 그림 하단에 있는 + 아이콘 터치하면 상세페이지가 팝업되며, 박물관을 나가고 싶으면 나가기 버튼을 터치해 나갈 수 있습니다.

- 1 이동 키 패드 - 전진/후진/왼쪽/오른쪽 이동
- 2 + 아이콘을 터치하면 명화 상세보기

• 명화 박물관 입장 및 박물관 UI



• 그림 하단에 있는 + 아이콘 터치하면 상세페이지 팝업

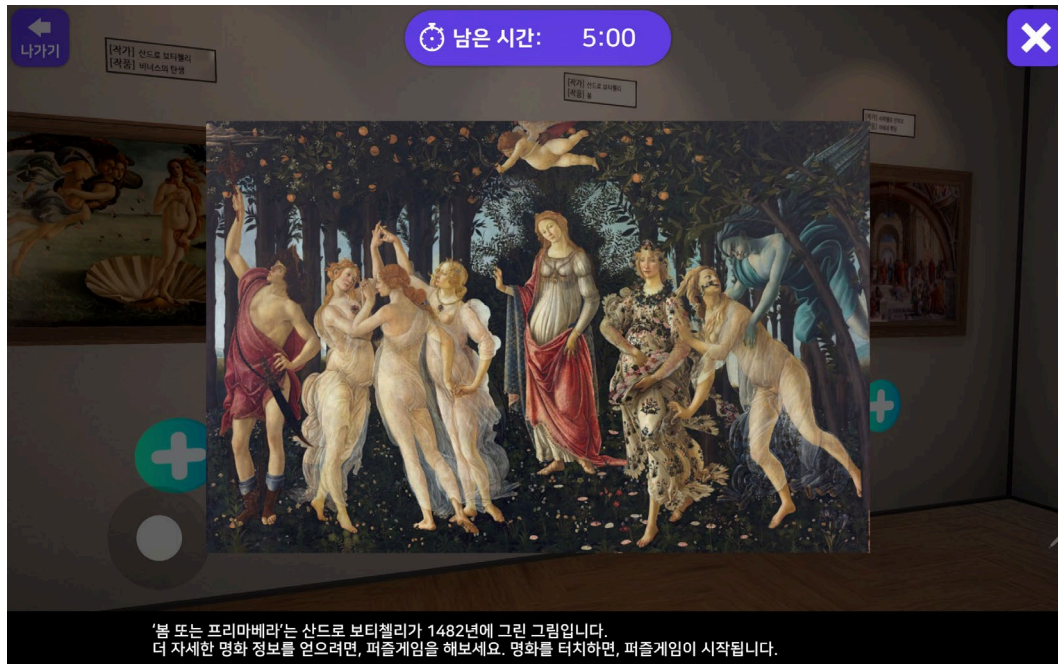


2

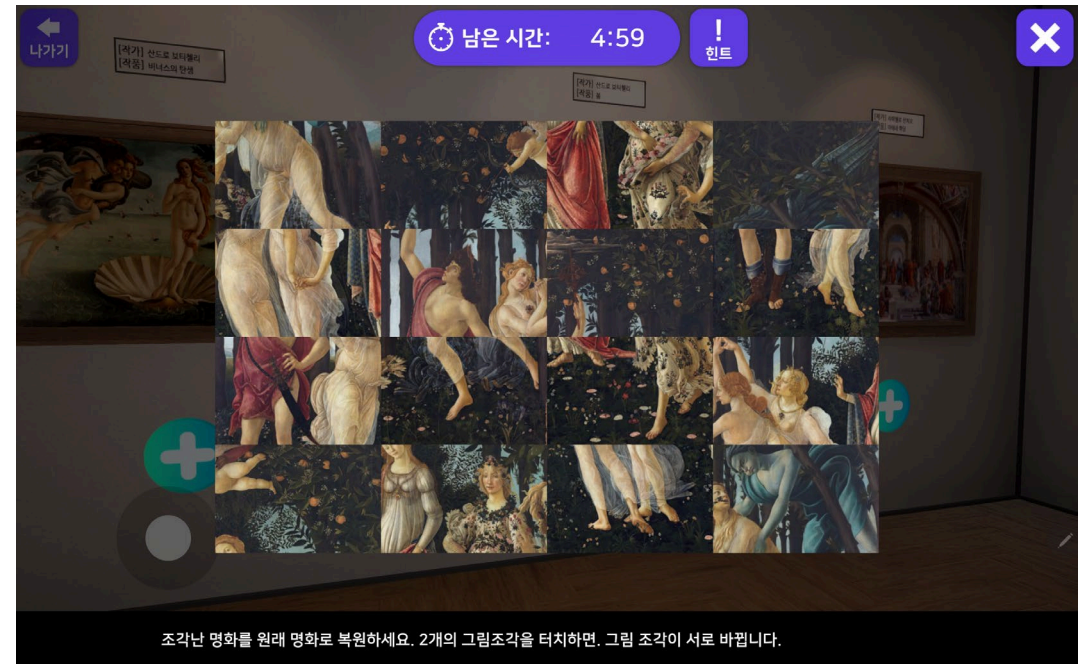
명화 상세보기

- 명화 박물관의 각 전시관 벽에 전시된 명화는 그림 하단의 + 아이콘을 터치하면 상세보기를 할 수 있습니다.
- 자세한 설명을 원하는 그림을 선택하면, 명화가 전체 팝업으로 나타나며 작가와 작품 명, 그리고 제작 년도를 알 수 있습니다.
- 명화를 터치하여 명화 퍼즐게임을 풀면 작가, 작품 명, 제작 년도 외에 추가적으로 작품에 대한 상세한 정보를 알 수 있습니다.

