

군산대학교 HASS대학 미술학과

전공 커리큘럼 가이드 : 입체(조각)전공



“미래를 준비하며 변화하는 학과”

아카데미한 이론학습과 현장 위주의 실기, 다양한 실습과 전시를 체험하는 수업 내용

진로탐색학점제, 자체 미술관 운영과 전시프로그램, 다양한 공모전 등 학생들의 진로와 비전을 밝혀가는 우리나라 중서부 미술교육의 메카

군산대학교 미술학과는 예술을 통해 긍정적인 시대변화를 이끄는 미술인을 키워내고 미술의 사회적 기여를 지향합니다. 이를 위해 경험 많은 교수와 전문 강사들이 이론과 실기를 지도하여 예술적 마인드와 아이덴티티(identity)를 갖추고 예비 작가로 또는 미술 전문인으로 성장하도록 같이 고민하며 연구합니다. 그리하여 기존에 순수미술만을 탐구하던 학습방법에 최신 트렌드를 반영하여 다양한 매체의 활용으로 평면과 입체캐릭터, 컴퓨터그래픽 디자인, CAD설계 등을 통해 미술의 영역을 넓혀갑니다. 최근에는 고용량의 그래픽 전용 컴퓨터실을 도입하여 3D프로그램의 활용할 연구 시설을 갖추었습니다. 이곳에서 작업과 창업 그리고 취업에 필요한 작품과 이미지들을 직접 설계 및 제작하도록 하였습니다. 이는 동 시대적인 수요와 변화에 미술 학습의 시각을 맞춰 나가는 학생과 학과의 비전입니다.

재학 중에 학생들은 지도교수와의 지속적인 밀착 상담으로 진로와 학업에 대한 도움을 받으며 특히 취업에 도움이 되는 글로벌 학점제, 기업 탐방, 영역별 전문가 특강 등을 진행하고 다방면으로 학습현장과 공모전에 참여하여 실력과 자신만의 경력을 만들어갑니다. 졸업 후 진로는 다양하게 열려 있습니다. 자신에 작품영역을 구축해가는 작가, 미적 감각을 발휘하거나 예술분야를 활용한 창업 그리고 디자인과 게임분야 기업으로의 취업할 수 있습니다. 일부는 교직이수 과정을 통하여 미술교사(중등2급 정교사)가 될 수 있고, 문화예술교육사 자격증을 통하여 미술관련 기관(큐레이터, 전시기획, 박물관, 공연장, 공공 교육프로그램 기획, 학교 및 주민 센터 등의 교육 강사 등)에서 활동할 수 있습니다.

미술학과는 2025년부터 입시 전형을 기존에 소묘 위주의 한 과목에서 총 4과목인 정물 수채화, 정물 수묵화, 인물 소조, 연필 정물 소묘 중 하나를 선택하여 입시를 준비하도록 변경하여 학생들이 실기 선택의 폭을 넓힐 수 있도록 입시전형을 변경하였습니다. 미술에 관심이나 소질이 있는 학생들은 우리 학과로 오셔서 여러분이 희망하는 삶과 꿈을 펼쳐 나가길 바랍니다.

미술학과장 임영희

입체(조각)전공

조각은 미술에서 입체분야를 다루는 학문입니다. 시대가 변화하고 매체가 다양해지면서 현대미술도 영역이 확장하고 장르 간의 경계가 무의미해지고 있기에 현재는 평면, 입체, 설치 정도로 구분되고 있습니다. 따라서 우리 학과에서 조각전공은 순수조각에서 입체와 공간에 대한 연구를 지향하여 입체전공에 대한 수업을 진행합니다.

현대사회는 기존의 물리적 환경을 넘어 각종 모바일 기기 등 정보와 소통혁명으로 모든 삶에서 디지털 기반의 새로운 환경으로 빠르게 변모되고 있습니다. 예상보다 디지털이라는 방식이 접목되고 있는 범위는 상당히 방대합니다. 작은 기기 하나에서부터 삶의 곳곳에 깊숙이 자리잡고 있는 디지털 방식은 예술계에도 많은 변화를 일으키고 있습니다. 사람들은 AI와 소통을 하고 ChatGPT를 통해 쉽게 문제해결의 시간을 단축합니다. 특히 지난 3년 동안 COVID-19를 겪으며 사회시스템은 디지털방식에 전환이 더욱 빨라졌습니다. 여러분이 참여했던 디지털 기기와 프로그램을 이용한 비대면 온라인 수업은 몇 년 전만해도 상상에 그쳤던 방법입니다. 또한 급격한 기후변화의 여파로 물리적환경이 변화되고 가속화 되는 도시인구 집중은 앞으로 살아가야 할 공간과 환경에 대한 문제가 우선시 되어가고 있습니다.

이제 우리도 이러한 변화에 주시하고 심도 있는 안목으로 여러분의 미래를 준비해야 합니다. 급격한 변화속에서 현대미술의 방향과 역할은 예술을 통해 가치 있는 삶과 사회적 기여를 이뤄내는 것입니다. 입체전공은 순수조각을 기반으로 컴퓨터 프로그램을 통해 입체물과 공간에서의 활용을 연구합니다.

“작가양성과 취업/창업을 위한 커리큘럼”

우선 1,2학년의 기본 실기수업에서 입체물을 이해하는 수업을 진행합니다. 그리고 3,4학년에서는 구상과 디자인 그리고 작품의 제작까지 즉, 설계에서 완성까지의 과정을 프로그램을 통해 입체작품이 3D 디지털 공간에서 어떻게 구현되는지를 그리고 실제공간에서 어떻게 의미를 만드는지 연구하겠습니다.

군산대학교 미술학과 입체전공에 커리큘럼은 시대에 맞는 역량 있는 작가 양성과 졸업후에 취업과 창업을 준비하는 것에 초점을 둡니다. 첫째, 실기력에 집중했던 순수조각에 컨셉의 중요성과 전개방식을 강조하고 다양한 매체에 활용법을 연구하겠습니다. 둘째로 3D프로그램의 상용화로 캐릭터와 이미지디자인에 주력해 졸업 후, 취업/창업 시 필요한 포트폴리오를 완성하겠습니다. 새롭게 변화해가는 미술학과의 커리큘럼과 시설에서 학생만이 누릴 수 있는 작업 인프라를 경험하고 여러분의 미래를 준비하시기 바랍니다.

입체(조각)전공 교수 임영희



학년별 운용 중인 입체전공 과목

구분	학년	학기	과 목 명	시간	내 용	비 고
1	1	1	문화예술/도시재생(기초입체1)	2	입체전공 기초실기1	
2		2	기초입체2	2	입체전공 기초실기2	
3	2	1	조소기법 1	6	소조실기	
4			평면조형	3	포토샵	
5		2	조소기법 2	6	소조실기	
6	3	1	조 소(입체조형)	6	3DS MAX	
7			조형실기	3	CAD	
8		2	조 소(입체조형)	6	3DS MAX	
9			3D프린팅	3	Z brush	
10	4	1	현대환경조형실기1	6	졸업전시 준비	
11		2	현대환경조형실기2	6	졸업전시 준비	

※ 추가 또는 변경과목 : 1,2학년 공통과목으로 드로잉기초1,2를 편성해서 포토샵과 일러스트를 기본적으로 배운다.

입체(조소)수업 목표

하나. 입체(조각)분야 작가 양성 : 순수 조각실기에서 다양한 매체활용을 연구하여 현대미술 작가 배출

★2025년도부터 소묘로 하던 신입생선발에 소조(두상)작업 선택 추가

둘. 취업, 창업을 위한 교육 : 컴퓨터 프로그래밍에 통한 입체표현 능력의 고양과 다양화로 디지털 미술가로써
사회진출에 필요한 능력과 작품 포트폴리오 완성

가. 학년별 수업

- 1, 2학년 : 드로잉기초와 입체(소묘)실기 위주로 수업을 통해 입체에 대한 인식과 표현능력 습득.
- 3, 4학년 : 컴퓨터 프로그램을 통해 공간설계, 캐릭터디자인, 인물, 사물 등 입체를 표현.

