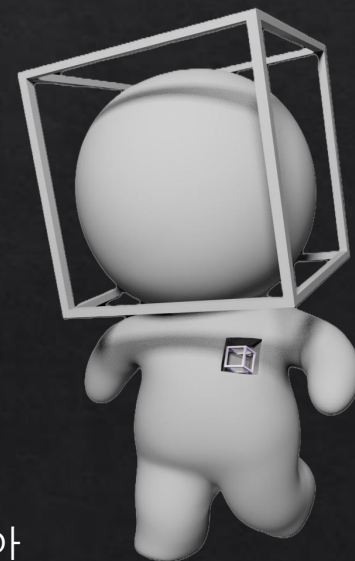


AI MULTI-CONTENTS CREATOR ACADEMY

2026 AI 미디어아트 크리에이터 교육과정

[생성형 AI와 작가성: 예술적 관점의 이해]



1회차_ 2026. 07. 02_강사 김영아

강의 개요 및 목차

- O.T 프로그램, 강사진 및 수강생 소개

- 강사 CV

- 창작자 관점에서의 생성형 AI

- 생성형 AI 각 분야별 적용

- AI 콘텐츠 우수 작품 사례

- 인공지능을 활용한 창작 지향성

O.T 프로그램 소개

AMCA AI MULTI-CONTENTS
CREATOR ACADEMY

AI미디어아트 크리에이터 과정
교육생 모집

내 안의 세계를 AI로 꺼내다

강사진

홍익대 예술 X AI 분야
현업 미디어아티스트 강사진 직강
1:1 전문가 크리틱 진행

AI툴 전방위
무료 지원

미디어 아트
개인 포트폴리오 완성

홍대 AI뮤지엄
전시 쇼케이스

MBC C&I
공식 수료증 발급

LOCATION
서울XR센터 상암
AI뮤지엄 홍대

RECRUITMENT
30명 서류 심사 선발

SCHEDULE
7/2 - 11/10
매주 화요일 13:00 - 17:00

TUITION
전액 무료 AI툴 개인화 지원

모집마감일
6/21

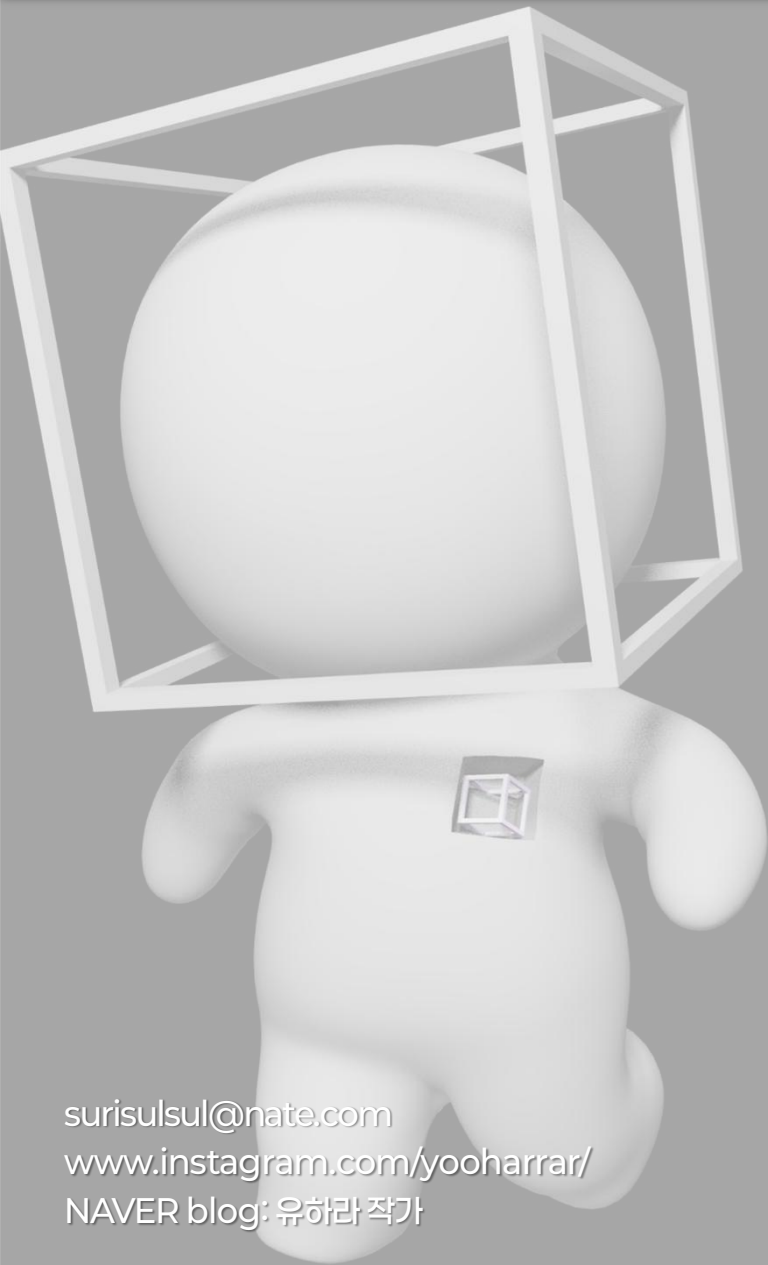
W. www.mbcac.com/amca2026/
T. 02-2240-3847-3848-3849



○ 세부 교육 프로그램

회차	추진일정(일시/시간 등)	주제	강사	제2강사
1	2026. 7. 2 13:00-16:00(3H)	생성형 AI와 작가성: 예술적 관점의 이해	김영아	최문석
2	2026. 7. 7 13:00-16:00(3H)	미디어아트 표현 전략 탐색	변희은	유성호
3	2026. 7. 9 13:00-16:00(3H)	담론 기반 창작 개념 설정 및 프로젝트 방향 설정 워크숍	김영아	유성호
4	2026. 7. 14 13:00-16:00(3H)	생성형 AI 이미지 생성 실습 및 스타일 탐색	김유림	유성호
5	2026. 7. 16 13:00-16:00(3H)	작가 스타일 정의 및 시각 언어 구축	최문석	변희은
6	2026. 7. 21 13:00-16:00(3H)	AI 이미지 편집과 캐릭터 일관성 구축	변희은	박성하
7	2026. 7. 28 13:00-16:00(3H)	파인튜닝 및 데이터 기반 스타일 학습 이해	박성하	최문석
8	2026. 8. 4 13:00-16:00(3H)	창작 파이프라인 자동화: 바이브 코딩과 AI 에이전트 입문	박성하	변희은
9	2026. 8. 11 13:00-16:00(3H)	생성형 AI 활용 영상 생성 및 시간성 표현	김유림	오소백
10	2026. 8. 18 13:00-17:00(4H)	[집단 멘토링] AI 기반 크리틱 및 작품 발전 고도화	최문석 김영아 최문석 박성하	- -
11	2026. 8. 25 13:00-16:00(3H)	AI 기반 사운드 생성 및 오디오 디자인 기초	오상민	변희은
12	2026. 9. 1 13:00-16:00(3H)	사운드 디자인을 통한 미디어아트 경험 확장	유성호	김유림
13	2026. 9. 8 13:00-16:00(3H)	미디어아트 편집: 시청각 구조 설계	유성호	김유림
14	2026. 10. 6 13:00-17:00(4H)	[집단 멘토링] 프로젝트 제작 및 중간 크리틱	김영아 최문석 김영아 박성하	- -
15	2026. 10. 27 13:00-17:00(4H)	[집단 멘토링] 최종 결과물 제작 및 포트폴리오 구성	박성하 김영아 박성하 최문석	- -
16	2026. 11. 10 13:00-16:00(3H)	최종 발표 및 담론 확장	김영아	박성하

- 강사진 소개
- 수강생 자기 소개



surisulsul@nate.com

www.instagram.com/yooharrar/

NAVER blog: 유하라 작가

Fine Art, AI Art, Media Art, Installation

유 하 라

Yoo Harrar

- A.I ART LAB 대표 / 아티스트(2002~2026)
- 홍익대학교 MR아트텍센터 & MR미디어랩 수석 연구원
- 홍익대학교 대학원 AI실감미디어 콘텐츠학 박사과정
- 홍익대학교 영상커뮤니케이션 대학원 VRAR콘텐츠학 전공 졸업 / 미술학 석사
- 단국대학교 교육대학원 미술교육학과 졸업 / 교육학 석사
- 홍익대학교 대학원 <실감미디어개론> 강사
- 한국생산성본부 <AI·디지털 기반 미디어 융합인재 생성형 AI 교육과정> 강사
- 한국공간디자인학회(KISD) 상임이사



Self – Introduction

유하라 작가 : 국내외 개인전 13회, 국내외 특별전 & 그룹전 70회



2018

2019

2020

2021

2021

2022

2022

2023

2023

2023

2024

2025

생성형 AI 활용 미디어아트(활용 AI: ChatGPT, Midjourney, Flux, Runway, LUMA, Kling 등)



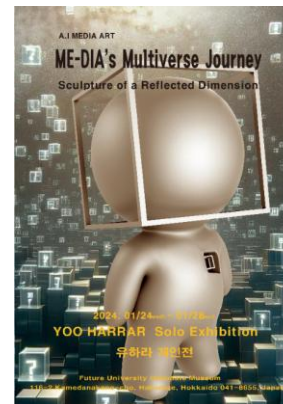
2023



2023



2023



2024



2024



2024

유 하 라 초대전



〈 큐브 놀이터 展 〉

2021.03.01~03.31

장소 : 서울 동작구 보라매로5길 51, 롯데타워 지하1층 134호 뱅기노자

주최 : 뱅기노자 "JARTE GALLERY "