- 명화에 표시된 + 버튼을 터치하면, 명화 상세보기 팝업이 나옵니다.



- 명화를 터치하면, 명화 퍼즐게임이 시작됩니다.

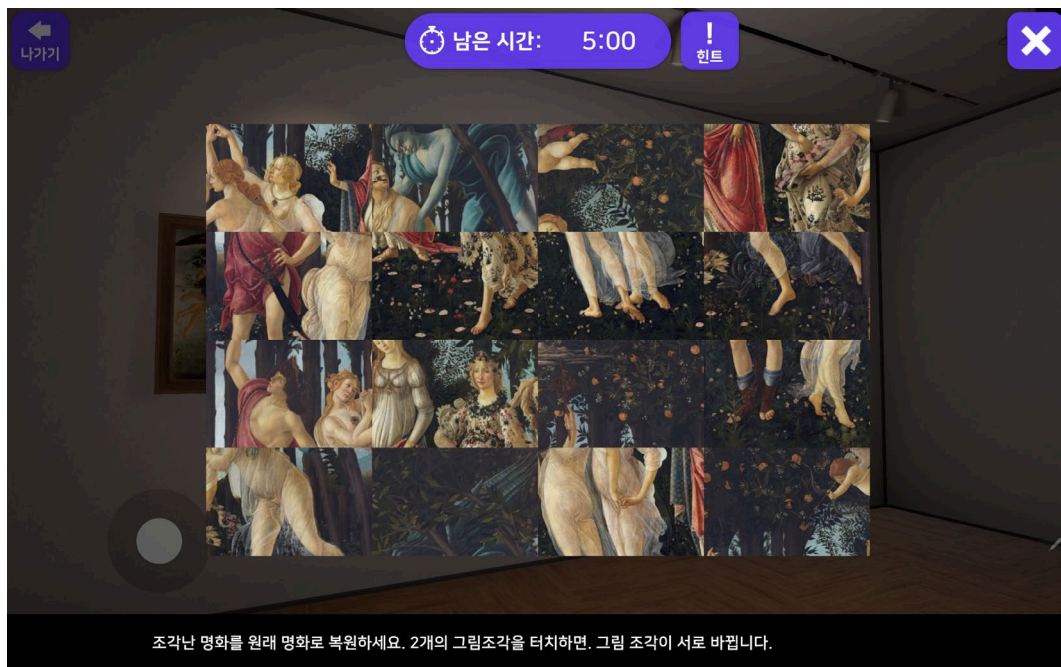


3

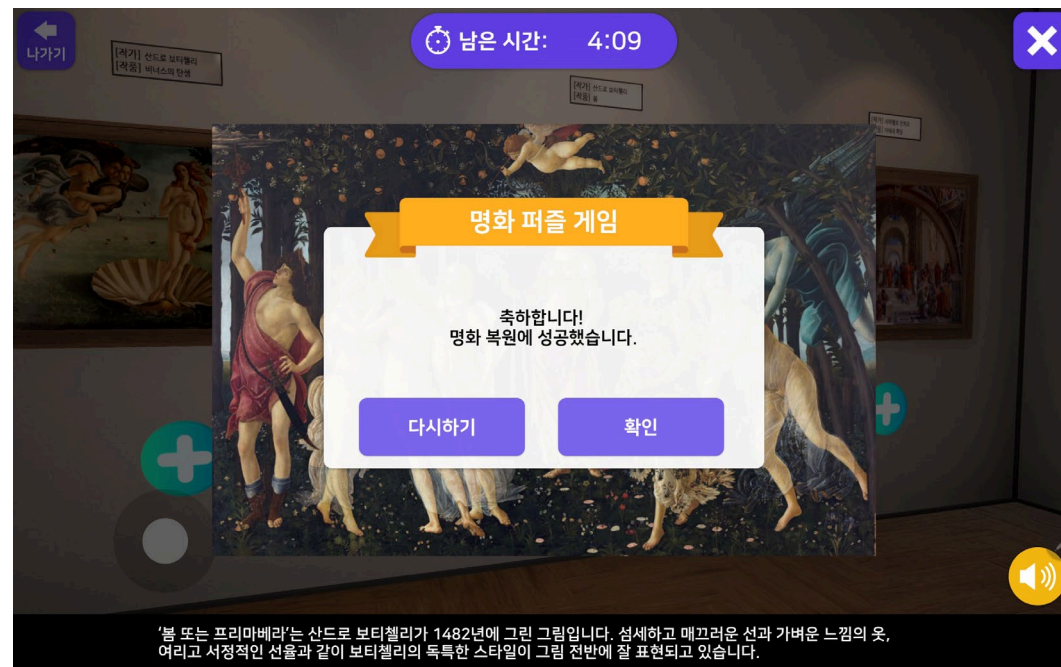
영화 퍼즐게임

- 그림 조각 2개를 연달아 터치하면, 서로 위치가 바뀌어서 차례대로 그림조각을 맞추면 원래 영화를 복원할 수 있게 됩니다.
- 게임 제한시간은 5분이며, 5분 이내에 영화를 복원하지 못하면 게임이 종료됩니다.
- 퍼즐 게임 중에 힌트 버튼을 터치하면, 완성된 원본 그림을 볼 수 있습니다.
- 영화 복원에 성공하면, 상세 정보가 음성으로 제공됩니다. 음성 제공은 ON/OFF로 제어 할 수 있습니다.

- 그림조각 2개를 서로 터치하면 위치가 바뀌어 영화를 복원할 수 있습니다.



- 제한 시간내에 복원에 성공하면 그림에 대한 상세 정보가 제공됩니다.