나. 졸업 전, 포트폴리오 (택2)

1. 입체작업을 3D프린팅 후, 채색 등 효과를 가미한 입체 완성작
2. 입체작업을 작품성 있고 디테일하게 완성하여 200호 이상의 디아섹 액자 제작
3. VR 동영상 전시 및 아트 플랫폼 VR 갤러리 전시

다. 졸업 후 진로 및 취업방향

아티스트 - 테크닉 위주의 기존 방식에서 다양한 콘텐츠를 활용하고 프로그래밍에 의한 3D구현으로
주변 환경과 제작/설치 고려하여 작품을 제작하는 폭넓은 작가 양성
(작가 또는 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가)

취업과 창업 - 입체미술을 활용한 캐릭터산업 및 게임분야, 건축과 조경 또는 도시재생 공간분야에
필요한 인력으로 활동
(3d 모델러 / 디지털 원형사 / 입체 캐릭터 디자인 / 영화 및 광고 제작사
건축, 조경, 인테리어, 도시 재생 환경분야 공간디자인 및 미술담당)



드로잉기초 I 과목에서는 포토샵프로그램을 활용한 수업입니다. 포토샵은 Adobe사에서 개발한 비트맵 방식을 베이스로 하는 2D CG 프로그램 입니다.

작품 에스키스, 사진 작업, 그래픽 디자인, 웹툰 작업 등 모든 그래픽 작업의 기초가 되는 2D 평면 작업 프로그램으로 3D 작업과 연결되는 필수 단계입니다. Photoshop은 Photoshop만으로도 충분히 훌륭한 작품을 제작 할 수 있으며 작품활동 외에도 다른 프로그램을 사용하는 데 있어 꼭 필요한 과정입니다.

컴퓨터 그래픽 과정 중 2d 포토샵 프로그램을 활용 / 응용하여 작업에 필요한 에스키스 및 합성 기법을 습득하여 작품세계를 심화할 수 있도록 지도합니다. 또한 작품제작에 필요한 소재의 적용 기법을 습득하고 작품의 입체설계를 실습하여 작품구상 및 과정의 정밀도를 높일 수 있도록 합니다.

1학년 드로잉 기초과정

2D GRAPHIC PROGRAM 학습을 통한 (작품)표현 영역의 확장

컴퓨터 응용표현(2D) 시각예술영역 전반의 이해와 적용을 통한 개인역량 강화

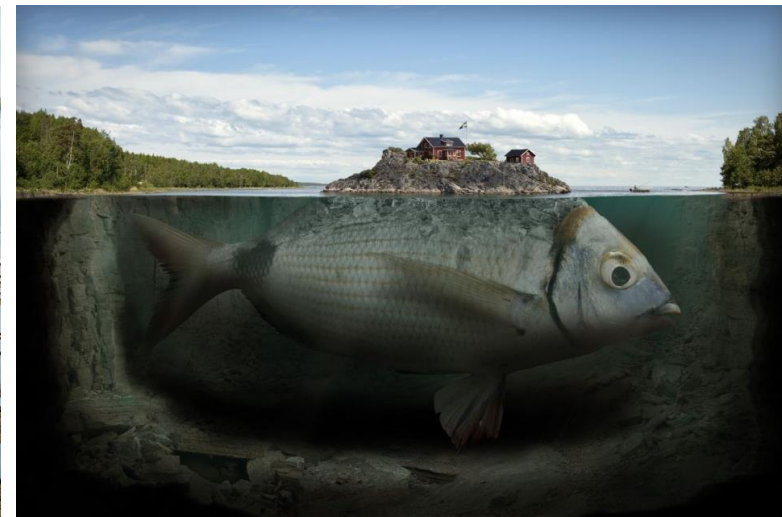
졸업 후 진로 및 취업방향

+ 아티스트 - 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가

+ 그래픽 디자이너 / 편집 디자이너



Erik Johansson



PPT 디자인



제품컷 보정



굿즈 제작



사진 보정



OLEG DOU



Erik Johansson



Sarah DeRemer



드로잉기초 II 과목에서는 일러스트프로그램을 활용한 수업입니다. 일러스트는 Adobe사에서 개발한 좌표와 패스로 이루어진 벡터 방식을 베이스로 하는 2D CG 프로그램입니다. Photoshop이 이미지 사진 수정에 유용한 프로그램이라면 Adobe Illustrator는 형태가공과 인쇄물에 적합하여 작품 에스키스, 그래픽 디자인, 편집 작업 등 다방면의 분야에 그래픽 작업의 기초가 됩니다.

eps형식으로 저장이 되어 2D 평면 작업 프로그램으로 Autocad와 3dsmax, Sketchup 프로그램과 호환되어 함께 사용할 수 있어 Photoshop과 함께 그래픽 작업을 하는 데 있어 아주 중요한 과정입니다. 인테리어 및 실내디자인, 건축분야에서 필수적으로 요구되는 역량입니다.

단독으로도 충분히 훌륭한 작품을 제작 할 수 있으며 작품활동 외에도 웹 디자인, 그래픽디자인, 편집디자인, 광고디자인, 애니메이션, 실내디자인 등 많은 분야에서 활용할 수 있습니다.

2학년 드로잉 기초과정

2D GRAPHIC PROGRAM 학습을 통한 (작품)표현 영역의 확장

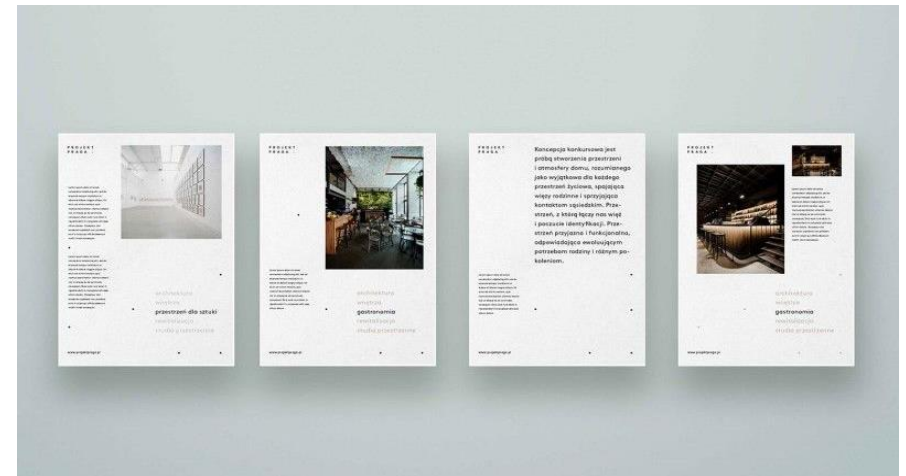
컴퓨터 응용표현(2D) 시각예술영역 전반의 이해와 적용을 통한 개인역량 강화

졸업 후 진로 및 취업방향

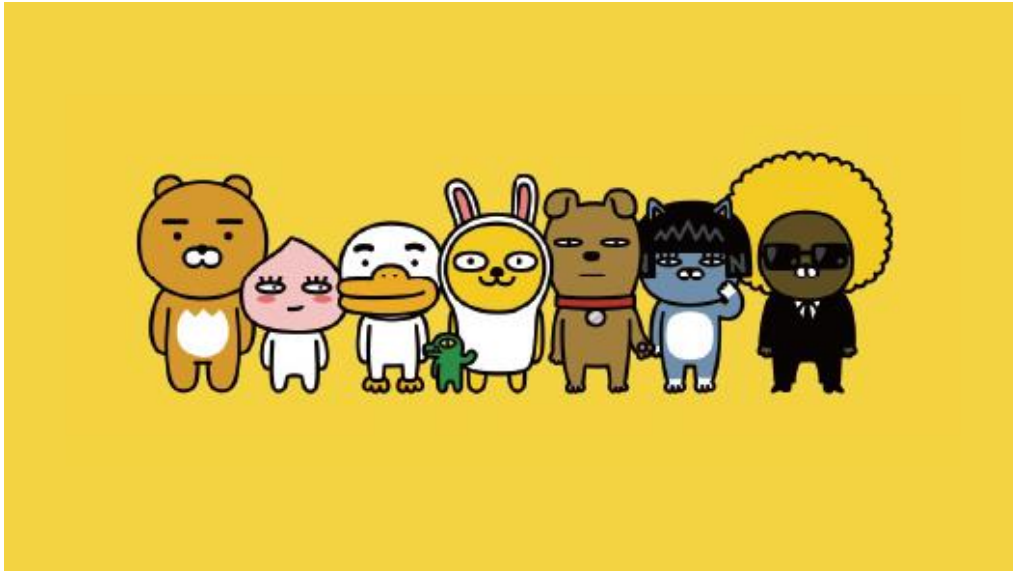
+ 아티스트 - 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가