주관 : 사)신지식장학회

협찬 : 베짖이 교육, 유하라 화실, 반딧불 교육, SK매직 소병문



큐브놀이터(Shall We Fly)
_90cm*90cm_나무위에혼합재료_2019



큐브놀이터(Let's Dance)
_90cm*90cm_나무위에혼합재료_2019



큐브놀이터_큐브야 놀자_25cm*25cm*8EA_나무위에혼합재료_2017



큐브놀이터_구(球)와 큐브(Cube)_가변설치_혼합재료_2020



큐브놀이터_큐브야 놀자
_25cm*25cm*36EA_나무위에혼합재료_2018



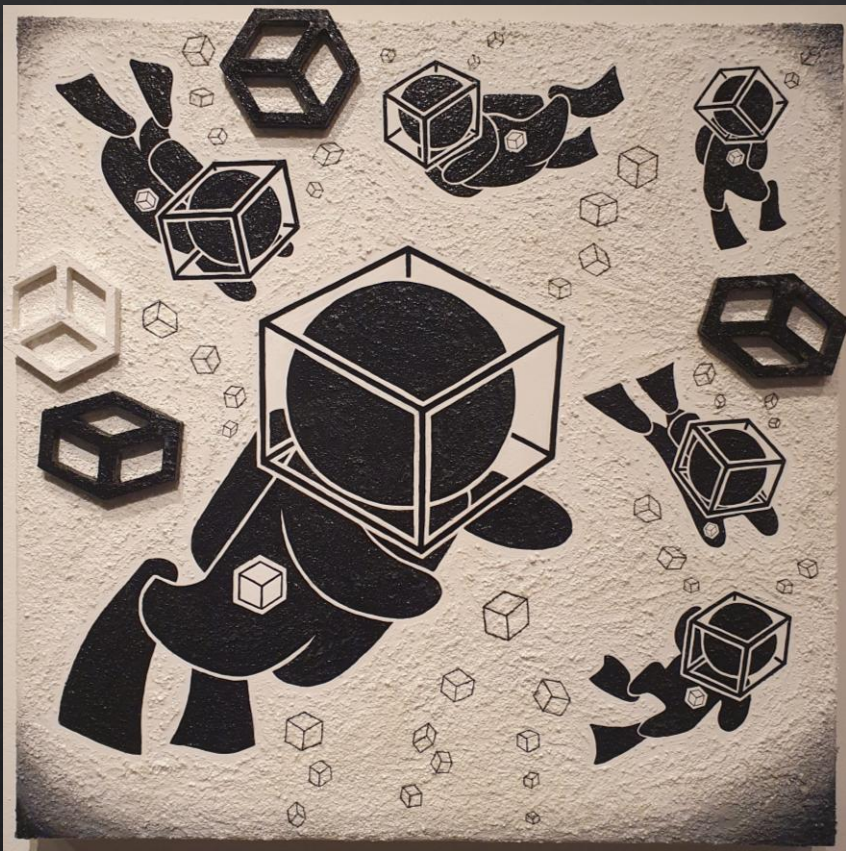
큐브놀이터_블랙누트_116cm*158cm_나무위에혼합재료_2021



큐브놀이터_스쿠버다이빙1
_73cm*73cm_캔버스위에혼합재료_2021



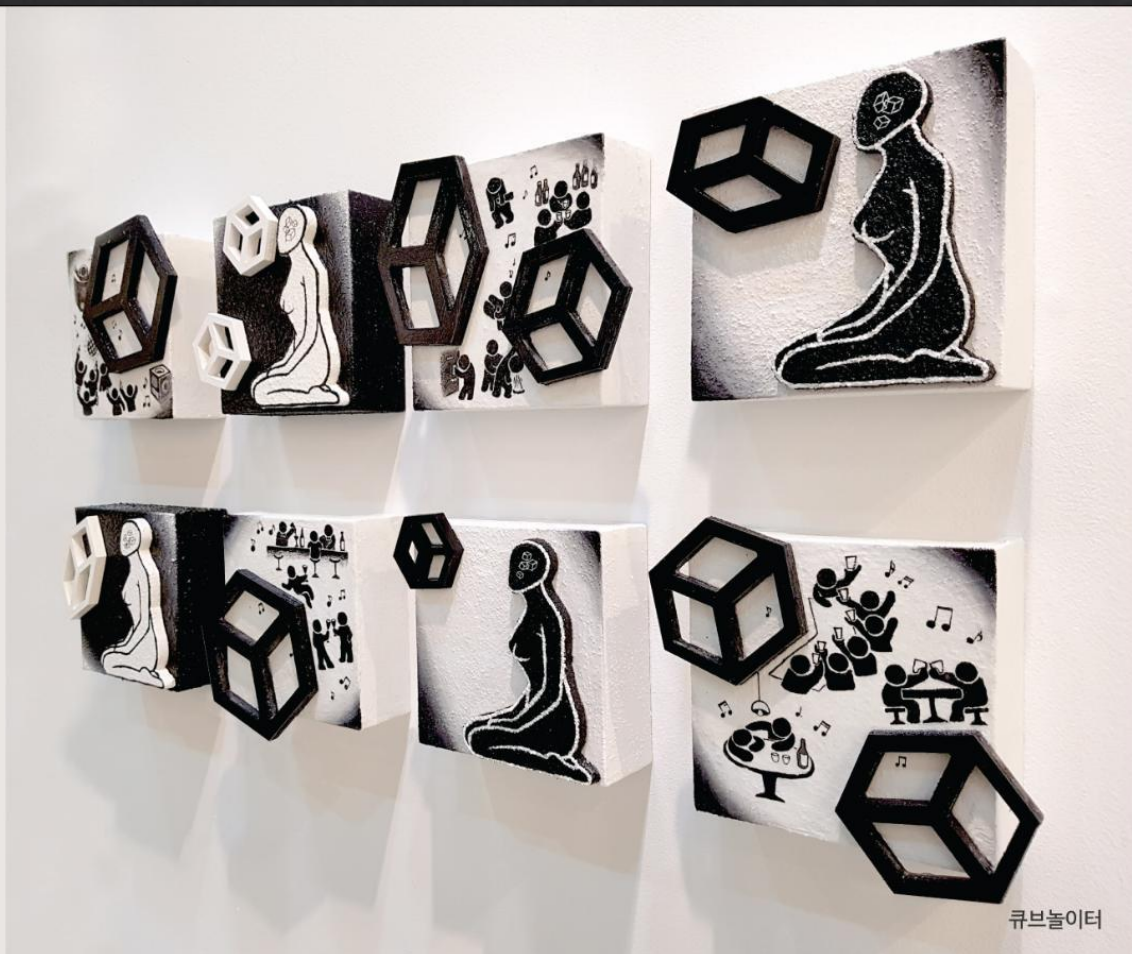
큐브놀이터_스쿠버다이빙2
_73cm*73cm_캔버스위에혼합재료_2021



➤ 큐브놀이터 with ME:DIA(메디아)_2017~2021

유하라
초대전

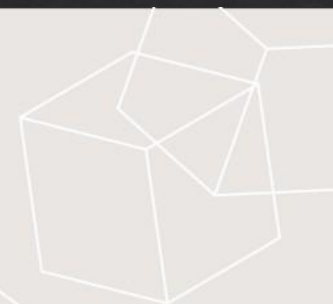
예
송
미
술
관



유하라 초대전
2018.4.2.-4.27.

송파구립예송미술관

관람시간 10:00-18:00
▶법정공휴일 일요일 휴관입니다.





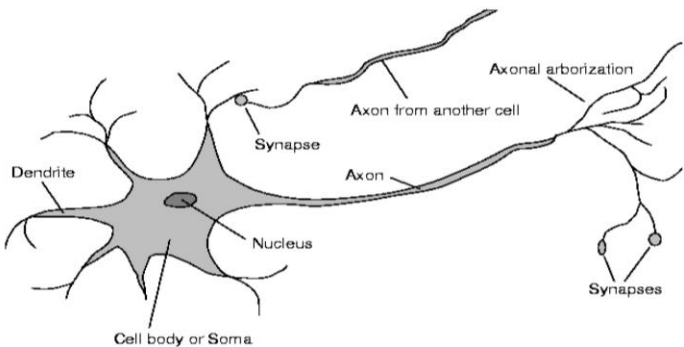
<https://www.youtube.com/watch?v=cNj4YYSdcCc>

유하라 작가_홍익대학교_Time
Simulation_초실감메타버스_XR트윈기반_미디어아트전_
유하라 인터뷰_AI Museum

AI의 개념(비지도학습 인공지능 딥러닝)

캐나다 몬트리올 대학 제프리 힌튼/이안 굿펠로우

* Biological Inspiration



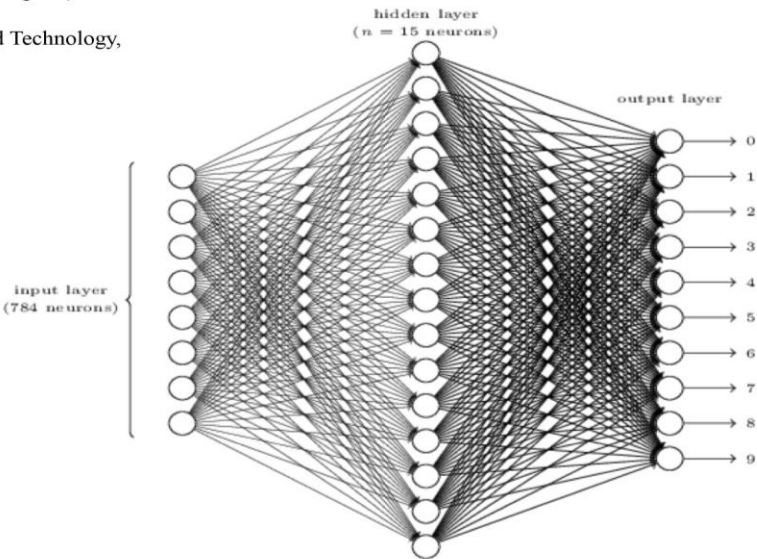
- Animals use their nervous system to react adaptively to the changes in their environment

- 1) *dendrites* :수상돌기
- 2) *axon*: 축삭돌기
- 3) *soma*: cell-body

** simple unit, called **neuron**, delivers the signals collected from nearby neurons (~10¹¹ neurons in human brain)

* Mult-Layer Perceptron (MNIST Examples)

NIST – National Institutes of Standards and Technology,
US Dept. of Commerce



- MNIST (handwritten numbers constructed by NIST)

- 1) 60,000 images (28x28 size) for training network
- 2) 10,000 images for test the network

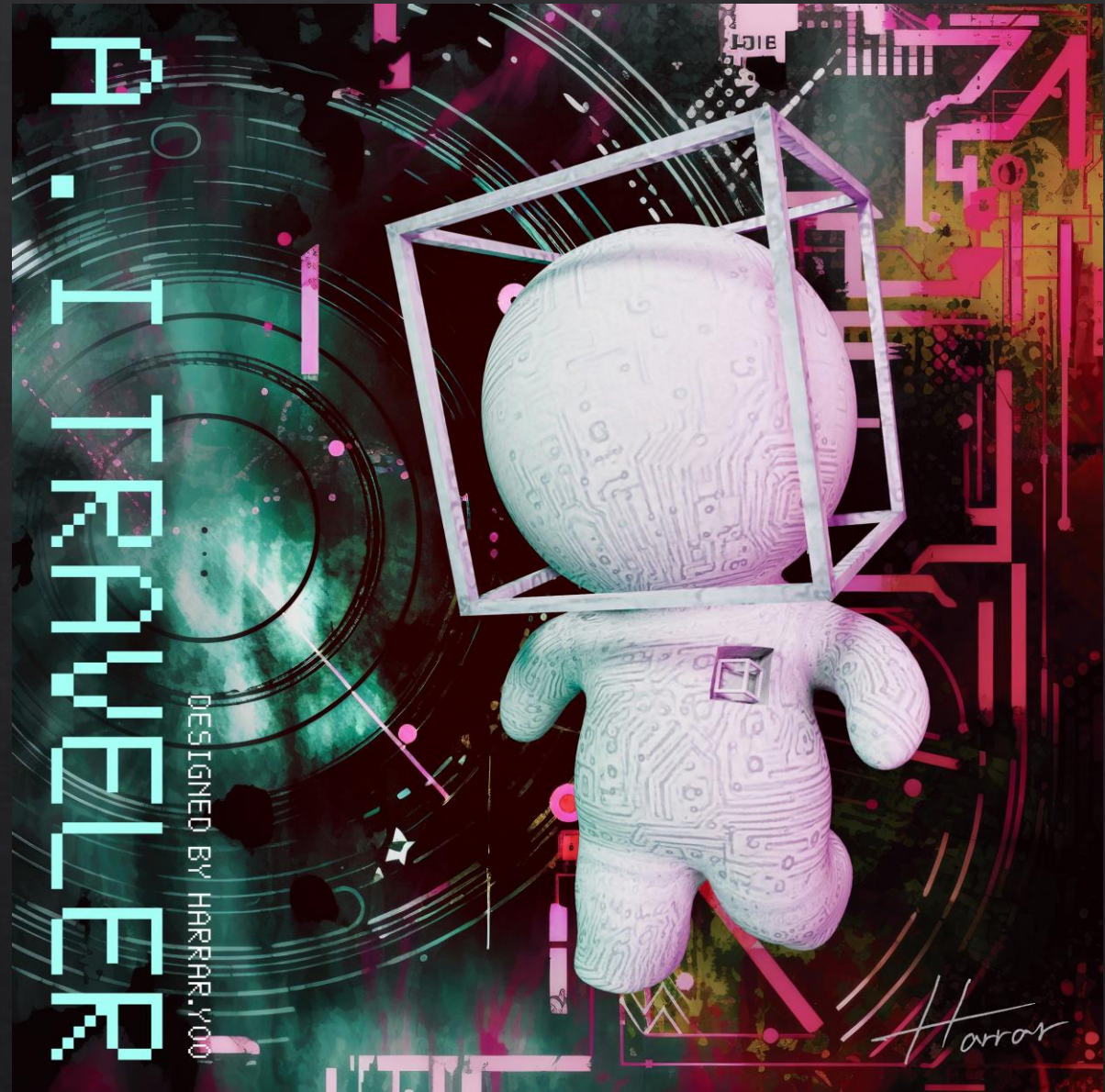
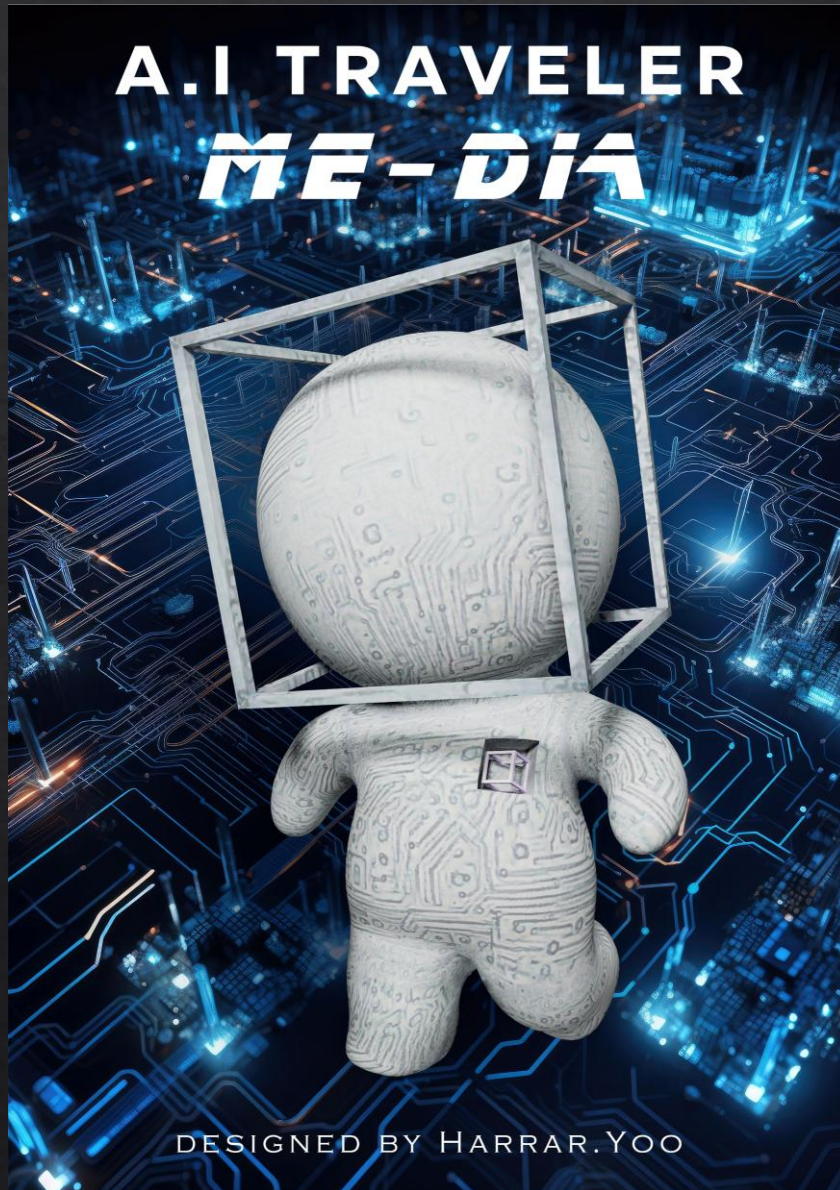
** test data shall not be included in the training data

