

탈것 콘셉트 아트 시트

게임·영화 디자이너처럼 썸네일 → 실루엣 → 완성 순서로 나만의 탈것을 디자인해요.

① 썸네일 · 1분씩 빠르게 6개 (작고 거칠게!)

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

② 실루엣 · 2개 골라 까맣게 채워요

③ 완성 · 부품에 설명 선을 달아요

엔진

바퀴?

까맣게 칠해도 알아보면 좋은 디자인

설정 용도 _____ 동력 _____ 탑승 인원 _____

누가 타는 탈것인가요? _____

발달 포인트

많이 그리고 고르는 디자인 과정, 실루엣으로 형태를 판단하는 눈, 설정과 그림을 연결하는 기획력이 자라요.

다음 단계 신호

캐릭터·세계 지도·탈것을 하나의 세계로 엮으면 포트폴리오가 될 수 있는 작품 세계가 완성돼요.

준비물

- 연필, 지우개
- 검은 사인펜이나 붓펜 (실루엣)
- 가느 펜, 마커 (있으면)

이렇게 해요

1. 1분씩 6개 썸네일을 빠르게 그려요
2. 2개를 골라 실루엣으로 까맣게 채워 비교해요
3. 하나를 골라 크게 완성하고 부품 설명을 달아요

아이에게 물어봐요

“실루엣만 봐도 이 탈것이 뭘 하는지 알 수 있어?”

실제 콘셉트 아티스트들이 쓰는 순서예요. 첫 그림을 고치기보다 많이 그리고 고르는 습관이 실력과 아이디어를 함께 키워요.