+ 웹 디자인 / 그래픽디자인 / 편집디자인 / 광고디자인

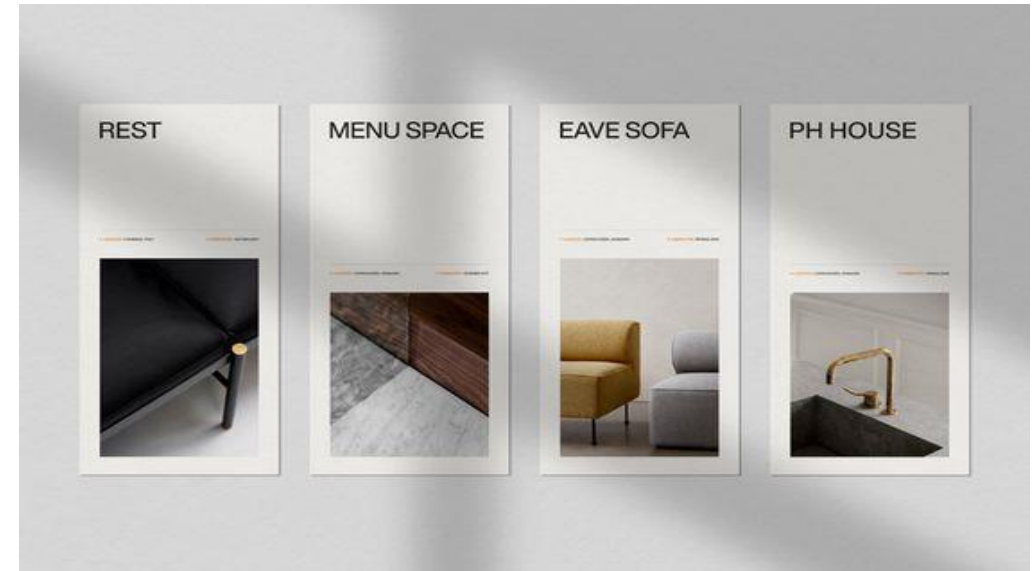
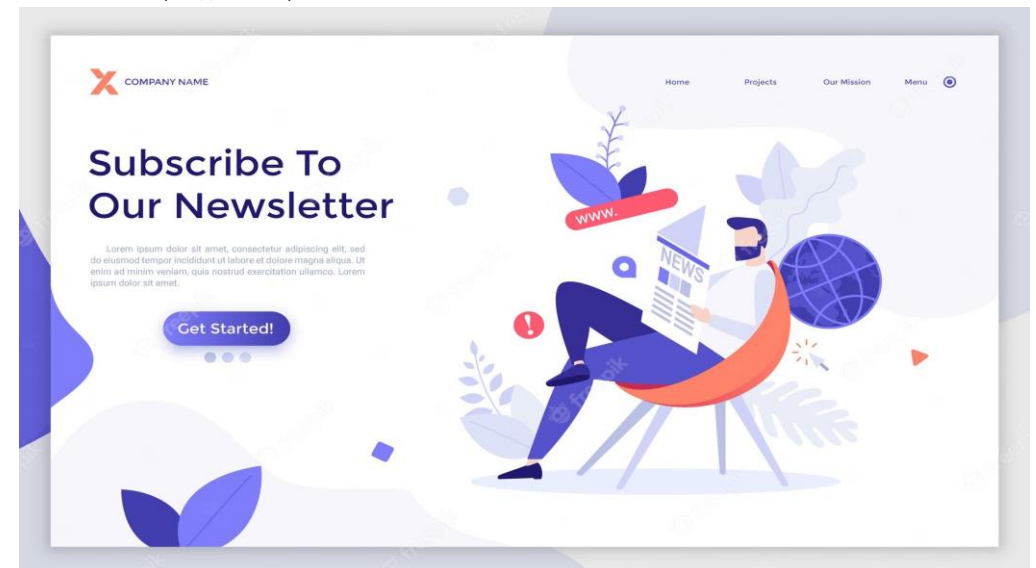
애니메이션 / 실내디자인 등



캐릭터 디자인 (카카오 프렌즈)



그래픽 디자인

편집디자인 www.behance.net웹 디자인 <https://kr.freepik.com>

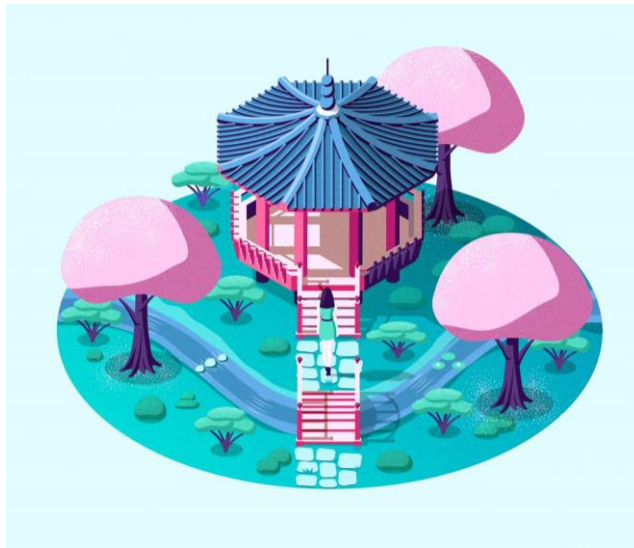
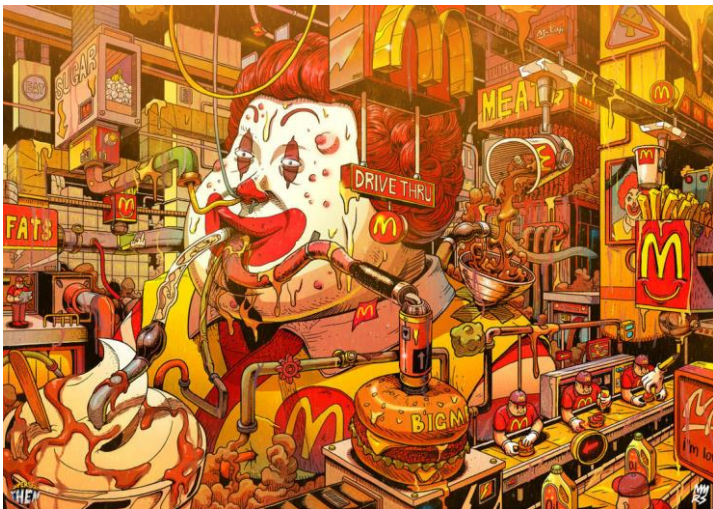
Illustrator Mr. Misang



Illustrator Coen Pohl



Illustrator KIMI AND 12





본 수업에서는 오토캐드를 통해 설계를 배우는데 오토캐드는 Autodesk사에서 개발한 설계도면을 위한 CG 프로그램입니다. 간단한 2d 부터 3d 설계까지 가능하며 공간설계까지 같이 할 수 있는 장점이 있습니다. 입체작업의 베이직한 설계를 통해 간단한 레이저 작업 및 조립, 3ds max프로그램과 연계하여 3d printing까지 진행할 수 있습니다.