with 256 neurons of 2 hidden layers
97.7% of model accuracy can be achieved

뉴럴 네트워크는 뉴런의 구조와 생체전기신호를 통해 인지하는 구조와 유사 함
첫번째 프로젝트는 우편물의 주소의 숫자를 인식하여 자동분배
네트워크의 계층이 많을 수록 인식율이 높음



- 제목: RANDOM CHALLENGE SINGER ME-DIA
- 사이즈: 50 x 50cm
- 재료: 생성형 AI + Digital Print
- 년도: 2024



예술지원: A.I ART LAB_에이 아이 아트 랩

‘A.I 아트랩(대표 김영아)’은 2021년 두 명의 아티스트(앨리스 정, 유하라)로 시작하였다. 2021년 10월에 홍익대학교 MR Media Lab의 전시 작가 그룹으로 선정되어 여러 기업의 기술지원을 받아 초실감 메타버스 XR트윈 기반 ‘Time Simulation’ 展을 열게 되었다. 이후 기술 융합 예술에 관심이 많은 예술가들과 함께하였고, 작가별 예술 활동도 왕성하게 하는 그룹이다. A.I 아트랩의 아티스트들은 미술을 전공하고 기술과 예술의 융합을 위해 석박사 과정 및 연구를 지속하고 있으며, 개인전 및 전시프로젝트를 여러 차례 수행한 아트 & 테크 니컬 그룹이다. XR트윈 환경의 전시 경험이 많고 입체음향 기술 및 인공지능 아트에 대한 이해도가 높은 아티스트 그룹이다.

기술지원: 홍익대학교 MR MEDIA LAB

홍익대학교 MR Media Lab(지도교수 한정엽)은 XR트윈환경 구축 기술 및 AI엔진활용을 통한 ‘광주국제비엔날레’, ‘제주비엔날레’ 등 많은 전시 실적을 보유하고 있으며 유사프로젝트로 ‘XR 트윈 환경의 인공지능 기술기반 미디어아트 R&D’ 국책과제를 수행한 경험이 있는 LAB이다. 또한 홍익대학교 영상커뮤니케이션대학원 ‘VRAR콘텐츠 학과’ 석사과정과 일반대학원 ‘AI실감미디어콘텐츠 학과’ 석박사 과정과 함께 글로벌 예술인력 양성을 위한 아트 & 테크니컬 연구실이다.



무선기반 다인접시접속 XR트윈 (홍익 AI 뮤지엄)
인공지능기반 장악아틀리에 (아티스트 엑스키스과정 지원서비스)
인공지능기반 장악아틀리에 통합솔루션 (아티스트 합창과정 지원서비스)

예술기술 전시 자문	한정엽 교수
전시 지원	이하은 교수
콘텐츠 지원	신지민
기술 지원	김성빈
	김승근



AI 생성 360환경 이미지



Cross-Game Trveler

기술 지원 : (주)CULTURE CONNECTION

(주)컬처커넥션은 언리얼 기반 예술작품별 생동감과 몰입감을 더해줄 수 있는 공간음향(Spatial Audio)을 제공하고 작품 체험자 중심, 체험자 경험 강화를 위한 실시간 상호작용 오디오(Interactive Audio) 기술을 지원하였다. 콘텐츠와 사용자의 상호작용을 위한 실감 오디오 시스템 개발하였고, 실감형 입체공간에서 실감형 콘텐츠에 입체적인 음향효과 적용을 통해 콘텐츠-사용자 간의 몰입도를 높였다

예술-기술 매칭 지원 : 한국문화예술위원회

한국문화예술위원회는 올해 예술활동에 필요한 기술·장소·장비 서비스를 '예술인-기술기업'간 매칭방식으로 제공하는 '2023년 예술-기술 매칭 사업'을 새롭게 추진하였다. 문예위는 예술인에게 기존 창작지원 사업과의 차별점을 알리고, 예술인과 기업이 직접 만나 예술 활동을 할 수 있는 방법을 마련하기 위해서 본 사업을 진행하였다.

실감음향기반 XR x AI 미디어아트

STRANGE CARD

Traveler; Cross the Game

전시기간
2023년 11월 15일 - 23일(주말, 공휴일 휴무)

운영시간
10:00 - 18:00

전시장소
홍익대학교 AI MUSEUM, VR MUSEUM

유 하 라 개 인 전

YOO, HARRAR

전시기획의도

‘Strange Card’ 세계로 들어오는 대중들과 ‘예측할 수 없는’ 게임을 하면서 어떠한 소통을 할 수 있을지, 그 소통을 통해 작품과 대중의 간극을 메울 수 있는지, 기술-융합 예술이 작가와 대중에게 물리적 감각을 넘어 그 이상의 감동과 흥미 요소를 줄 수 있는지, 이번 전시를 통해 적극적으로 제시한다.

유하라의 ‘Traveler; cross the game’ 작품은 게임과 유사한 공간이 가상의 여행자들에게는 다중우주(multiverse)의 공간이 되어 각 스페이스를 넘나들며 예측할 수 없는 미래를 상상한 게임적 오브제를 Strange Card로 인식하여 작품화한다. 캐릭터 미디어(Media)는 인공지능 이미지 생성 엔진을 통해 만들어진 360 VR 환경에서 실시간 인터랙션이 가능한 게임 오브제와 함께 다중우주로의 여행을 선보인다.

전시목적

AI, XR, 메타버스, 이머시브 등 새로운 화려한 기술들이 출시되고 빠른 속도로 발전되고 있는 요즘, 다양한 분야의 예술가들은 이러한 새로운 기술들을 예술과 융합한 다원적 예술을 향해 빠른 걸음으로 나아가고 있다. 예술-기술 매칭은 새로운 예술활동의 확장을 제공하는 중요한 요소가 된다고 여겨진다. 본 전시는 실감융합 기술과 예술의 융합을 통한 실험적 도전으로 기술과 예술의 가치를 한 데 어우르게 하여 새로운 예술에 도전하고 새로운 장르의 초석을 놓는 것에 목적을 두고 있다. 이번 작품을 통해 새로운 매체와 첨단기술을 향해 끊임없는 관심을 가지고 기술과 예술의 경계를 넘는 융합 예술을 대중에게 제공하여 ‘기술융합기반 다원예술’에 대한 이해와 관심을 높이려 한다.

작가소개

유하라 작가는 2002년부터 서양화, 입체 회화, 설치미술 등의 작업을 해왔으며, 2021년부터 AI아트, XR환경아트, 실감융합 융합아트 등 기술을 매칭한 디지털 아티스트로 활동 중이다. 또한 ‘A.I ART LAB’의 대표(본명 김영아)로서 예술-기술을 매칭할 수 있도록 아티스트와 기술자의 소통을 중요시하는 스튜디오 개념의 아트그룹으로 성장하는 것을 목표로 삼고 있다. 회화과를 졸업하고 미술교육학 석사를 졸업하였으며 현재는 홍익대학교 영상커뮤니케이션 대학원 V RAR콘텐츠학과에 재학중이다. 개인전 9회, 그룹전 50여 회 등을 발표하였다.

유하라 작가

surisulsul@nate.com
https://blog.naver.com/surisulsul78



Multiverse Traveler

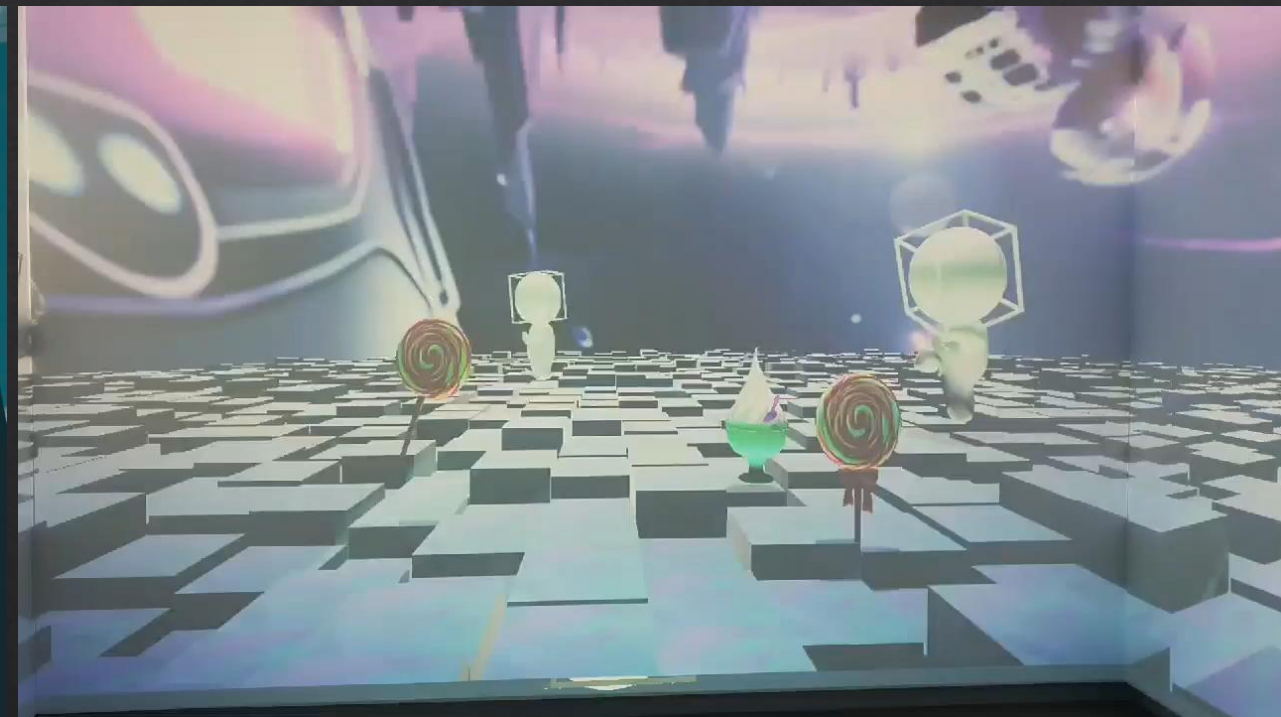
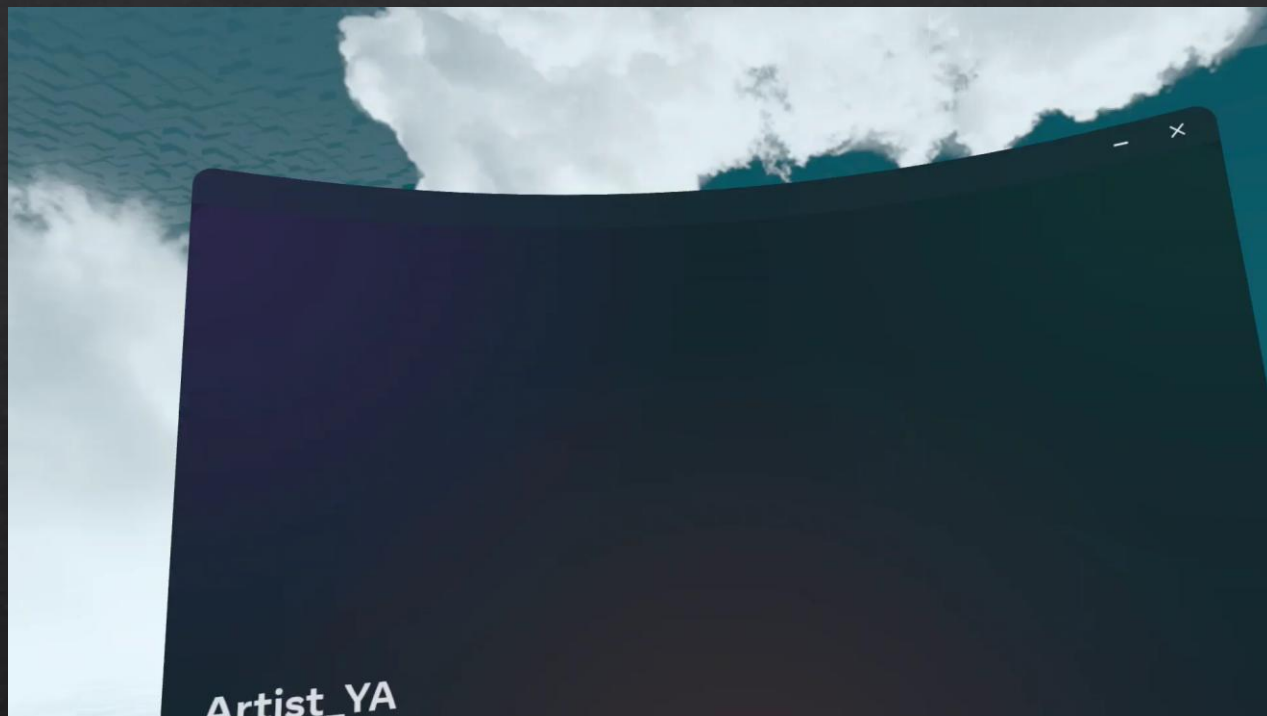
지원기관