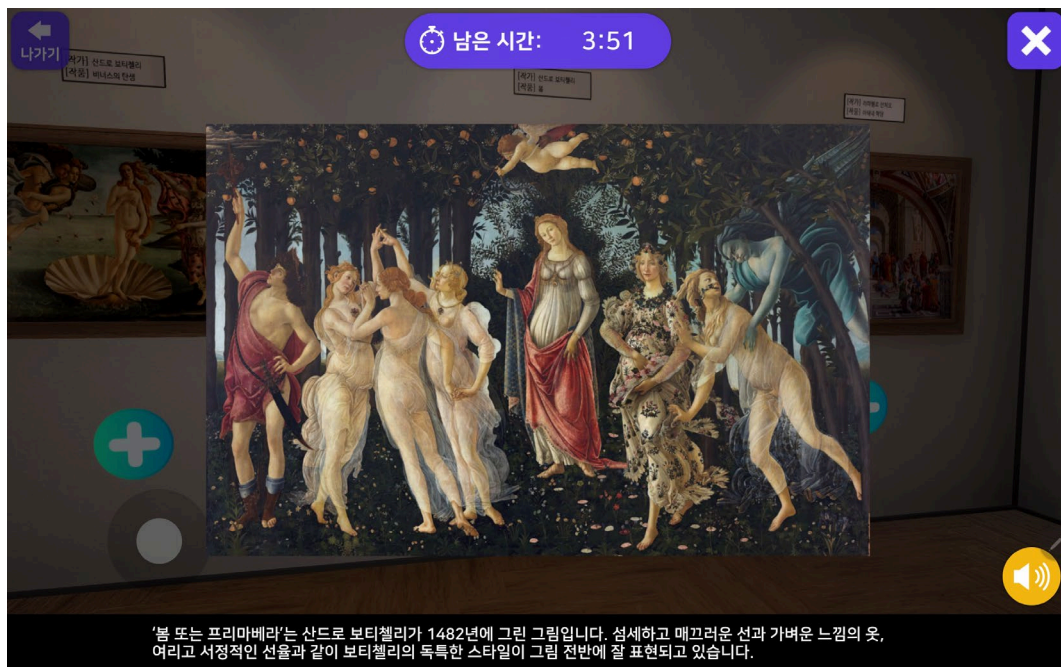


3

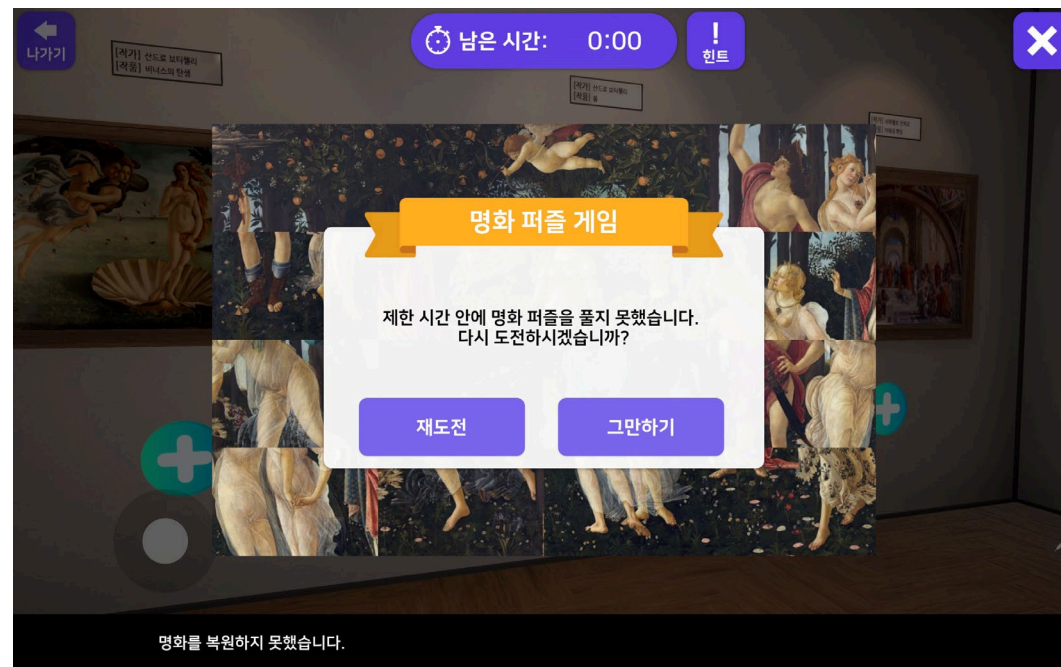
영화 퍼즐게임

- 한번 복원에 성공한 영화는 다음부터 항상 상세 설명이 제공됩니다.
- 퍼즐게임에 성공한 영화라도 사용자가 원하면 다시 퍼즐게임을 할 수 있습니다.

• 영화복원 성공 결과 화면



• 영화복원 실패 결과 화면 (시간초과)

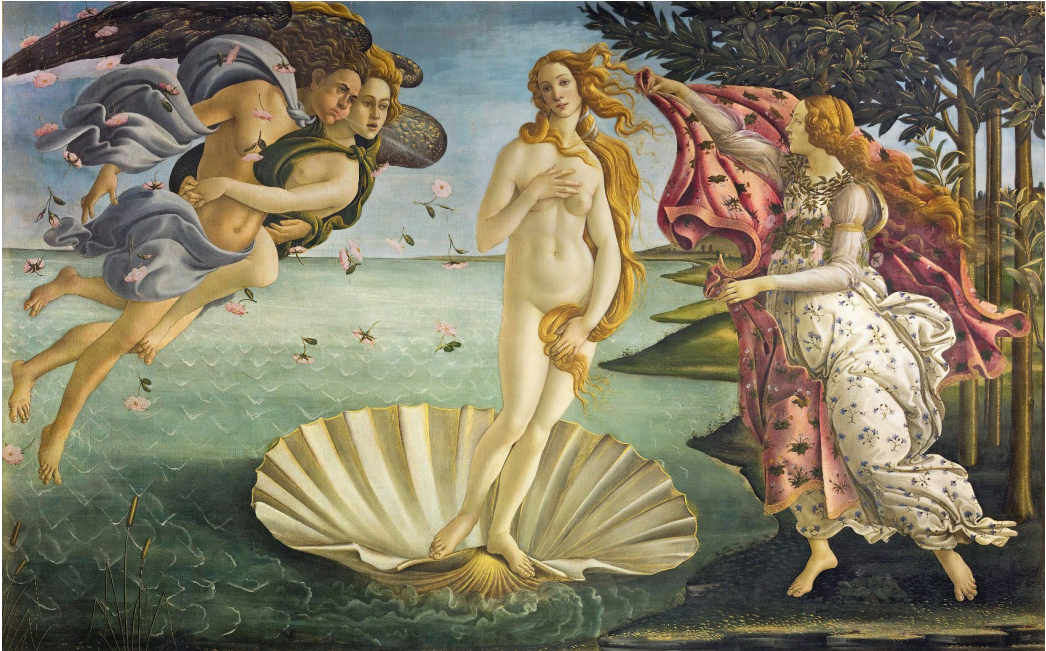


4 명화 박물관 전시 명화 정보

1관	르네상스 명화 전시관	
1	산드로 보티첼리	봄 (1482년)
‘봄’ 또는 ‘프리마베라’는 산드로 보티첼리가 1482년에 그린 그림 입니다. 섬세하고 매끄러운 선과 가벼운 느낌의 옷, 여리고 서정적인 선율과 같이 보티첼리의 독특한 스타일이 그림전반에 잘 표현되고 있습니다.		



1관	르네상스 명화 전시관	
2	산드로 보티첼리	비너스의 탄생 (1485년)