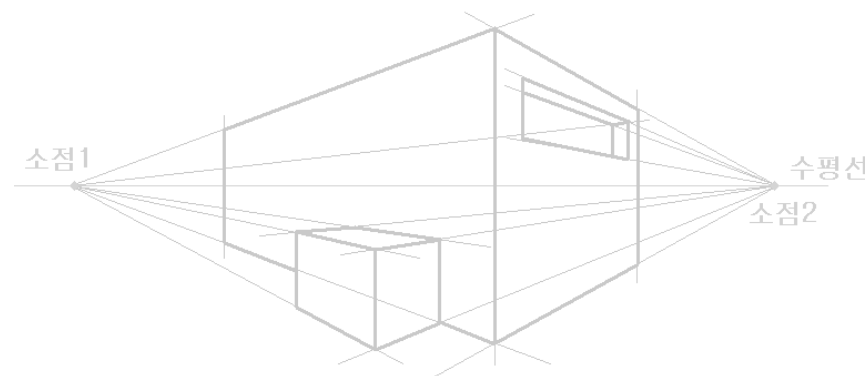
미술인들과 학생을 위한 입문이자 기초설계 내용으로 기본적인 설계의 범위에서 작품제작에 중점을 두어 꼭 필요한 팁을 가미하여 작품제작과정의 이해력을 높이고자 합니다. 구상스케치 및 가상 자료와 설계를 통해 완성되어진 작품을 비교해 봄으로써 조형설계과정의 중요성을 파악할 수 있습니다. 특히 정확한 수치와 물량의 계산으로 시간과 무게 그리고 인력의 한계에서 오는 어려움을 극복할 수 있고 도면화를 통해 무한한 수량과 크기로 작품과 제품을 만들 수 있습니다.

3학년 조형과정

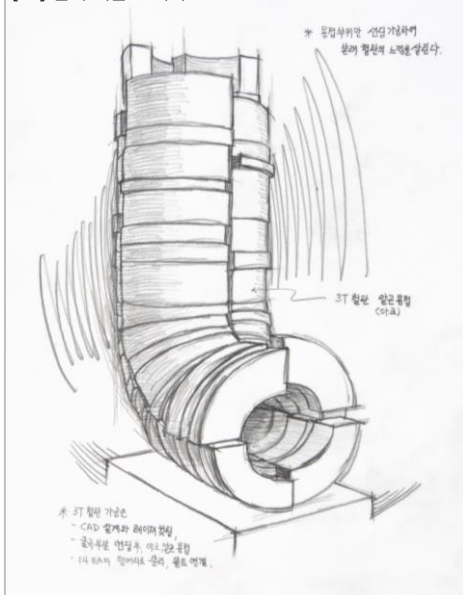
설계에 대한 입문과정으로 기초 도형 작도에서 설계 입문까지를 배워 작품을 제작하거나 모형제작 등에 활용할 수 있도록 하며 3D PRINTING 수업과정과 연계하여 진행

졸업 후 진로 및 취업방향

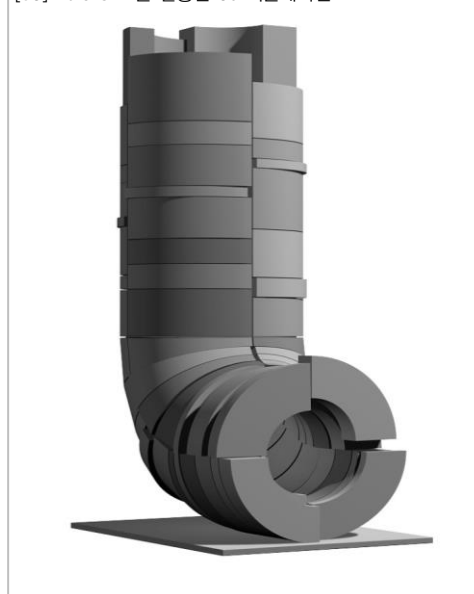
- + 건축, 조경, 인테리어 설계
- + 도시 재생 환경분야 미술담당



[01] 입체 작품 스케치



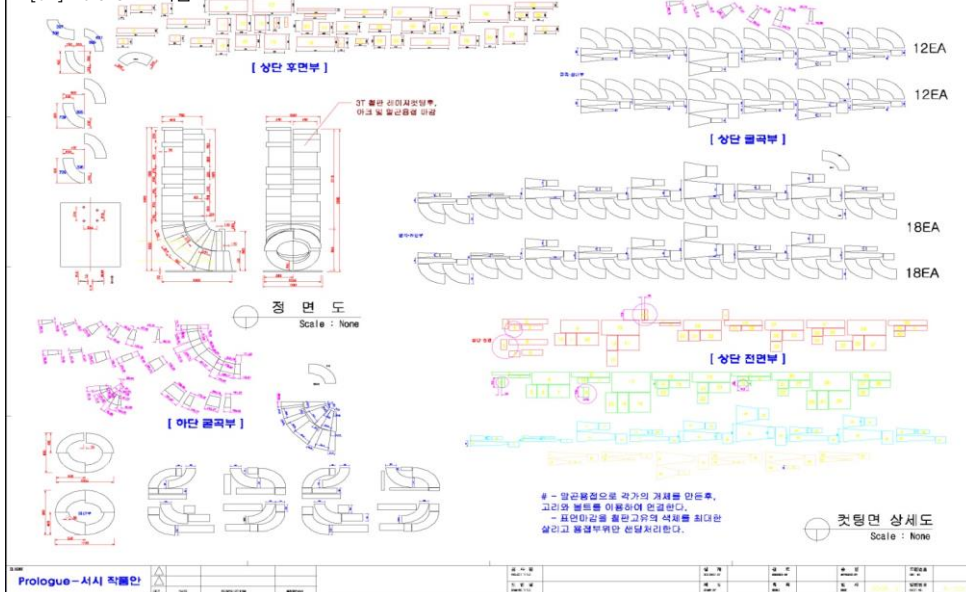
[03] Auto CAD를 활용한 3d 시뮬레이션



[04] 레이저 재단 및 용접을 통한 실제 작품제작



[02] Auto CAD 작업



입체조형 수업의 첫번째는 3D max를 활용한 수업입니다. 3D맥스는 Autodesk사에서 개발한 3D CG 프로그램 입니다. 모델링, 애니메이션, 시뮬레이션, 렌더링 등의 기능이 토털 패키지로 된 툴로 모델링 뿐만 아니라 실사와 같은 재질, 분위기 연출, 이미지화를 할 수 있으며 Zbrush, Autocad, 3dprinting 등 다양한 프로그램과 연계하여 작업이 가능합니다.

이 과정을 통해 구상된 작품을 가상의 공간에 작업해 보고 형태적 감각을 기르며 맵핑 작업으로 작품의 재료에 대한 연구도 미리 해 볼 수 있습니다. 또한 가상의 전시장에 작품을 시뮬레이션 해 볼 수도 있어 작품 디스플레이에 대한 연구도 함께 할 수 있습니다. 조형을 공부한 사람이 공간에 대한 이해도가 높아 작업에 대한 접근성 및 결과물의 퀄리티가 높습니다. 입체를 전공하는 학생들에게 꼭 필요한 과정입니다.

가상의 공간에 입체를 만드는 과정으로 파인아트부터 디지털 아트 그리고 건축 설계, 조경, 인테리어까지 작업의 영역을 확장하여 다양한 작업장르 및 취업 진로로 연결 시킬 수 있습니다.

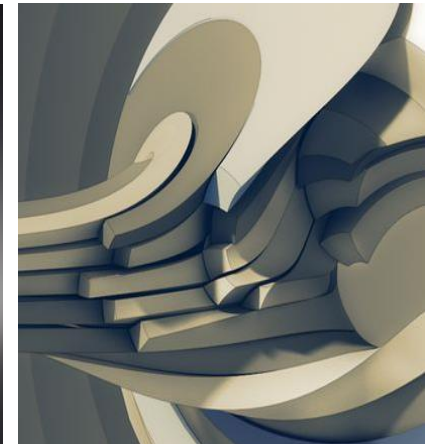
3학년 조형과정

대학 내 비치된 고사양 컴퓨터를 통해 가상의 공간에 작업하는 입체조각과정
3D PRINTING 과정과 연계수업

졸업 후 진로 및 취업방향

- + 아티스트 - 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가
- + 3d 모델러 /디지털 원형사 / 입체 캐릭터 디자인 / 영화 및 광고 제작사
- + 건축, 조경, 인테리어, 도시 재생 환경분야 미술담당