한국문화예술위원회
AI Art Lab
(주)컬처커넥션

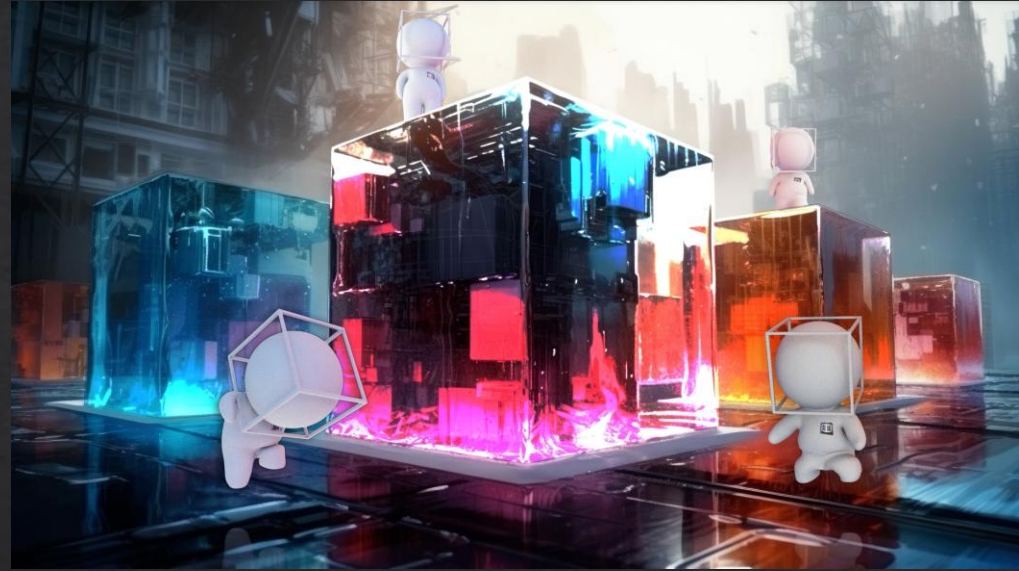
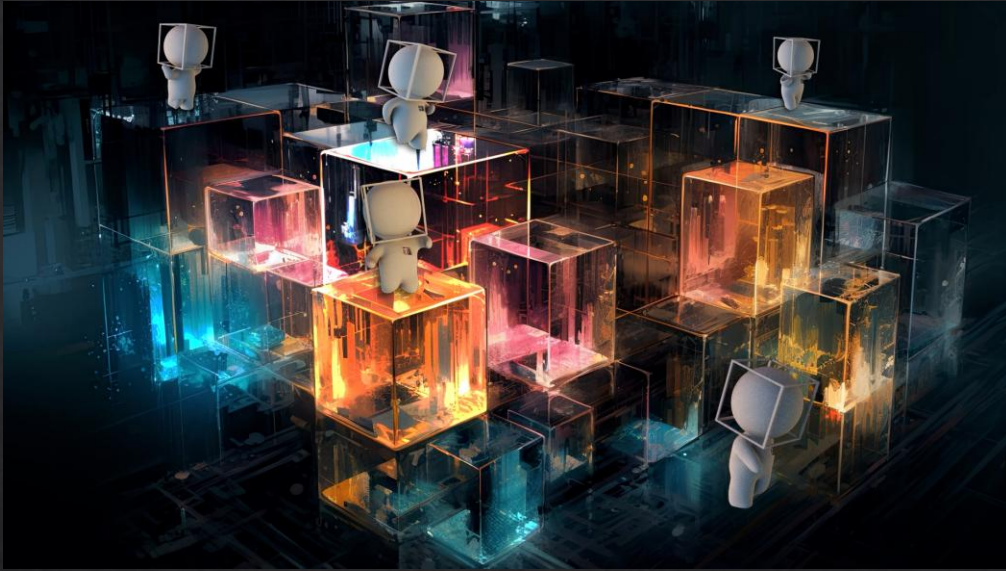
협력기관

MR Media Lab
홍익 MR 아트텍 센터
AI 뮤지엄
VR 뮤지엄

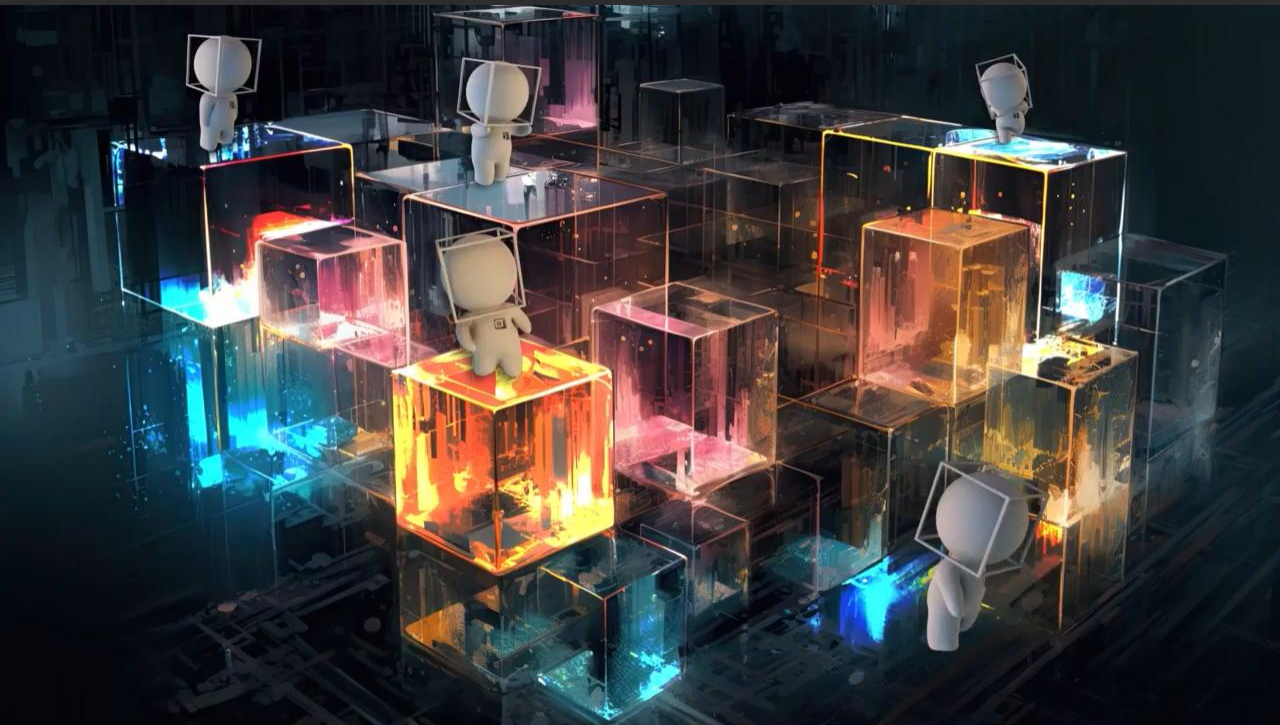
본 전시는 '한국문화예술위원회'의 '2023년 예술-기술 매칭 사업'으로 수행되었음.



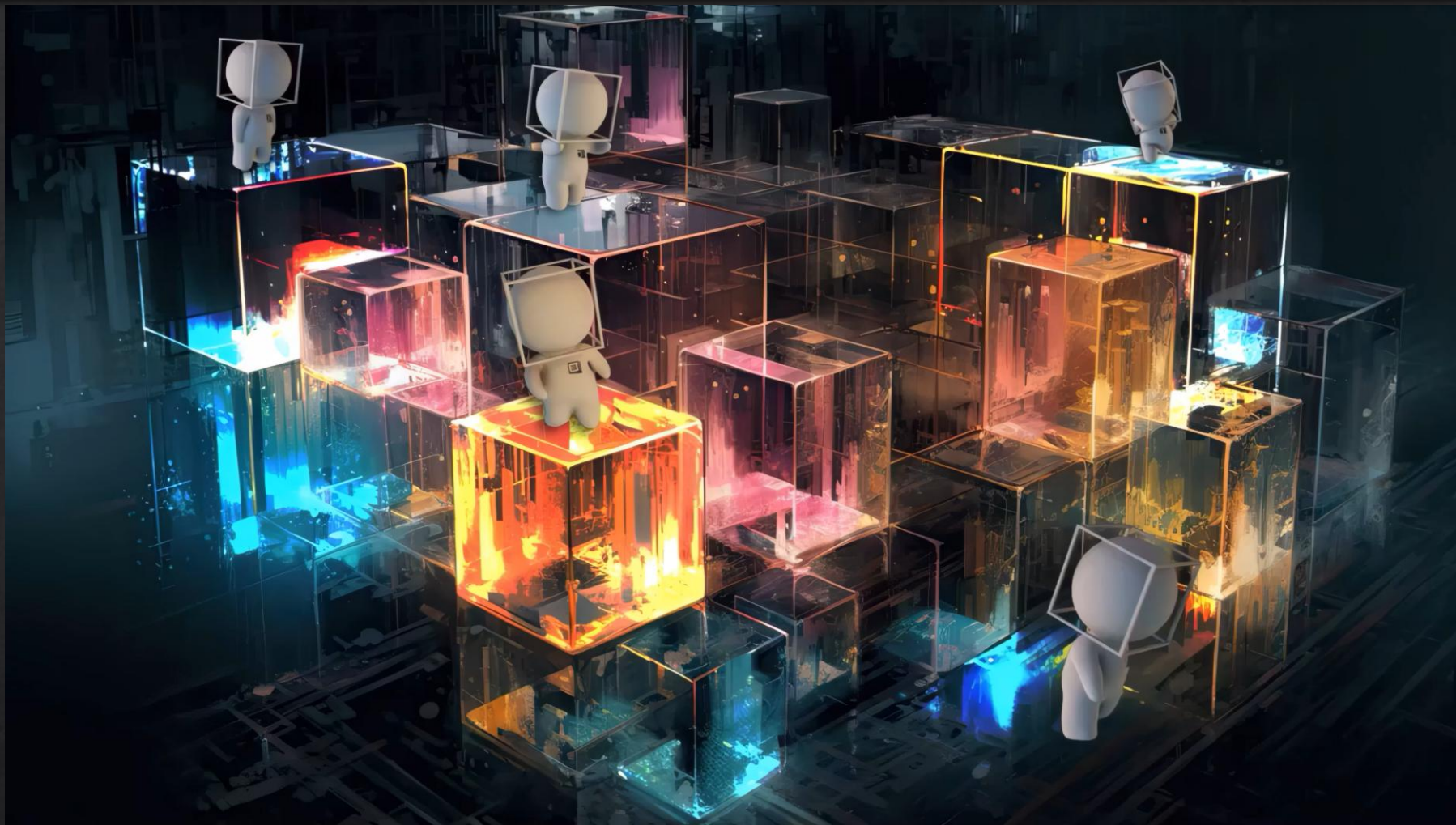
- 제목: Mutiverse Traveler
- 사업명: 2023 예술-기술 매칭 사업_한국예술문화위원회
- 기술: XR 환경 아트 / 이머시브사운드
- 년도: 2023