‘비너스의 탄생’은 산드로 보티첼리가 1485년에 그린 그림 입니다. 미의 여신 비너스의 탄생 이야기를 내세워 여성의 신체에서 발산되는 아름다운 자태를 신비롭게 묘사 하였습니다.중세 기독교의 금기에 반기를 든 작품으로 미술사에 큰 영향을 끼쳤다고 기록되고 있습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

1관	르네상스 영화 전시관	
3	레오나르도 다빈치	최후의 만찬 (1495-1498년)
‘최후의 만찬’은 1495년 부터1498년까지 레오나르도 다 빈치가 그린 그림 입니다. 밀라노에 있는 산타 마리아 델레 그라치에 성당 수도원의 식당 벽화로 그려졌으며, 성경에 등장하는 예수의 마지막 날 있었던 최후의 만찬을 묘사하고 있습니다.		



1관	르네상스 영화 전시관	
4	레오나르도 다빈치	모나리자 (1503년)
‘모나리자’는 레오나르도 다 빈치가 1503년에 그린 초상화입니다. ‘모나리자 ’ 는 한국어로는 ‘리자 여사 ’ 라는 뜻입니다. 현재 프랑스 파리 루브르 박물관에 전시되어 있으며, 르네상스 미술의 걸작으로 불리우고 있습니다.		