〈참고 이미지〉



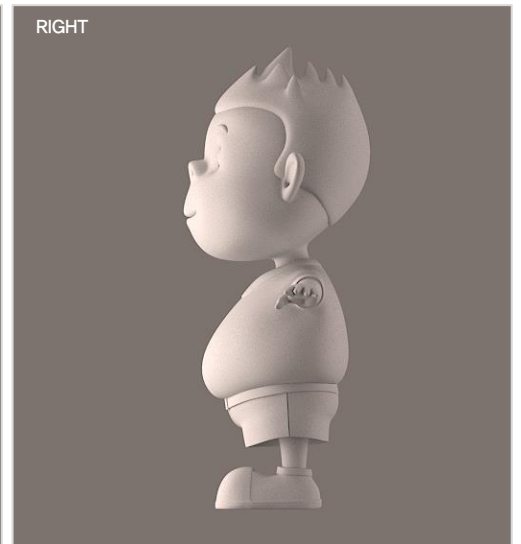
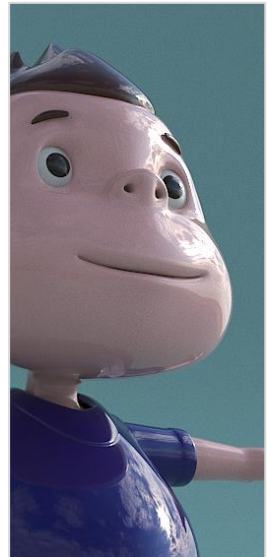
캐릭터 디자인



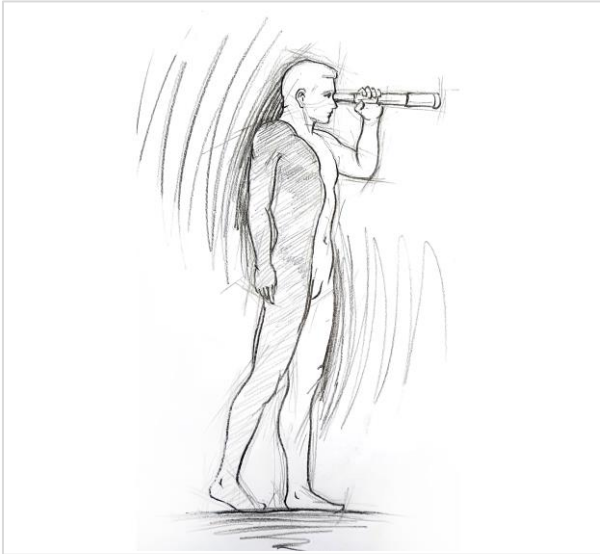
[01] 입체 캐릭터 구상 및 그래픽 작업



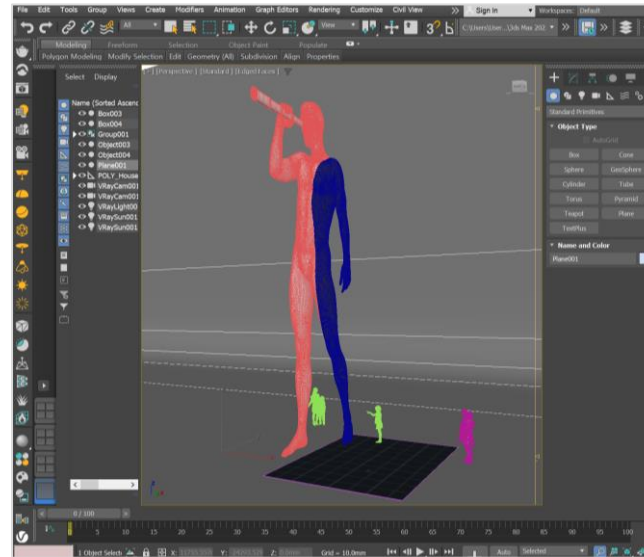
[02] Rendering



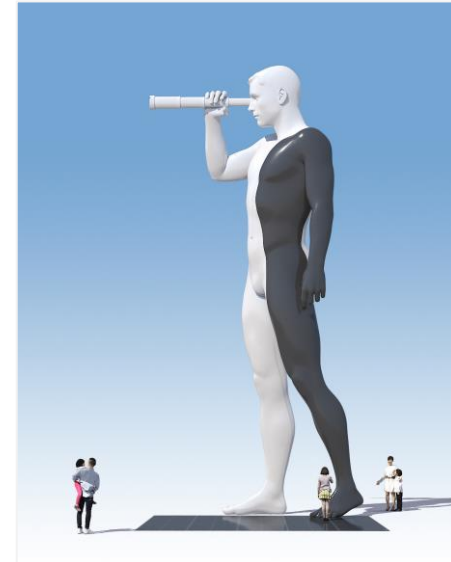
조형작품 제작 과정



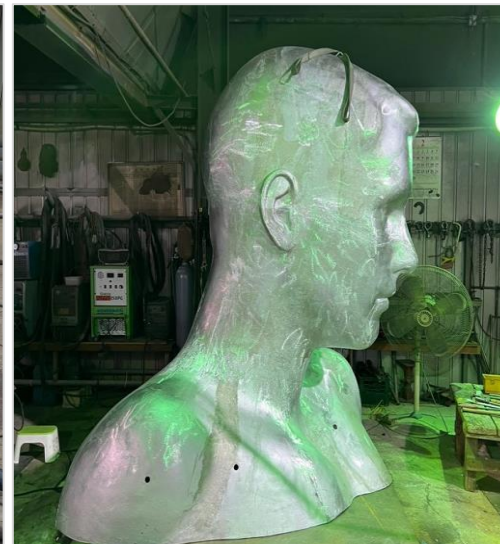
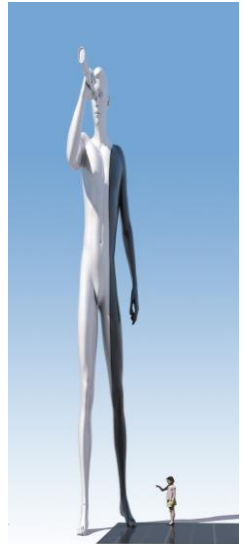
[01] 입체 작품 스케치



[02] 3d 그래픽 작업



[03] Rendering



[04] 실제로 제작 설치 된 작품사진



입체조형 수업의 두번째는 Zbrush를 활용해 조소작업을 진행합니다. 지브러쉬는 Pixologic사에서 개발한 3D CG 프로그램입니다. 마야나 3ds max처럼 모델링, 애니메이션, 시뮬레이션, 렌더링 등의 기능이 토털 패키지로 된 툴이 아니라 전적으로 모델링, 그 중에서도 Sculpting에 특화된 소프트웨어입니다.

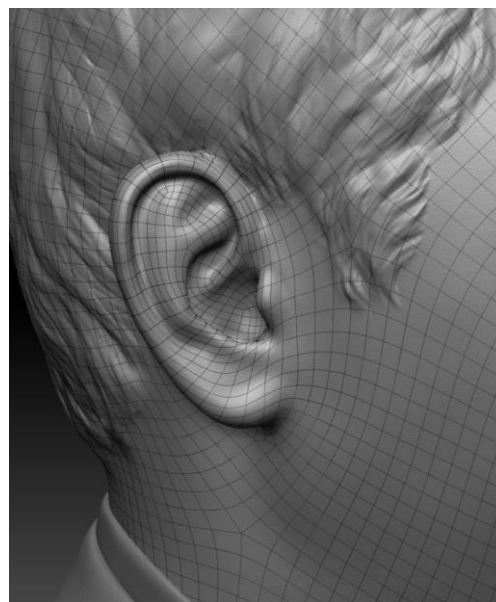
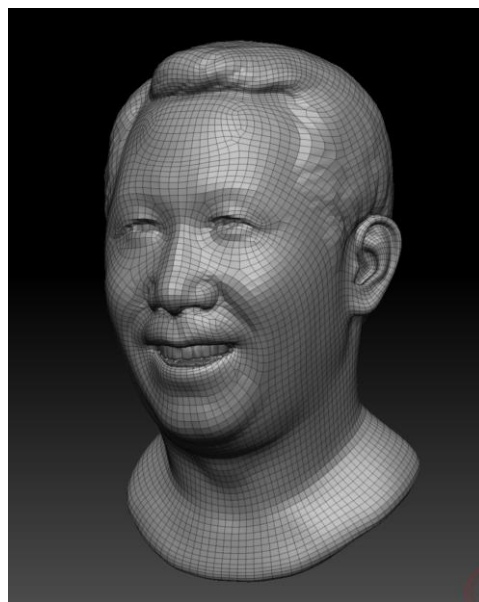
조소 작업의 특성상 조형과 해부학에 대한 이해가 필요하며 기능에만 익숙해진다면 3D프로그램만 만지던 사람보다 조형을 하던 사람이 더 멋진 결과물을 만들어 냅니다. 이것은 단순히 점, 선, 면을 가지고 하는 작업 형태가 아니라 조각을 하듯이 깎고 덧붙이면서 작업하는 Zbrush의 작업 형태 특성상 당연하다고 볼 수 있습니다. 실제 조형을 컴퓨터 속 가상의 공간에서 작업하는 방식으로 옮겨진 것에 불과하기 때문입니다. 3D 프린터가 대두된 이후로는 특유의 직관적인 사용법 덕분에 피규어를 만드는 디지털 원형사들에게 호평받고 있습니다.