- 제목: Multiverse Traveler
- 재료: 이미지 생성 AI / Digital Print / Acrylic on canvas
- 년도: 2023



- 제목: Mutiverse Traveler
- 사업명: 2023 예술-기술 매칭 사업_한국예술문화위원회
- 장르 및 기술: AI 영상 미디어아트 / 이미지 생성 AI / 3D 모델링 / 영상 편집
- 년도: 2023



- 제목: Mutiverse Traveler
- 사업명: 2023 예술-기술 매칭 사업_한국예술문화위원회
- 장르 및 기술: AI 영상 미디어아트 / 이미지 생성 AI / 3D 모델링 / 영상 편집
- 년도: 2023



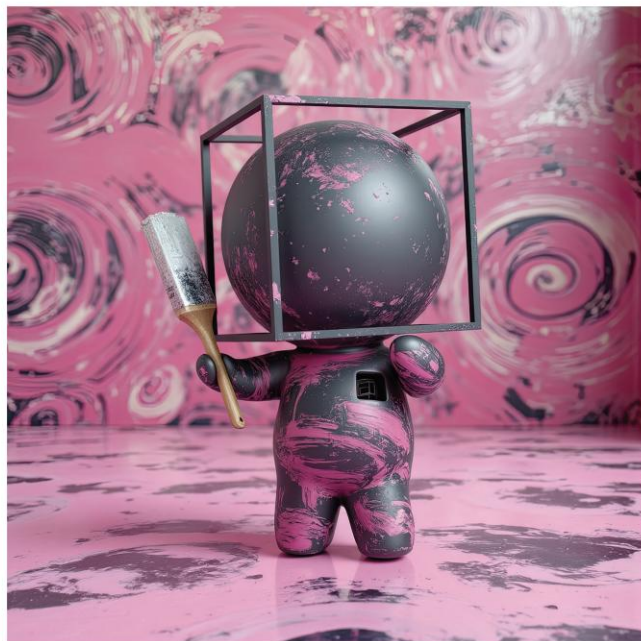
Dance with ME-DIA

유하라 Yooharrar

- 제목: Dance with ME-DIA
- 장르 및 기술: AI 영상 미디어아트 / 디지털 휴먼 모션 캡처 / 오디오 생성 AI
- 년도: 2024

A.I ART

Cubetopia of ME-DIA



HARRAR YOO Solo Exhibition

유 하 라 개 인 전

2025. 04. 02 (Wed) - 04. 14 (Mon)
am 10:00 - pm 7:00

인사아트센터 2층, 충북갤러리 (인사동길 41-1)