4 명화 박물관 전시 명화 정보

1관	르네상스 명화 전시관	
5	레오나르도 다빈치	암굴의 성모 (1483-1485년)
'암굴의 성모'는 레오나르도 다빈치가 1483년부터 1485년까지 그린 그림입니다. 이 작품은 원래 밀라노의 동정수태 수녀회가 새로 지은 예배당에 걸기 위해 주문한 것이었으며, 성모 마리아와 아기 예수, 이집트에 피신 중 어린 세례요한과 만난다는 성서의 에피소드를 그린 것 입니다.		



1관	르네상스 명화 전시관	
6	라파엘로 산치오	시스틴 마돈나의 세부화 (1512년)
'시스틴 마돈나의 세부화'는 라파엘로 산치오가 1512년에 그린 그림입니다. 교황 율리우스 2세에 의해 피아첸차의 산 시스토 교회를 위해 의뢰되었으며, 성모마리아의 모습이 이상적이면서도 인간적인 여인으로 표현되고 있습니다. 아래쪽에는 두 아기천사가 천진난만하게 묘사되어 있습니다.		



4 명화 박물관 전시 명화 정보

1관	르네상스 명화 전시관	
7	라파엘로 산치오	아테네 학당 (1510-1511년)

‘아테네 학당’은 화가 라파엘로 산치오가 1510년부터 1511년까지 그린 벽화입니다.바티칸 궁전 내 교황의 서재인 서명의 방의 네 벽면에 각각 철학, 신학, 법, 예술을 주제로 제작되었습니다. 이중 아테네 학당은 철학을 상징하며, 고대의 대학자들을 한자리에 모은 상상화 입니다.



1관	르네상스 명화 전시관	
8	파올로 베로네세	가나의 혼인잔치 (1562-1563년)

‘가나의 혼인잔치’는 파올로 베로네세가 1562년부터 1563년까지 그린 그림입니다. 루브르 미술관에 전시된 작품 중 가장 큰 그림이며, 예수께서 기적으로 물을 적포도주로 바꾸는 가나에서의 결혼에 관한 성경 이야기를 묘사하고 있습니다.



4 명화 박물관 전시 명화 정보

2관	신고전주의·낭만주의 명화 전시관	
1	자크 루이 다비드	소크라테스의 죽음 (1787년)

‘소크라테스의 죽음’은 신고전주의 화가인 자크 루이 다비드가 1787년에 그린 그림입니다. 소크라테스의 죽음을 매우 인상적으로 묘사하였고, 분명한 명암 대비와 조각 같은 인물 묘사, 연극 무대처럼 보이는 공간 구성 등 신고전주의 미술의 특징이 뚜렷이 나타나 있습니다.



2관	신고전주의·낭만주의 명화 전시관	
2	자크 루이 다비드	알프스를 넘는 나폴레옹 (1801년)

‘알프스를 넘는 나폴레옹’은 신고전주의 화가인 자크 루이 다비드가 1801년에 그린 그림입니다. 나폴레옹이 북부 이탈리아를 침략하기 위해 군대를 이끌고 알프스 산맥을 넘었던 사건을 기념하고 있습니다. 나폴레옹은 스스로 이 장면을 선택하고, 다비드에게 이 모습을 그릴 것을 주문했다고 합니다.



4 명화 박물관 전시 명화 정보

2관	신고전주의.낭만주의 명화 전시관	
3	장오귀스트도미니크 앵그르	왕좌에 앉은 나폴레옹 1세 (1806년)
'왕좌에 앉은 나폴레옹 1세'는 신고전주의 화가 장오귀스트도미니크 앵그르가 1806년에 그린 그림입니다. 대관식 의상을 입은 프랑스의 나폴레옹 1세를 장엄하게 그린 초상화입니다.		



2관	신고전주의.낭만주의 명화 전시관	
4	테오도르 제리코	메두사호의 뗏목 (1819년)
'메두사호의 뗏목'은 낭만주의 화가인 테오도르 제리코가 1819년에 그린 그림입니다. 당시 실제로 일어난 '메두사호'의 조난 사건을 소재로 하고 있습니다. 구조선이 나타났을 때 빈사의 상태로 있던 생존자들의 흥분한 순간과 감동을 잘 묘사하고 있습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

2관	신고전주의.낭만주의 영화 전시관	
5	외젠 들라크루아	단테의 배 (1801년)
‘단테의 배’는 낭만주의 화가 외젠 들라크루아가 1801년에 그린 그림입니다. 단테의 <신곡> 중 “지옥편”에서 영감을 받아 어두운 소재를 기반으로 독특한 상상력을 보여주고 있습니다. 이 그림에서 단테와 베르길리우스는 플레기아스의 안내를 받아 지옥의 성벽을 둘러싼 호수를 건너고 있습니다.		