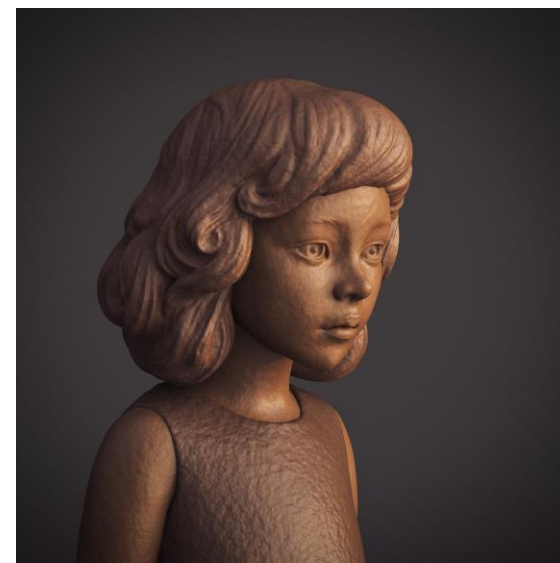
3학년 조형과정

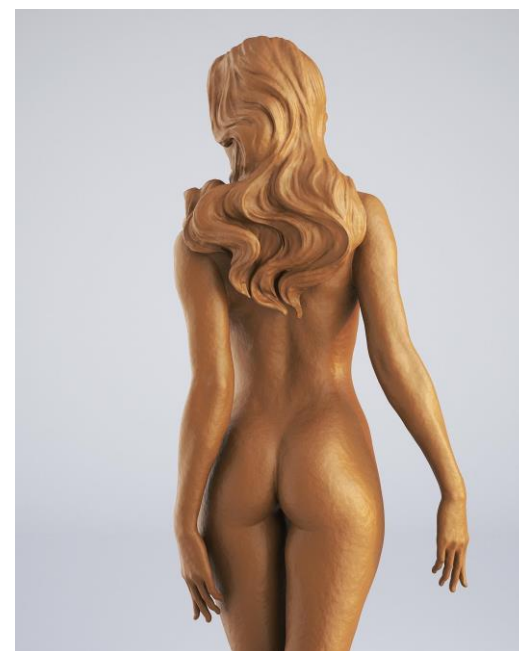
대학 내 비치된 고사양 컴퓨터와 타블렛으로 가상의 공간에 작업하는 조소과정
3D PRINTING 과정과 연계수업

졸업 후 진로 및 취업방향

- + 아티스트 - 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가
- + 3d 모델러 - 디지털 원형사 / 영화 및 광고 제작사
- + 캐릭터 디자인







삼차원 형상을 구현하기 위한 전자적 정보를 자동화된 출력장치를 통하여 입체화하는 활동을 의미합니다. 즉 가상으로 시뮬레이션 한 입체형태를 오프라인 공간에 구현시키는 방식입니다. 3D PRINT의 기술은 오늘날 모형제작의 수준에서 넘어서 원형제작, 건축설계, 더 나아가서는 인공 장기를 출력하는 등 다방면에서 중요한 역할을 하고 있기에 작품출력에서만 아니라 취업과 창업에 많은 가능성이 있습니다.

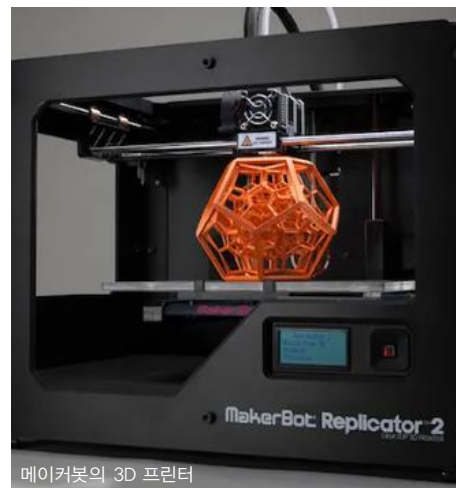
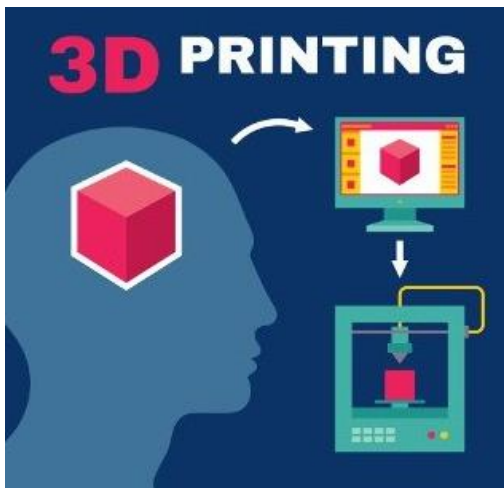
프린팅은 여러 방식이 있는데 작업의 특성을 고려하여 프린팅 방식을 선택해야 합니다. 출력시간과 사용재료 그리고 색채사용여부 등에 따라 비용에 차이가 크고 내구성이 다릅니다. 본 수업에서는 작품과 모형 그리고 캐릭터 작업을 출력하는데 중점을 두고 가성비와 후가공처리를 감안하여 출력결과물을 얻어내는 과정을 익힙니다.

3학년 조형과정

대학 내 비치된 컴퓨터로 작업한 조형 CG를 3D PRINTER를 통해 가상의 작품을 현실로 구현해 내는 작업과정
작품 및 작품모형 제작

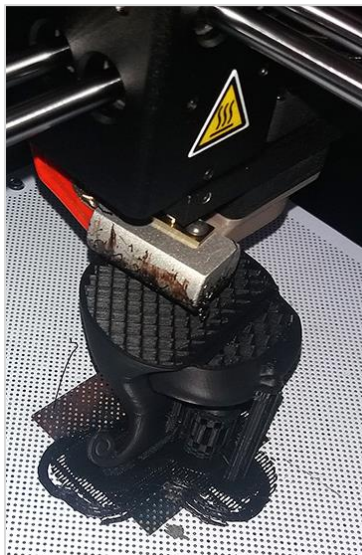
졸업 후 진로 및 취업방향

- + 아티스트 - 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가
- + 3d 모델러 - 디지털 원형 조각사
- + 캐릭터 디자인