충청북도
CHUNGCHONGBUK-DO

충북문화재단
Chungbuk Cultural Foundation

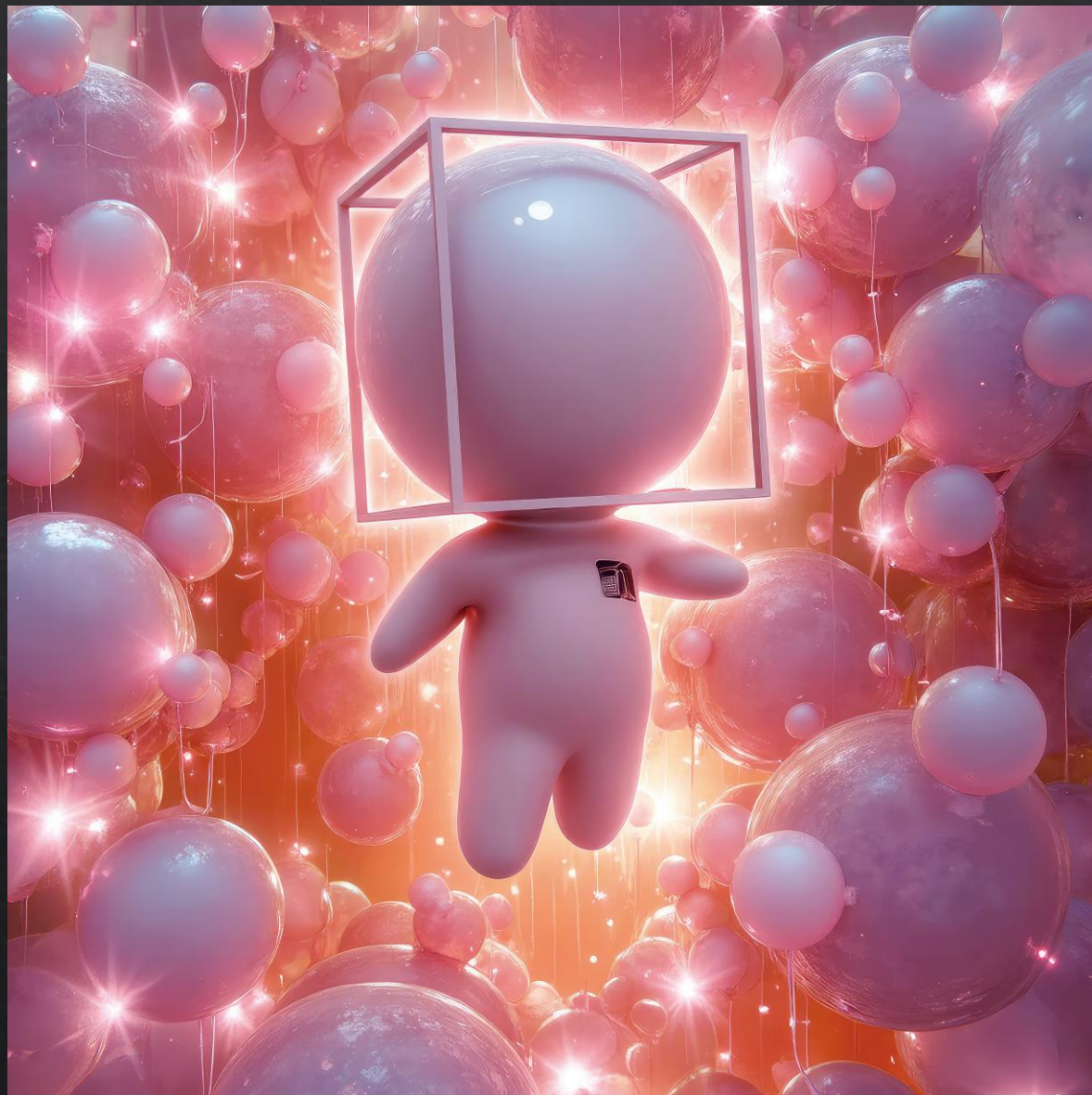
충북갤러리

MR
Media Lab

A.I ART LAB

2025.04.02~04.14

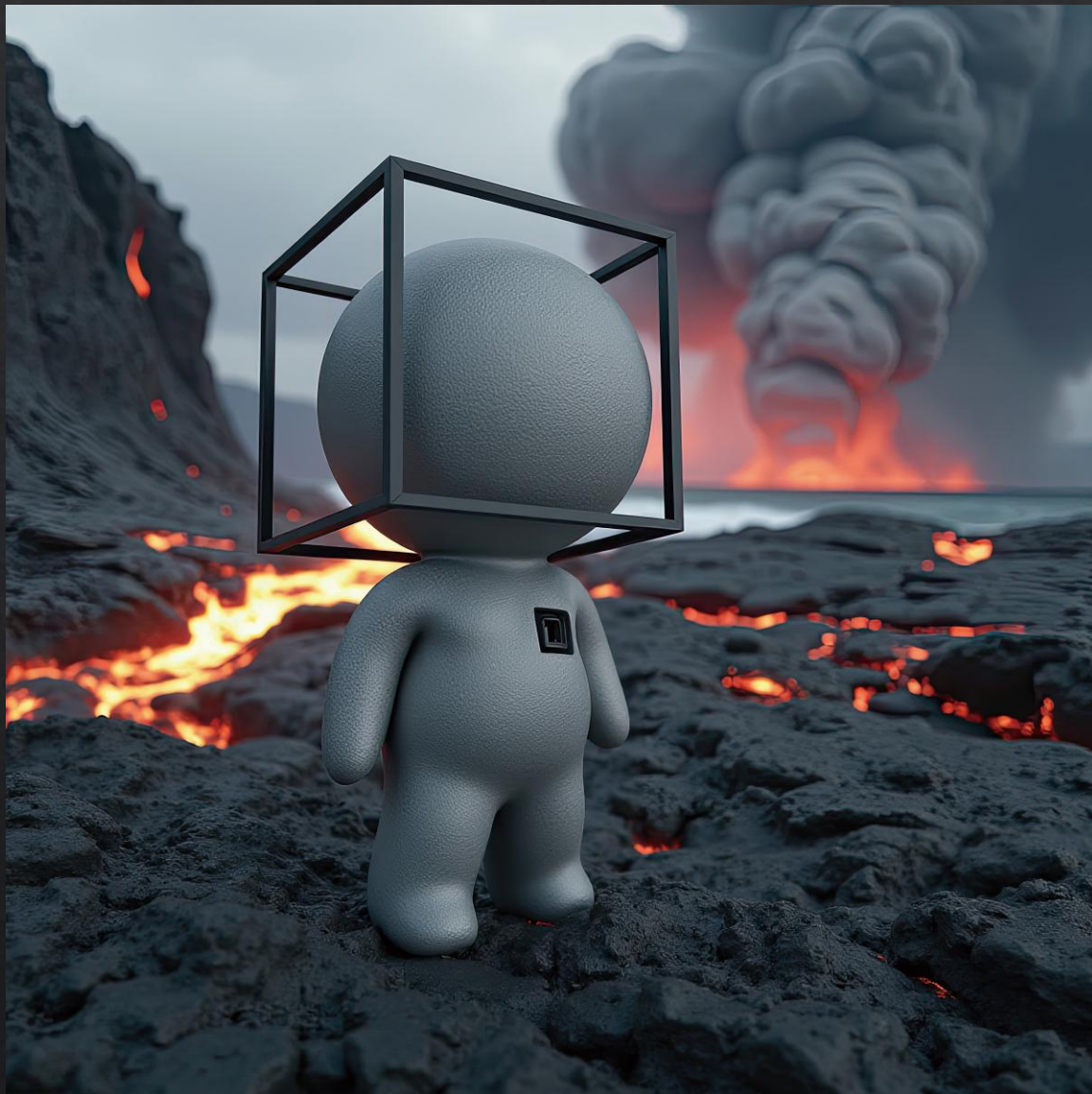
인사아트센터_충북갤러리



➤ Fire Walks



➤ Virtual Painting



➤ Fire Walks



➤ Virtual Painting



참고이미지 : 미드저니 활용 생성



참고이미지 활용 파인튜닝 생성



1-1.png



1-2.png



3.png



4.png



5.png



5-1.png



5-2.png



5-3.png



5-4.png



5-5.png



6.png



6-1.png



9.png



10.png



11.png

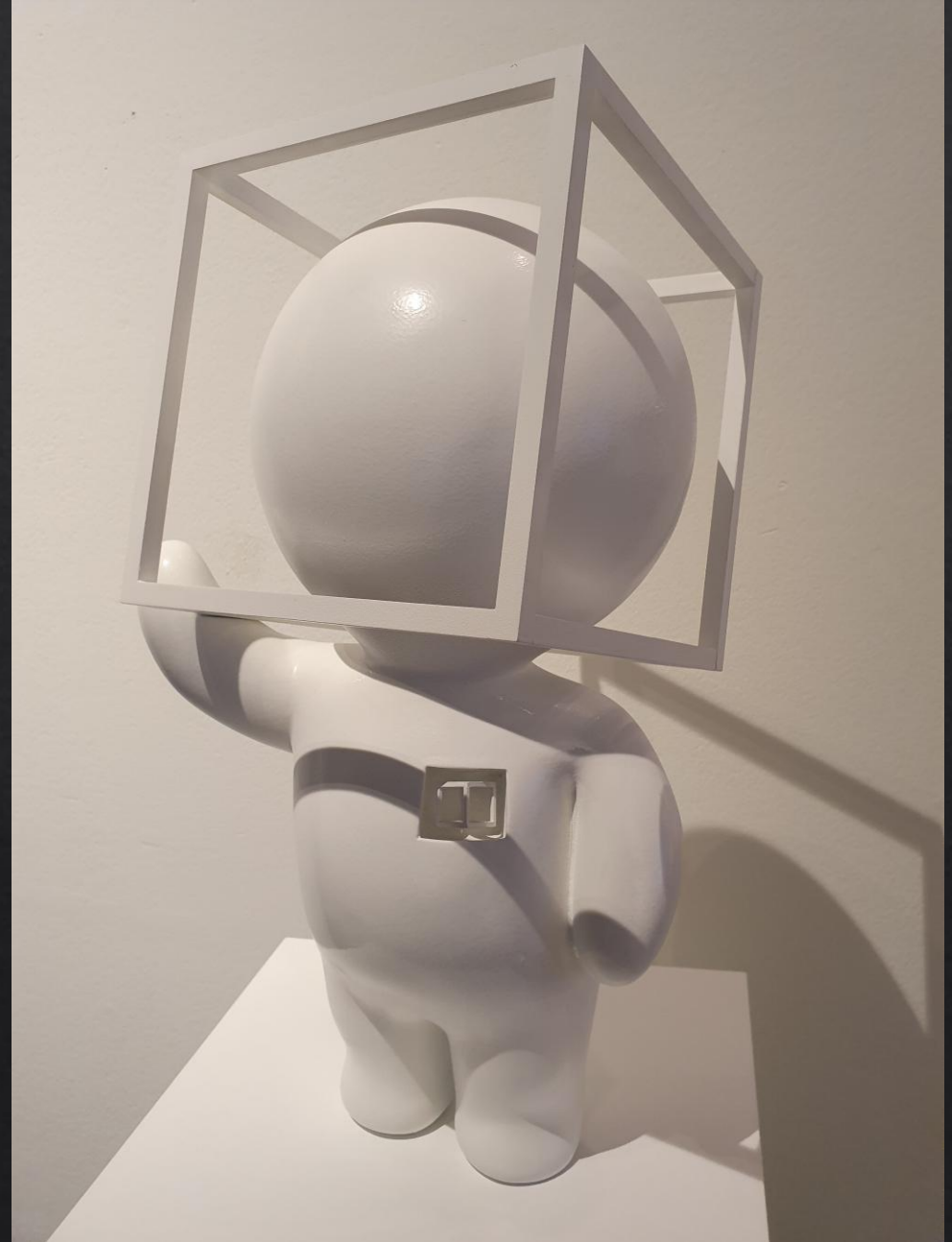
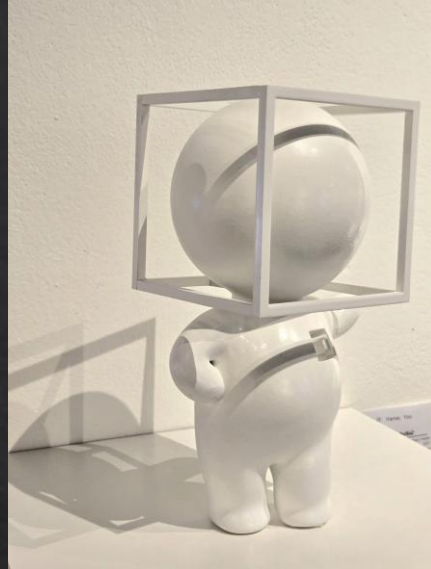
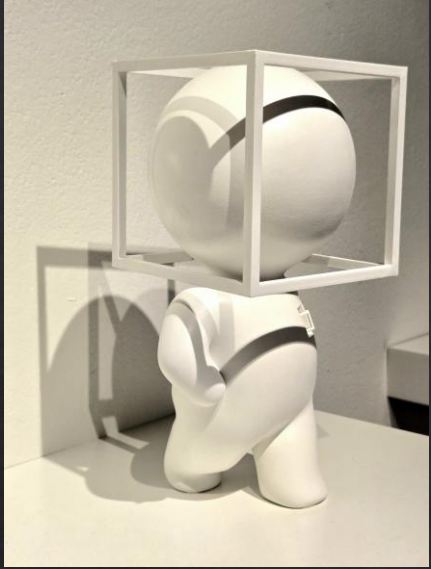


12.png

Cubetopia of ME-DIA

유하라

- 제목: Cubetopia of ME-DIA
- 기술: AI Fine-Tuned Generation / 이미지 생성 AI / 영상 생성 AI / 오디오 생성 AI
- 년도: 2025











원본 사진



원본 사진



리텍스처 예시 1



리텍스처 예시 1



리텍스처 예시 2



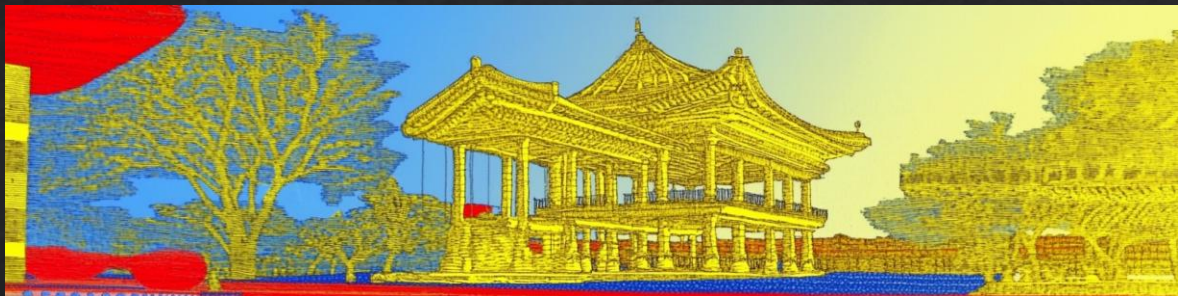
리텍스처 예시 2



원본 사진



원본 사진



리텍스처 예시 1



리텍스처 예시 1



리텍스처 예시 2



리텍스처 예시 2



원본 사진



원본 사진



리텍스처 예시 1



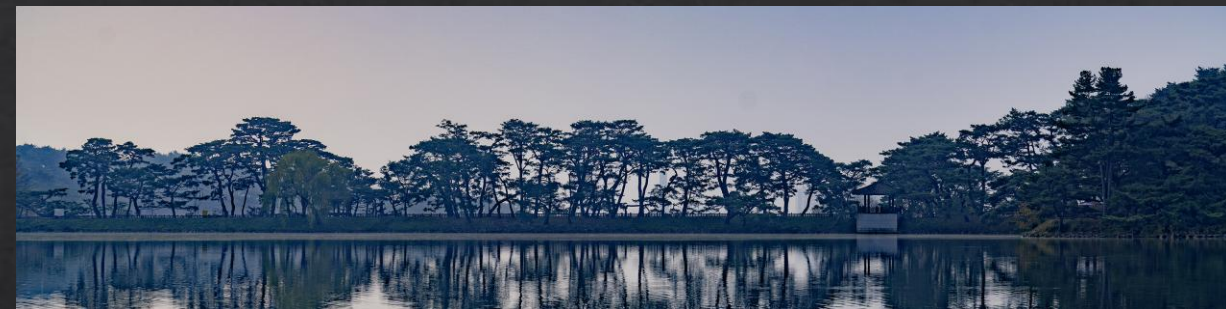
리텍스처 예시 1



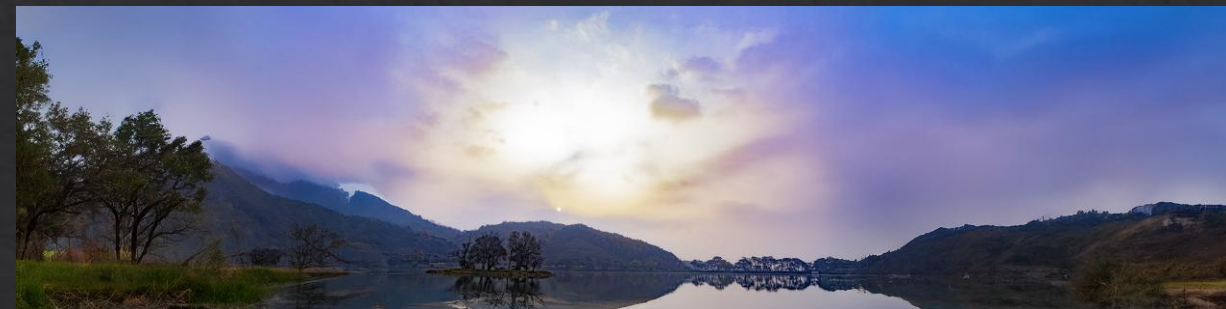
리텍스처 예시 2



리텍스처 예시 2



원본 사진



원본 사진



리텍스처 예시 1



리텍스처 예시 1



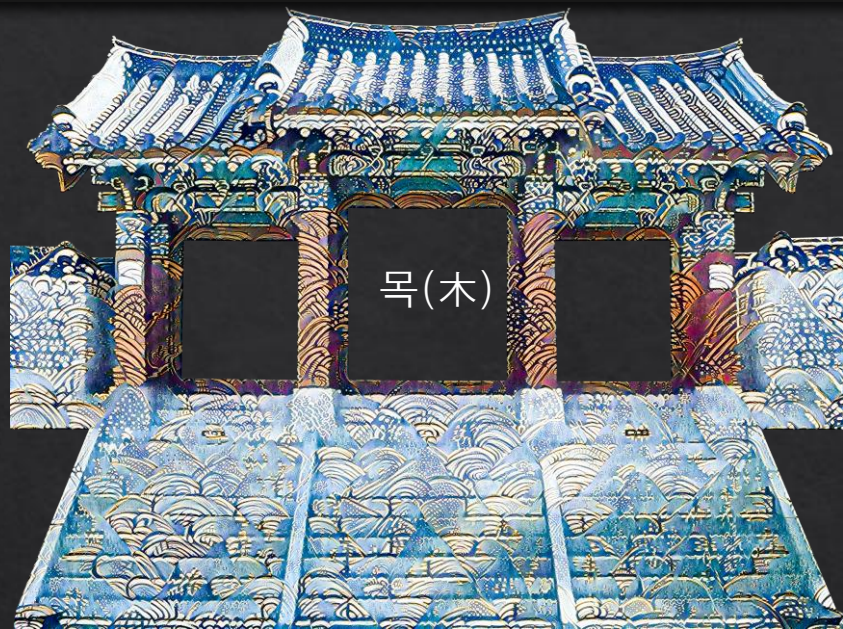
리텍스처 예시 2



리텍스처 예시 2



<https://www.youtube.com/watch?v=diTOezYmYuk>







2025 32nd KISD INTERNATIONAL SPACE DESIGN EXHIBITION

Co-evolution | 共進化 | 공진화

February 21-28, 2025

Qingyitang Exhibition Hall
Ningbo University

SOLO
exhibition

Yoo, Harrar

2025 THE 32nd INTERNATIONAL
SPACE DESIGN EXHIBITION



Yoo, Harrar

Hongik University
surisulsul@nate.com

REPUBLIC OF KOREA

- CEO of A.I. Art Lab
- Senior Researcher at MR Art Tech Center, Hongik University
- 2024_Invitational Exhibition "ME-DIA's Multiverse Journey" (Japan)
- 2023_Solo Exhibition "Strange Card_Cross the Game" - AI Museum, Hongik University (Seoul)
- 2021_Invitational Exhibition "Cube Playground" - Jart Gallery (Seoul)

Cubetopia of ME-DIA

Exploring the sensibility and form of ME-DIA within a utopia made of cubes.
The diverse stories of ME-DIA unfolding within simple geometry.



2025 THE 32nd INTERNATIONAL
SPACE DESIGN EXHIBITION



Rules of the Game



Order and Chaos



Temperature of Rest



Forest of Cubes



Dreamlike Journey



Digital Transport



Run for Survival



Memory of Cube



2025.02.21~02.28

Ningbo Univ.