2관	신고전주의.낭만주의 영화 전시관	
6	외젠 들라크루아	민중을 이끄는 자유의 여신 (1830년)
‘민중을 이끄는 자유의 여신’은 낭만주의 화가인 외젠 들라크루아가 1830년에 그린 그림입니다. 프랑스 7월 혁명을 기념하기 위해 그린 그림으로, 혁명의 상황을 자신의 상상력을 덧붙여 인상적인 장면으로 묘사하였습니다. 그림 가운데 여성은 자유를 상징하고 있습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

2관	신고전주의·낭만주의 영화 전시관	
7	프란시스 고야	옷을 입은 마야 (1798-1805년)
‘옷을 입은 마야’는 낭만주의 화가 프란시스 고야가 1805년 그린 그림입니다. ‘옷을 입은 마야’는 ‘옷 벗은 마야’(1800년)와 이후에 같은 모델을 대상으로 그린 후속작입니다. ‘옷 벗은 마야’는 당시 누드를 금지하던 스페인에서 논란을 일으켰고, 결국 고야는 옷을 입은 마야를 다시 그려야 했습니다.		



2관	신고전주의·낭만주의 영화 전시관	
8	프란시스코 고야	1808년 5월 3일 (1814년)
‘1808년 5월 3일’은 낭만주의 화가 프란시스코 고야가 1814년에 그린 그림입니다. 1808년 5월 2일 프랑스의 스페인 점령에 대해 스페인 반란군이 봉기를 일으키자, 그 다음날 그 보복 조치로 프랑스군이 마드리드의 양민을 학살한 사건을 다루고 있습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

3관	인상주의 영화 전시관	
1	클로드 모네	파라솔을 든 여인 (1875년)
‘파라솔을 든 여인’는 클로드 모네가 1875년에 그린 그림 입니다. 그의 아내인 카미유와 아들인 장 이 폴발위를 산책하는 모습을 인상주의 화법으로 묘사하고 있습니다. 양산뒤로 펼쳐진 구름과 파란 하늘이 생동감을 더해주고 있으며, 모네를 대표하는 걸작 중 하나입니다.		



3관	인상주의 영화 전시관	
2	오귀스트 르누아르	물랭 드 라 갈레트의 무도회 (1876년)
‘물랭 드 라 갈레트의 무도회’는 오귀스트 르누아르가 1876년에 그린 그림입니다. 이 그림은 파리 몽마르트르 지역의 물랭 드 라 갈레트의 전형적인 일요일 오후를 묘사하고 있습니다.		



4 명화 박물관 전시 명화 정보

3관	인상주의 명화 전시관	
3	에드가 드가	초록 옷을 입은 무용수들 (1877-1879년)

‘초록 옷을 입은 무용수들’은 에드가 드가가 1877년부터 1879년까지 그린 그림입니다. 초록 옷을 입은 발레리나를 마치 절벽 앞에 솟은 싱그러운 한 그루 나무 같은 모습으로 연출하였으며, 자연의 모습을 담은 풍경화와 같은 느낌을 줍니다.



3관	인상주의 명화 전시관	
4	오귀스트 르누아르	뱃놀이 일행의 오찬 (1881년)

‘뱃놀이 일행의 오찬’은 오귀스트 르누아르가 1881년 그린 그림입니다. 한가롭고도 풍요로운 장면을 표현하고 있는 이 작품은 1882년 제7회 인상파 전시회에 소개되어, 전시회 최고의 그림으로 선정되었습니다.



4 영화 박물관 전시 영화 정보

3관	인상주의 영화 전시관	
5	오귀스트 르누아르	두 자매 (1881년)
‘두 자매’는 오귀스트 르누아르가 1881년 그린 그림입니다. 봄의 아름다움과 젊음의 활기를 잘 표현하고 있는 이 그림은 기법적으로나 구성적으로 르누아르의 대표작 중 하나로 꼽을 수 있습니다.		



3관	인상주의 영화 전시관	
6	에두아르 마네	폴리 베르제르의 바 (1882년)
‘폴리 베르제르의 바’는 에두아르 마네가 1882년 그린 그림입니다. 파리의 폴리 베르제르 나이트클럽의 한 장면을 묘사 한 이 작품은 마네의 최후 걸작으로서 마네의 미술적 유연장 이라고까지 할 수 있습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

3관	인상주의 영화 전시관	
7	카미유 피사로	몽마르트 대로 밤풍경 (1897년)
‘몽마르트 대로 밤풍경’은 인상주의 화가 카미유 피사로가 1897년에 그린 몽마르트 대로 연작 중 하나입니다. 변화한 파리의 대로를 그린 작품으로 노란색과 푸른 밤빛의 조화를 보고 있으면, 마치 파리의 길거리를 거니는 기분이 드는 것 같은 느낌을 가지게 됩니다.		



3관	인상주의 영화 전시관	
8	클로드 모네	수련 연못 (1899년)
‘수련 연못’은 클로드 모네가 1899년 그린 그림으로 모네의 수련 연작 중 하나입니다. 연못이 온통 생명 있는 것들로 꽉 차 있고 물밖에도 나무들이 무성한 것이 한여름입니다. 수련 연못은 그의 생애 마지막 30년 동안 예술 작품의 주요 초점이었으며, 250점의 연작이 그려졌습니다.		



