

카메라 앵글로 다시 그리기

같은 캐릭터, 같은 순간을 올려다보기·눈높이·내려다보기로 그려 앵글이 주는 느낌을 비교해요.

올려다보기

크고 강해 보여요



눈높이

평범하고 친근해요



내려다보기

작고 약해 보여요



같은 장면을 세 앵글로! 장면 정하기

인물/대상: _____

어떤 순간: _____

가장 마음에 드는 앵글과 이유: _____

발달 포인트

시점에 따라 형태가 바뀌는 입체 이해, 앵글로 감정과 의미를 연출하는 표현력이 자라요.

다음 단계 신호

장면마다 의도적으로 앵글을 골라 그리면 스토리보드·만화·애니메이션 작업으로 이어져요.

준비물

- 연필, 지우개
- 가는 펜
- 피규어나 장난감 (관찰용)

이렇게 해요

- 그릴 인물과 순간을 하나 정해요
- 피규어를 세 높이에서 보고 칸마다 그려요
- 앵글마다 느낌이 어떻게 다른지 적어요

아이에게 물어봐요

“악당을 무섭게 보이게 하려면 어떤 앵글이 좋을까?”

만화·영화에서 장면을 볼 때 '카메라가 어디 있지?'를 함께 찾아보면 그림 보는 눈이 확 넓어져요.