- 제목: 분홍 미디어 / PINK ME-DIA
- 사이즈: 100 x 100cm
- 재료: AI Fine-Tuned Generation & Acrylic on canvas
- 년도: 2024

메디아(ME:Dia) 캐릭터와 큐브의 상징성

◇ 메디아(ME:Dia) → META + MEDIA 의 합성어 / 순수함과 소통의 상징

- **META** (초월, 변환, 탐구) + **MEDIA** (매개, 소통, 전달)

→ 메디아는 경계를 초월(META)하여 새로운 방식으로 소통(MEDIA)하는 존재

- **META** (자아 탐구, 다층적 의미) + **MEDIA** (미디어, 매개체, 표현 도구)

→ 메디아는 미디어를 통해 자신의 존재를 탐구하고 표현하는 순수한 매개체

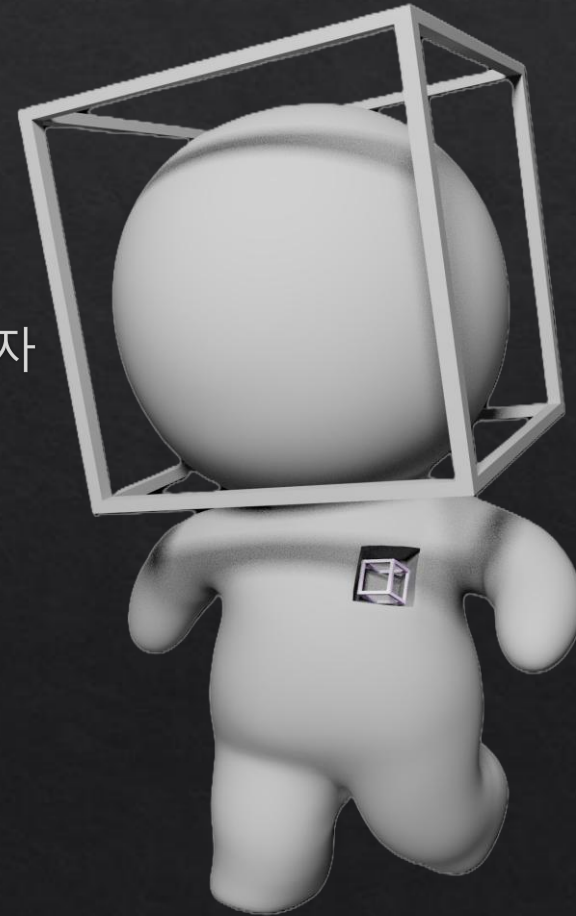
◇ 순수함과 호기심이 가득한 동심의 캐릭터이며, 현실과 가상의 경계를 넘나드는 여행자

◇ 현실에서 '꺼묵'이라는 명칭이었고, 가상의 세계로 오면서 메디아라고 불리게 됨

◇ 큐브: 나와 세계를 잇는 경계이자, 무한한 가능성이 열린 자아 탐구의 공간

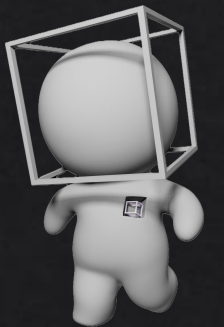
◇ 머리의 큐브: '소통' 상징

◇ 심장의 큐브: '순수함' 상징



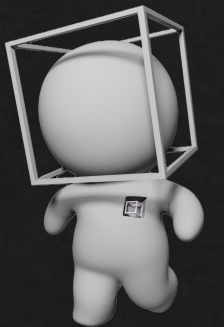
주요 작품 설명

- ◆ 큐브놀이터: 큐브 속 세계를 탐험하고 큐브와 어우러지며 자아를 찾는 내용
- ◆ 다중우주 여행: 감정과 소통을 탐색하는 초현실적 여정을 그린 내용
- ◆ 현실과 가상 넘나들며 경계를 허무는 순수하면서도 초월적 느낌의 캐릭터
- ◆ 미디어 조형물은 현실감을 더하며 친근한 존재임을 인식
- ◆ 이미지 생성 AI 미디어아트: AI의 활용으로 독창적인 시각적 경험을 제공
- ◆ 생성 AI 기반 영상 미디어아트: AI가 활용된 영상을 통해 독특한 몰입감 제공



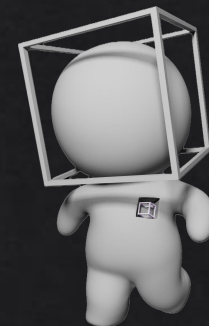
생성 AI + 회화

- ◆ AI와 회화가 만나 새로운 시각적 표현으로 확장
- ◆ 작가의 상상력에 AI의 유니크한 생성 능력이 더해져 작품 내에서 조화롭게 융합됨
- ◆ 미디어가 여행하는 큐브토피아, 다중우주, 큐브놀이터 등의 상상 공간을 프롬프트로 쉽게 접근할 수 있음



AI 활용 미디어아트

- ◆ **AI Fine-Tuning Generation**: 캐릭터를 AI로 학습하여 활용할 수 있으므로, 새로운 공간과 독특한 세계에 접목하기 수월함
- ◆ **이미지 생성 AI 활용 미디어아트**: AI가 생성한 시각 요소로 배경 및 공간을 좀 더 풍부하게 표현
- ◆ **영상 · 오디오 생성 AI 활용 미디어아트**: AI가 만들어낸 움직임과 음악으로 보다 감각적인 몰입 연출 가능



생성형 AI와 창작자

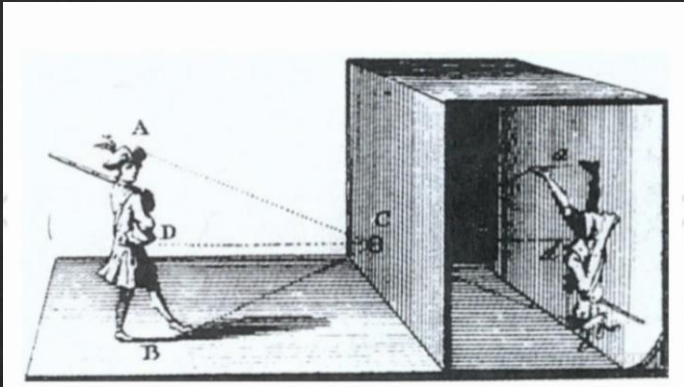
- 생성형 AI는 창작자의 상상력을 확장시키는 똑똑한 도구이자 비인간 파트너
- 기술과 예술의 경계를 넘나드는 새로운 창작 언어 탐구 가능
- 창작자는 AI에 대한 냉소적 시각 필요



창작자 관점에서의 AI

- 생성형 AI는 창작자를 대체하는 기술이 아니라, 창작 과정의 패러다임을 변화시키는 새로운 창작 환경
- 사진기의 등장이 회화를 사라지게 한 것이 아니라 회화의 역할을 재정 의하고 표현 방식을 확장했듯이, AI는 예술가의 창작 방식을 재구성함





최초의 카메라: 독일의 요한 잔에 의해 1685년 개발



21c 딥러닝을 기반으로 하는 약 인공지능의 탄생

‘카메라의 탄생’

1685카메라 옵스큐라(Camera obscura) : 라틴어로 ‘어두운 방’

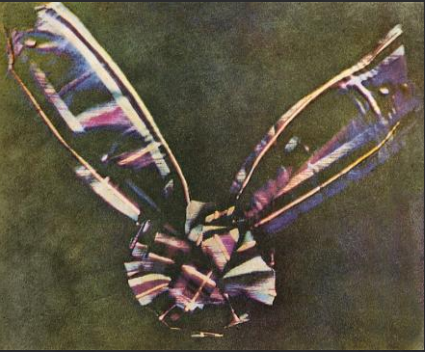
1. 카메라가 개발되어 사진보다 더 리얼한 것이 없음을 인식(사진기의 탄생은 화가들에게 엄청난 시련이었음, 인공지능의 탄생은 우리모두의 시련임)
2. 우리는 인공지능을 활용하는 동시에 인공지능과 차별화된 방법을 생각하는 것이 필요

‘인공지능의 개발은 동시대 우리모두의 시련이자 기회’

카메라의 발전을 통한 예술 패러다임의 변화



조제프 니세포르 니엠프스 (Joseph Nicéphore Niépce) 그라의 집
창 밖 풍경, 1826년경, 헬리오그래피



토마스 서튼이 찍은 세계
최초의 컬러사진(1861년)



1888년에 촬영된 약 2초 분량의 'Roundhay
Garden Scene'



1895년 3월 22일, '리옹의 루미에르
공장을 나서는 노동자들'



**'카메라의 발전으로 시작된 사진은 하나의 예술적 장르인 동시에 미디어,
영화, OTT, 실감으로 진화하고 있다.'**

창작 패러다임의 변화

- 기존 창작 패러다임
손의 기술 → 이미지 제작 → 작품 완성이었다면,
- 생성형 AI 이후 창작 패러다임
개념 설정 → 데이터/프롬프트 설계 → 이미지 생성
→ 선택과 변형 → 작품화로 변화하고 있다.
- 즉, 창작자의 역할은 단순 제작자 →
기획자, 연출자, 편집자, 해석자로 변화



생성형 AI 활용 미디어 콘텐츠 제작의 장점

속도

- 실제 작업보다 빠르게 결과물을 얻을 수 있음.

비용 절감

- 촬영, 제작, 모델링, 인건비 등을 크게 줄일 수 있음.

확장성

- 창의적이고 독창적인 결과물을 제작할 수 있는 가능성 제공.



Midjourney

Gemini



Spline

Eleven
Labs



OpenAI
SORA



Suno



Stable Diffusion



ChatGPT



DALL-E

생성형
AI
플랫폼



KLING AI



Meshy



runway



Blockade Labs

Kaiber

Replicate



LUMA AI



AIVA

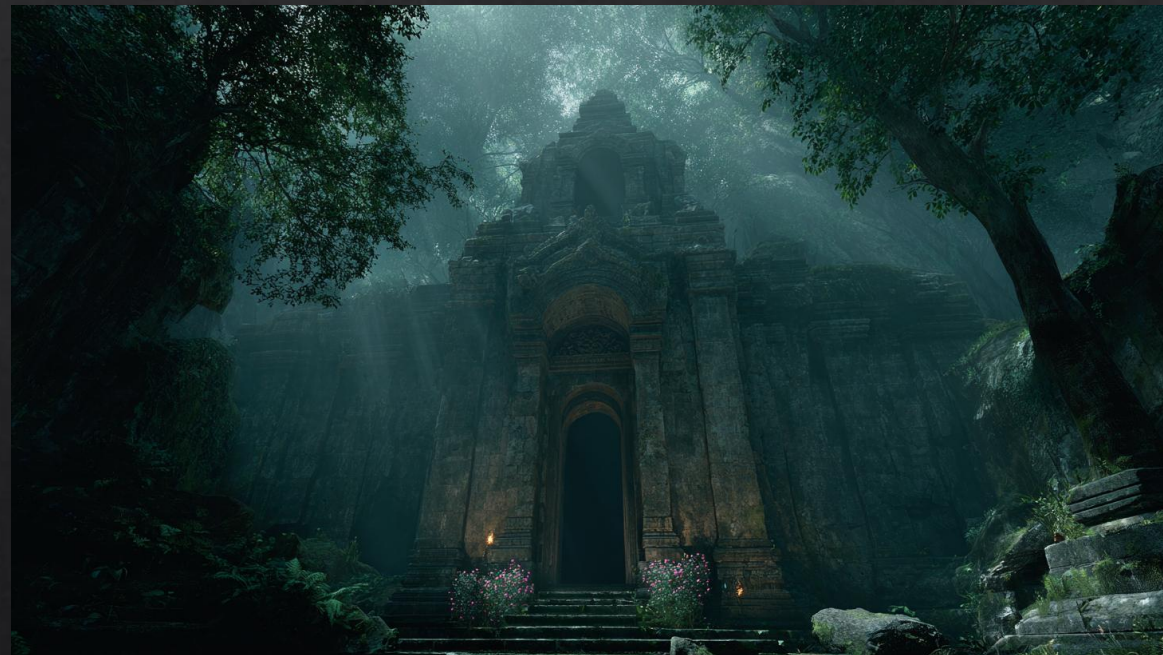
영화

- 스토리보드 및 콘셉트 아트 제작: AI를 활용해 주요 장면의 분위기와 색감, 배경의 디테일을 시각화
- 세트 디자인: AI가 생성한 미래도시, 초현실적 공간 이미지 → 세트 디자인 레퍼런스
- 캐릭터 스타일: 등장인물의 무드보드, 스타일 테스트



futuristic cyberpunk city skyline, neon lights, rainy night atmosphere, cinematic mood

미래적인 사이버펑크 도시 스카이라인, 네온 조명, 비 내리는 밤의 분위기, 영화적인 무드



ancient forest temple, mystical lighting, cinematic fantasy concept art, moody and ethereal

고대 숲속의 사원, 신비로운 조명, 영화적인 판타지 콘셉트 아트, 감성적이고 몽환적인 분위기

각 분야별 적용

광고

- 제품·서비스 콘셉트 이미지: 브랜드 무드와 어울리는 비주얼을 AI로 빠르게 생성
- 캠페인 테마 제안: 광고 비주얼 스타일(빛, 색감, 배경)을 다양하게 실험
- 프레젠테이션용 비주얼 자료: 고객 피칭에 사용할 무드보드 이미지



luxury skincare product showcase, minimalistic style, soft natural lighting, editorial photography

럭셔리 스킨케어 제품 쇼케이스, 미니멀리즘 스타일, 부드러운 자연광, 에디토리얼 사진 스타일



futuristic tech gadget ad, neon accents, high contrast lighting, sleek and modern composition

미래지향적인 테크 기기 광고, 네온 포인트, 높은 대비의 조명, 세련되고 현대적인 구도

각 분야별 적용

애니메이션

- 캐릭터 디자인 실험: 스타일화된 캐릭터의 성격·배경까지 테스트
- 배경·세트 콘셉트: 비주얼 테마(자연, 도시, 판타지)를 AI로 시각화
- 무드보드: 색감과 분위기 참고 이미지 제작