4 명화 박물관 전시 명화 정보

4관	후기 인상주의·현대미술 명화 전시관	
1	조르주 쇠라	그랑드 자트 섬의 일요일 오후 (1884년)
‘그랑드 자트 섬의 일요일 오후’는 후기 인상주의 화가인 조르주 쇠라가 1884년에 그린 그림입니다. 파리 근교의 그랑드 자트 섬에서 맑게 개인 여름 하루를 보내고 있는 시민들의 모습을 담고 있으며, 다양한 색채와 빛, 그리고 형태들을 점묘 화법을 통해 꼼꼼하게 표현하고 있습니다.		



4관	후기 인상주의·현대미술 명화 전시관	
2	빈센트 반 고흐	별이 빛나는 밤 (1889년)
‘별이 빛나는 밤’은 후기 후기 인상주의 화가인 빈센트 반 고흐가 1889년에 그린 그림입니다. 고흐는 1889년 프랑스 생레미 마을의 정신병원에 입원해 있었으며, 정신적 질환으로 인한 고통을 그림 속의 소용돌이로 묘사했습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

4관	후기 인상주의·현대미술 영화 전시관	
3	폴 고갱	타히티의 여인들 (1891년)
'타히티의 여인들'은 후기인상주의 작가인 폴 고갱이 1891년에 그린 그림입니다. 폴 고갱은 인상주의를 벗어나 종합주의 색채론에 입각한 작품을 남긴 화가로 인정받고 있습니다. 이 그림은 타히티섬 해변가에 있는 두 여인을 그린 그림으로 화려한 색감의 이국적인 아름다움을 묘사하고 있습니다.		

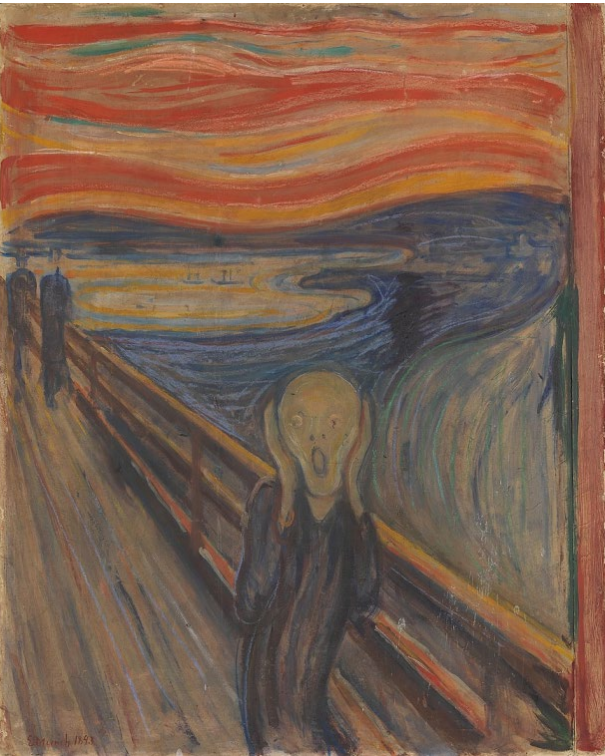


4관	후기 인상주의·현대미술 영화 전시관	
4	폴 세잔	사과 바구니 (1893년)
'사과 바구니'는 후기 인상주의 작가인 폴 세잔이 1893년에 그린 정물 유화입니다. 이 그림은 시각적으로 여러 관점을 만들기 위해 물체의 시점을 왜곡하였고 사실적인 표현을 거부했습니다. 이러한 접근 방식은 결국 '야수파'와 '입체파'를 포함한 다른 예술 운동에 영향을 미쳤습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

4관	근대현대미술 영화 전시관	
5	에드바르 뭉크	절규(1895년)
‘절규’는 노르웨이의 표현주의 화가인 에드바르 뭉크가 1895년에 그린 그림입니다. 작가의 걱정, 긴장, 절망감, 불안한 정신상태를 표현하고 있으며, 일그러진 형태와 강렬한 상징적 색채로 붉은 하늘을 배경으로 괴로워하는 인물을 표현하고 있습니다.		



4관	현대미술 영화 전시관	
6	파블로 피카소	아비뇰의 처녀들(1907년)
‘아비뇰의 처녀들’은 입체파 작가인 파블로 피카소가 1907년에 그린 그림입니다. 입체주의가 갖는 예술사적 의미는 르네상스 시대 이후 이어져온 원근법의 투시 개념을 탈피했다는 점 입니다. 입체주의는 면대상을 다각도에서 관찰 후 기하학 형태로 분해, 재구성하고 있습니다.		



4 영화 박물관 전시 영화 정보

4관	현대미술 영화 전시관	
7	구스타프 클림트	키스 (1908년)
‘키스’는 오스트리아 상징주의 작가 구스타프 클림트가 1907-1908년에 그린 그림입니다. 이 시기는 클림트의 전성기로 도금하는 기법으로 다수의 그림을 남겼으며, 포옹하는 남녀의 입맞춤을 화려하게 표현하였습니다. 우아한 장식, 화려한 금빛 색감, 평평한 배경화면을 특징으로 하고 있습니다.		