캐릭터 작품 출력과정 <https://mmzone.co.kr>

[01] 입체 작품 구상 및 그래픽 작업

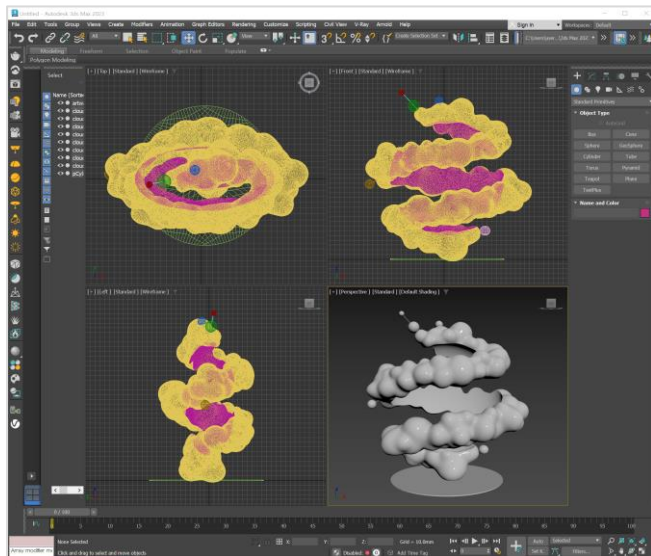


[02] 3D PRINTING

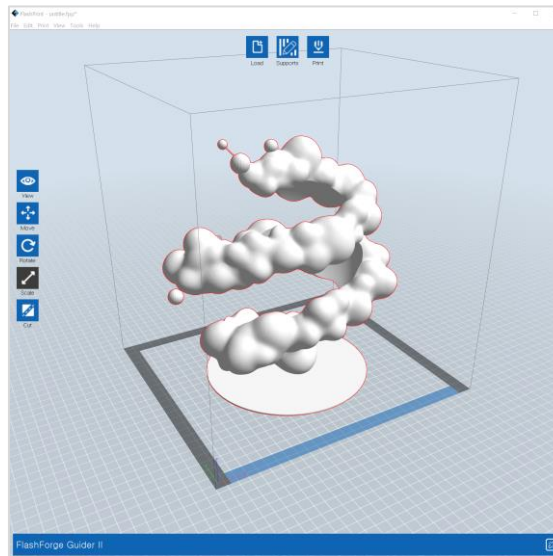


[03] 출력 및 도색

조형 작품 출력과정



[01] 입체 작품 구상 및 그래픽 작업



[02] 3D PRINTER 프로그램 활성화



[03] 출력 및 도색

학과과정을 마무리하여 아티스트 또는 사회인으로 한 발 내딛는 준비인 졸업작품 전시를 위한 과목입니다.

학생들은 구상한 작품을 컴퓨터프로그램으로 실현하고 3D PRINTING 과정을 통해 실제 입체작품을 완성하여 전시합니다. 또는 작품을 디지털로 디테일하게 제작하고 가상의 장면을 연출하여 렌더링한 이미지를 200호 이상의 이미지로 출력 후, 디아섹 작업으로 고 퀄리티의 액자를 제작하여 전시합니다. 그리고 공통 작업으로는 제작 된 3D 작품으로 VR 동영상을 제작하여 가상의 공간에 작품 전시를 병행하는데 평면으로도 입체로도 제작할 수 있습니다. 또한 아트 플랫폼과 연계하여 교내 전시 뿐만 아니라 전세계 어디서든 작품을 감상할 수 있도록 VR 갤러리 전시를 진행합니다.

이 과목을 통해 학생들은 작품구상에서 전시까지 이끄는 과정을 경험함으로써 졸업 후 신진작가로 한 발, 사회 구성원으로 한 발 나아가는 준비를 합니다.

4학년 졸업전시 준비과정 (택2)

1. 입체작업을 3D프린팅 후, 채색 등 효과를 가미한 입체완성작
2. 입체작업을 작품성 있고 디테일하게 완성하여 200호 이상의 디아섹 제작
3. 디지털 환경조각 전시 및 아트 플랫폼 VR 갤러리 전시

졸업 후 진로 및 취업방향

- + 아티스트 - 조각가 / 디지털 작가 / 시각예술작가
- + 캐릭터디자인 / 3d 모델러 / 디지털 원형 조각사
- + PUBLIC ART 기획사 취업, 창업



점토 소조작업



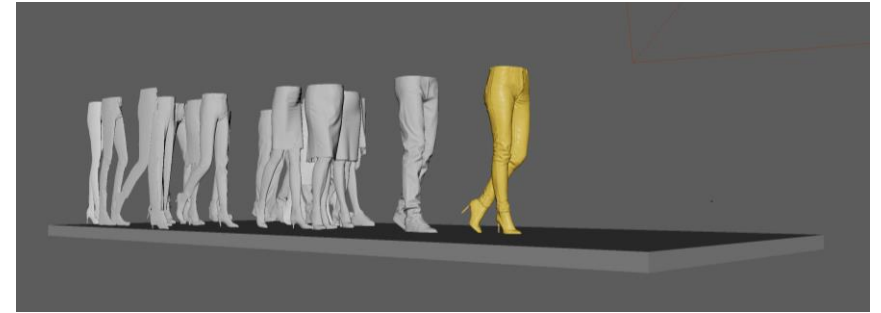
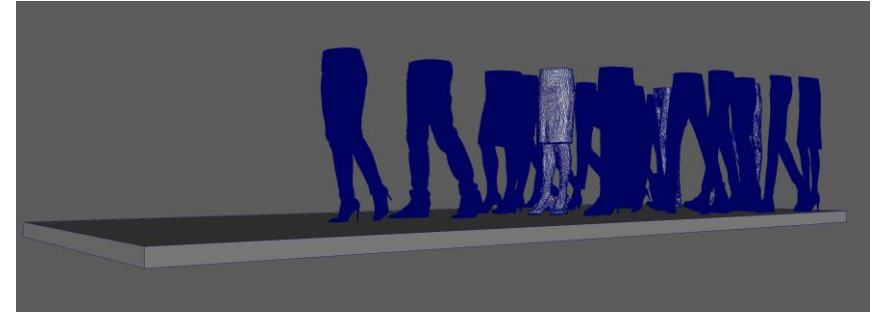
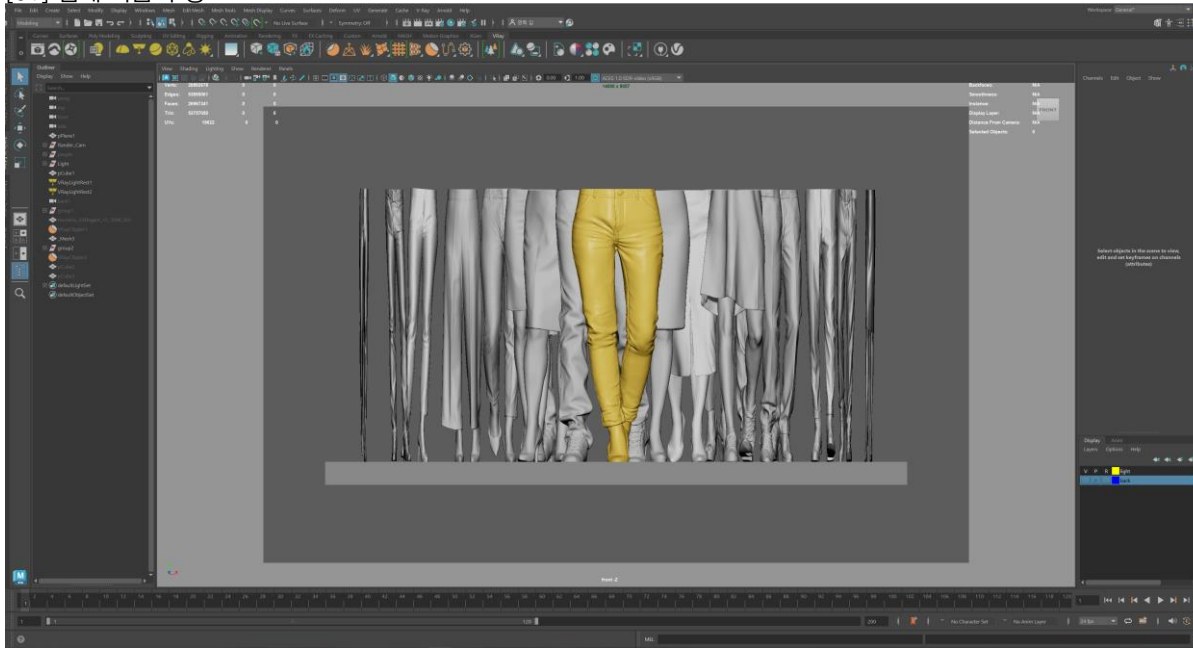
입체작품 칼라링