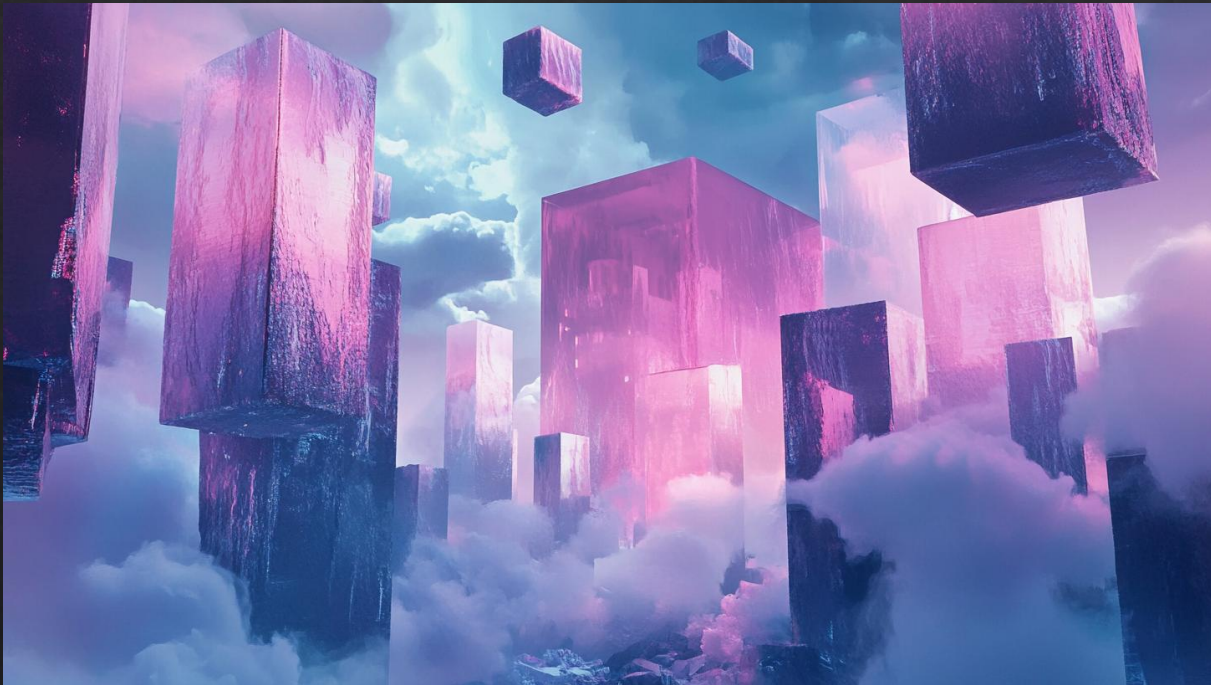
cute animal character design, bright colors, cartoon style, joyful expression, children's animation
귀여운 동물 캐릭터 디자인, 밝은 색감, 만화 스타일, 즐거운 표정, 어린이용 애니메이션
style raw v7



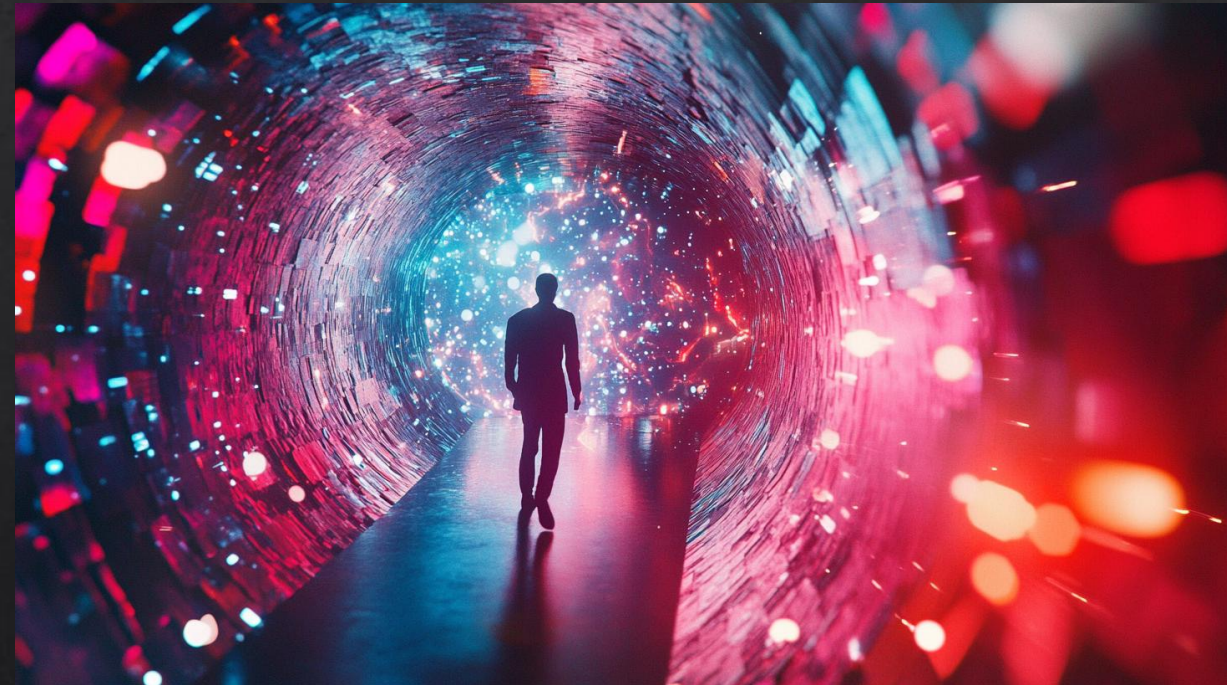
mystical forest environment, magical lighting, animated film background, painterly style
신비로운 숲속 환경, 마법 같은 조명, 애니메이션 배경 화면, 화풍이 느껴지는 스타일

미디어아트

- 전시 비주얼 콘셉트: AI 이미지로 주제와 톤&매너를 실험
- 몰입형 경험: VR/AR 환경에서 사용할 환상적 배경 이미지
- 인터랙티브 아트/영상 설치 작품: AI 이미지로 감각적 연출 가능



surreal dreamlike landscape, floating cubes and abstract shapes, immersive installation art style
초현실적이고 꿈같은 풍경, 공중에 떠 있는 큐브와 추상적인 형태, 몰입형 설치미술
스타일 16:9 v 6.1

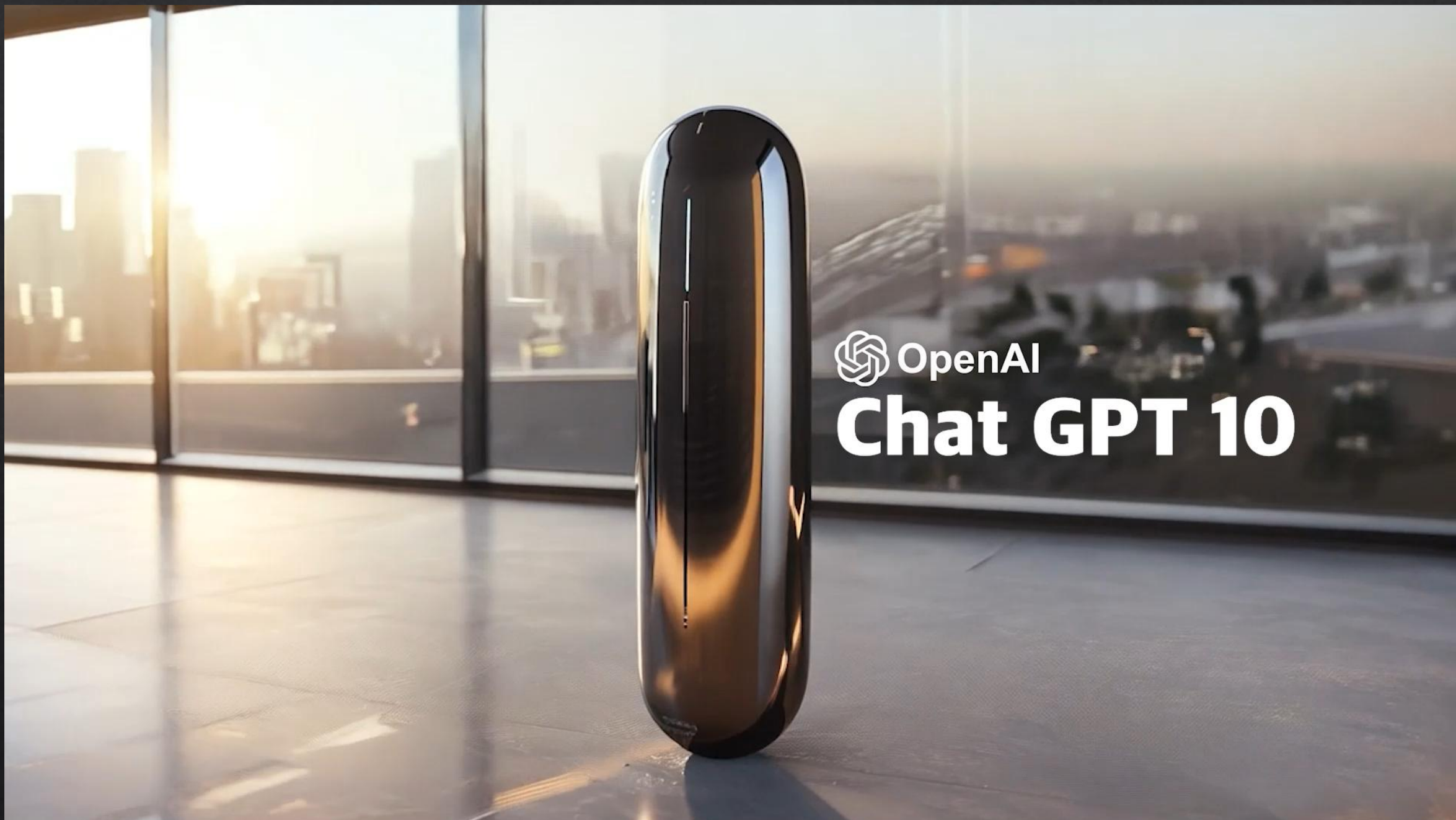


cosmic space tunnel, vibrant color palette, immersive and interactive digital art installation
우주적인 공간 터널, 생생한 색채 팔레트, 몰입형·인터랙티브 디지털 아트 설치작품

















사람들에게 행복의 가루를 뿌려주었습니다





인공지능을 활용한 창작 지향성

- AI 창작의 핵심은 기술 자체가 아니라 작가의
관점과 세계관
- 중요한 질문은 “**AI로 만들었는가**”가 아니라
“**왜 AI를 사용했는가**”
- AI는 작가의 상상력, 우연성, 반복 실험,
스타일 변주를 확장하는 창작 파트너
- 누구나 이미지를 생성할 수 있는 시대일수록
작가 고유의 선택과 해석이 중요
- AI 결과물은 그대로 완성작이 아니라, 작가의
개념 안에서 재구성되어야 함
- 인공지능을 활용한 창작은 자동화가 아니라
새로운 예술 언어를 만드는 과정



창작 지향성 변화

- 기존 예술 창작:
작가의 내면 → 손의 표현 →
물질적 결과물
- AI 기반 예술 창작:
작가의 세계관 → AI와의 상호작용
→ 이미지 변형과 선택 → 새로운
감각 경험



기술이 ‘무엇을 할 수 있는가’가 아니라
여러분이 ‘무엇을 표현하고 싶은가’입니다

Thank you

NAVER

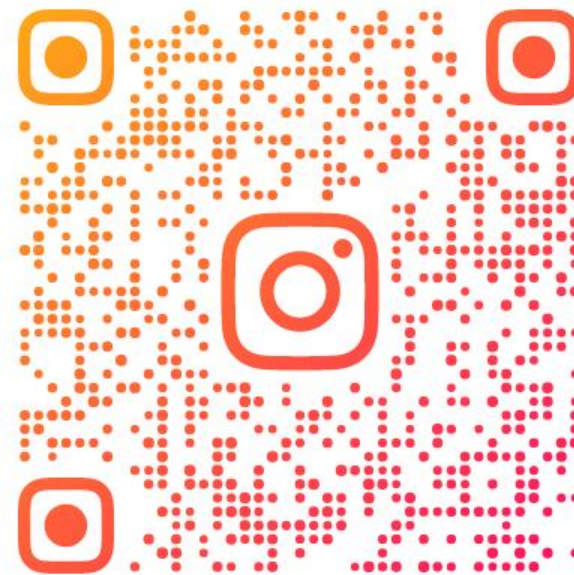
유하라 작가



Google

유하라 작가

surisulsul@nate.com



@YOOHARRAR