4관	현대미술 영화 전시관	
8	바실리 칸딘스키	즉흥 31(해전) (1911년)
‘즉흥 31(해전)’은 표현주의 작가인 바실리 칸딘스키가 1911년 그린 그림으로, 1909년에서 1913년 사이에 그린 ‘즉흥’ 연작 중 하나입니다. 칸딘스키는 내면세계의 자유로운 표현, 추상적 필치와 색조, 음악의 시각화를 특징으로 하고 있으며, 추상 표현주의 토대를 마련한 작가입니다.		

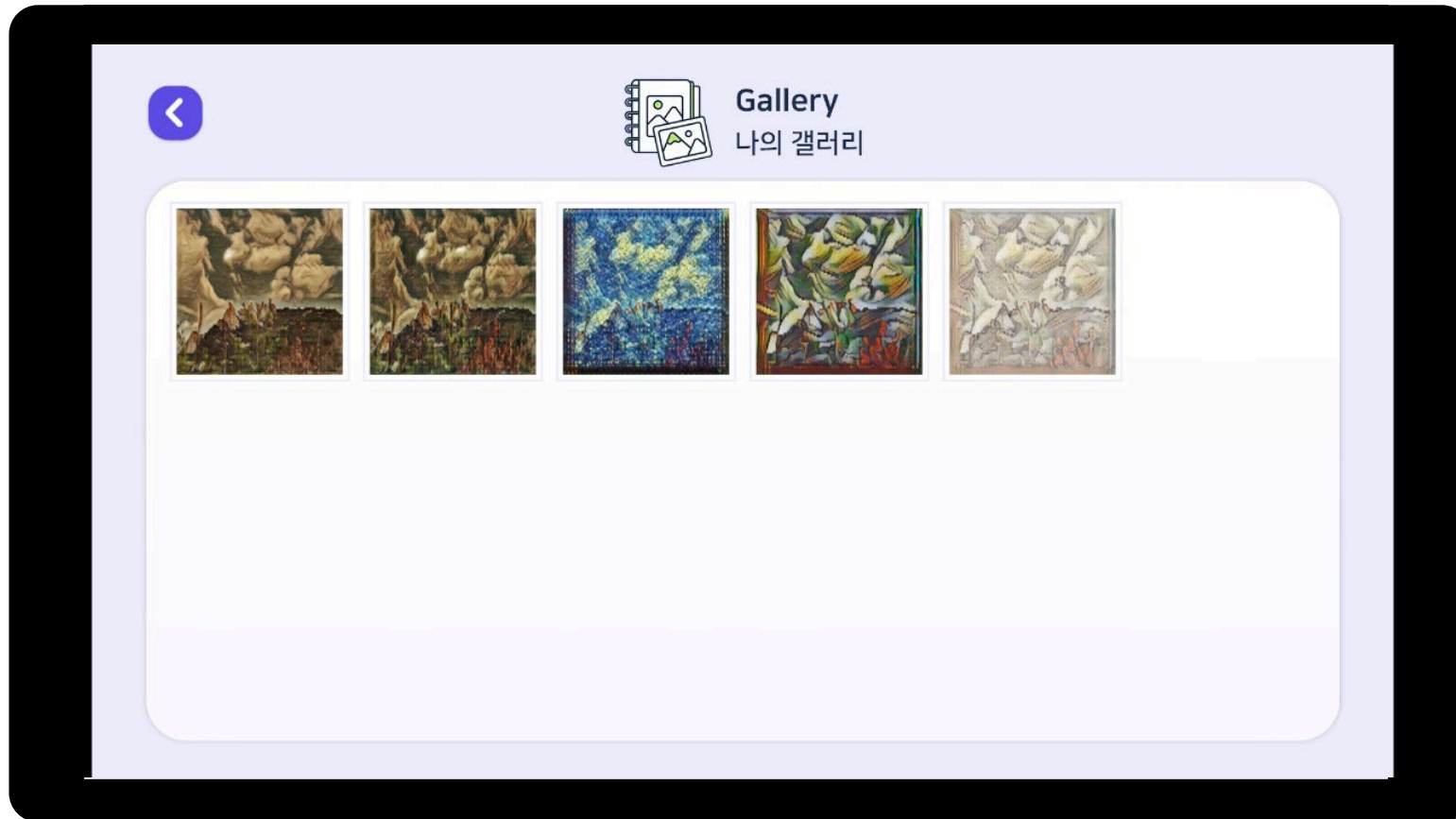


3. 나의 갤러리

1

나의 작품보기

- '나의 갤러리' 라는 메뉴에서는, 내가 제작한 작품들을 감상하고, 이를 SNS를 통해 친구들에게도 공유할 수 있도록 합니다.



3. 나의 갤러리

2

작품 공유하기

- 공유 메뉴를 사용하여, 선택된 그림을 카카오톡, 페이스북등의 SNS를 통해 친구들과 공유할 수 있습니다.
- 그림을 터치하면, 전체 화면 모드로 그림을 볼 수 있습니다.