두상 용접작업

졸업전시 준비과정 I (선택1) 입체작품을 3D PRINTING 후, 채색 등 효과를 가미한 입체완성작 1

[01] 입체 작품 구상

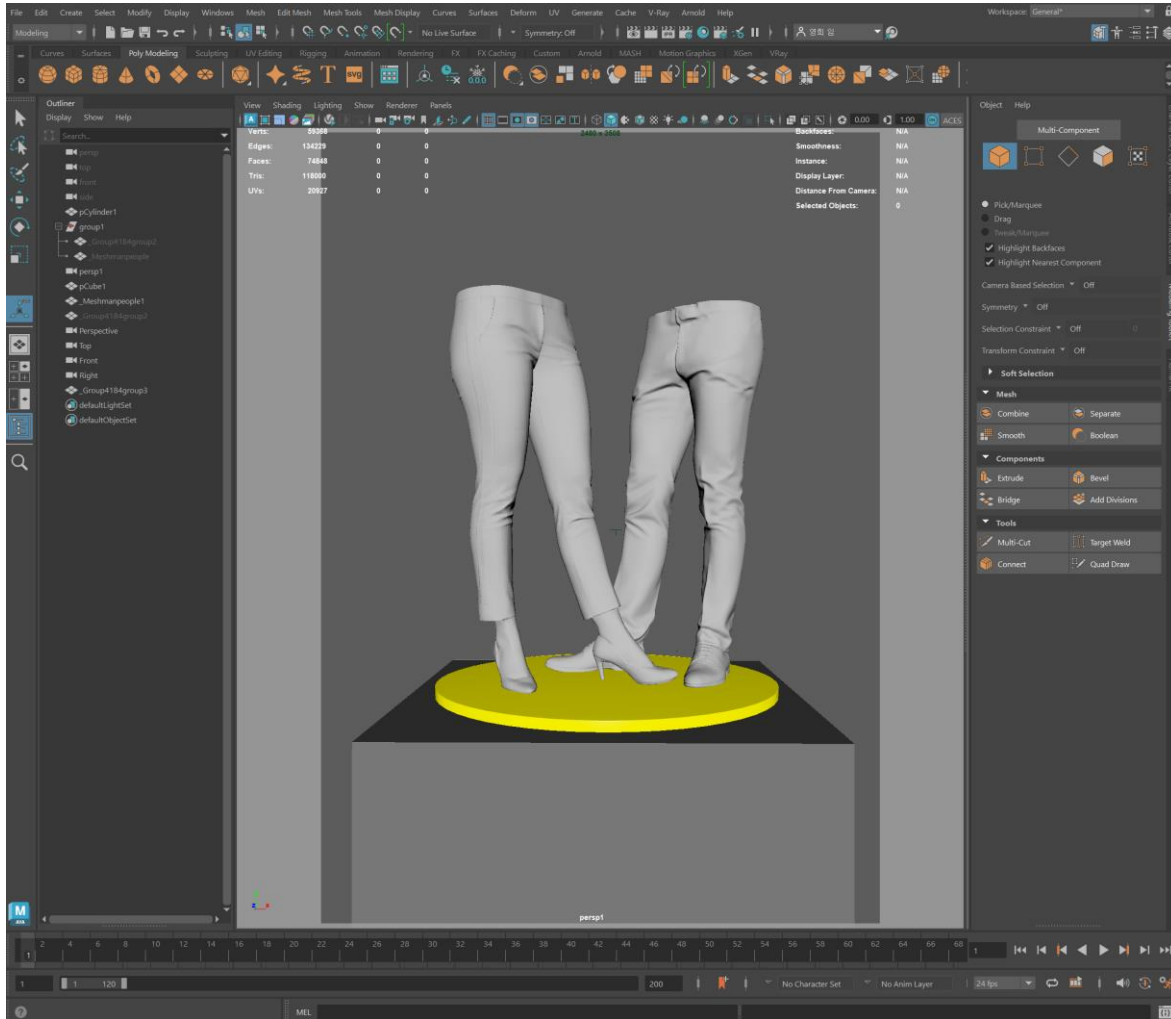


[02] 3D PRINTING 후, 채색



졸업전시 준비과정 I (선택1) 입체작품을 3D PRINTING 후, 채색 등 효과를 가미한 입체완성작 2

[01] 입체 작품 구상

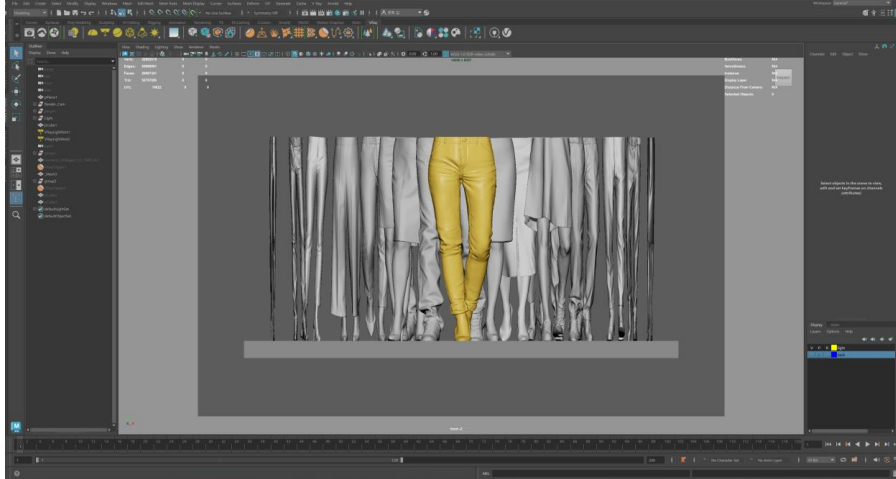


[02] 3D PRINTING 후, 채색



졸업전시 준비과정 II (선택2) 입체작업을 작품성 있고 디테일하게 완성하여 총 200호 이상의 디아섹 제작

[01] 입체 작품 구상



[03] 디아섹 제작



[02] 작품연출 및 렌더링



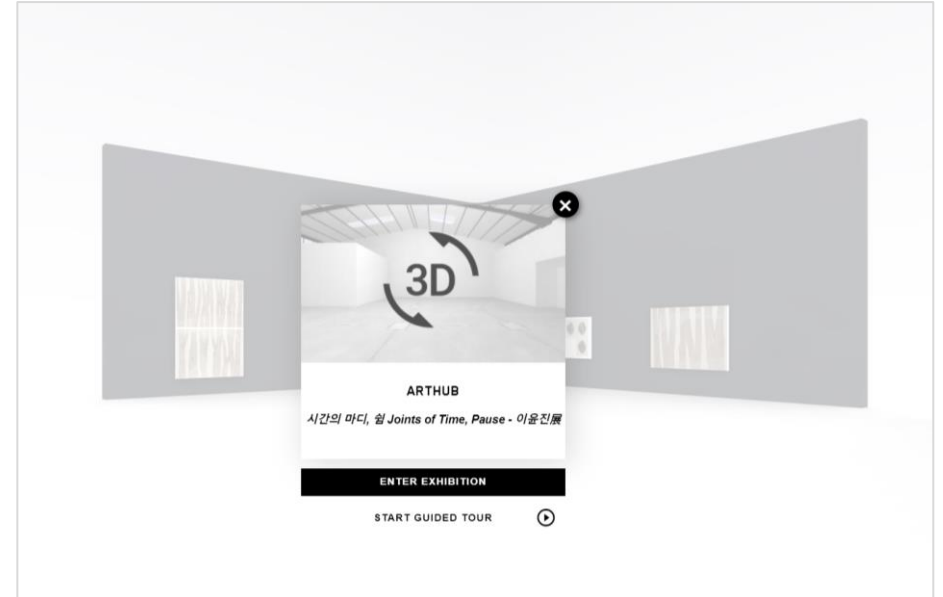
[01] 디지털 환경조각 전시



Artist 김경아 WAVE 2021



Artist 김경아 WAVE 2021

[02] 아트 플랫폼 VR 갤러리 전시 <http://www.arthub.co.kr/>

디지털 작품 전시

학생들이 구상한 입체 작품을 가상환경안에 공간적인 조화를 이루도록 배치하고 연출하는 과정으로 최종 전시 결과물은 동영상으로 제작되어 작품감상을 관람자가 다양한 시점에서 할 수 있습니다.

아트 플랫폼 VR 갤러리 전시

학생들이 구상한 입체 작품을 렌더링 하고 평면으로 구성하여 아트 플랫폼의 VR갤러리를 통해 전 세계에서 많은 사람들이 작품을 관람할 수 있도록 합니다.



군산대학교 HASS대학 미술학과
전공 커리큘럼 가이드 : 입체(조각)전공
<https://www.kunsan.ac.kr/finearts>

(우)54150, 전라북도 군산시 대학로 558(미륵동) 예술대학 2층
TEL. 063)469-4411
FAX. 063)465-8733