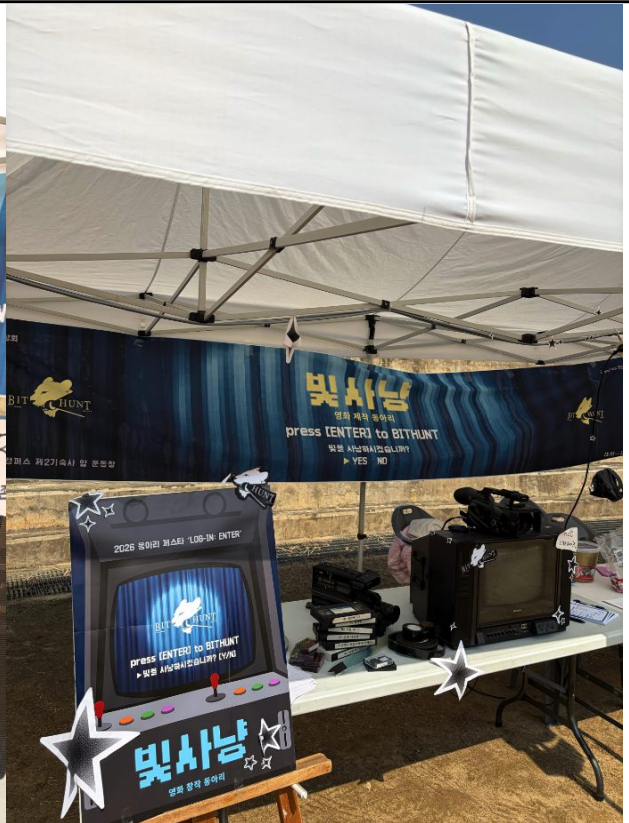


동아리 활동보고서

활 동 명	동아리 박람회		
동아리 분과	전시창작 분과	동아리명	빛사냥
활동시간	2026.03.11~2026.03.12	비고	
활동목적	1. 제3조(사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1)중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행하는 것을 말한다. 2)일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제를 말한다. 2. 빛사냥 회칙 제3조에 의거하여 2026학년도 1학기 신입 부원을 모집하고 동아리의 주요 활동과 영화 제작 과정을 교내 구성원들에게 알리기 위해 동아리박람회 홍보 활동을 진행하였습니다. 이를 통해 영화 창작에 관심 있는 학생들의 참여를 독려하고, 향후 상영회 및 영화 제작 활동에 함께할 새로운 부원을 모집하고자 하였습니다.		
활동내용 및 소감	장소: 경희대학교 국제캠퍼스 대운동장 활동내용: 동아리박람회를 통해 영화 창작동아리 빛사냥의 활동을 홍보하고 2026학년도 1학기 신입 부원을 모집하였습니다. 이번 박람회는 'LOG IN : ENTER'라는 게임 콘셉트로 부스를 기획하여 방문객들이 게임을 플레이하듯 자연스럽게 동아리를 체험할 수 있도록 구성하였습니다. 부스에서는 영화와 관련된 픽셀 무비 퀴즈를 단계별로 진행하여 정답을 맞힐 때마다 로딩 게이지를 채우고, 최종적으로 로딩 100% 달성 시 룰렛 이벤트에 참여할 수 있도록 운영하였습니다. 이를 통해 방문객들의 적극적인 참여를 유도하고, 빛사냥의 영화 제작 활동과 동아리의 특징을 효과적으로 홍보할 수 있었습니다. 소감: 이번 동아리박람회는 기존의 단순한 홍보 방식에서 벗어나 게임 콘셉트를 접목하여 많은 학생들의 관심과 참여를 이끌어낼 수 있었던 활동이었습니다. 영화를 좋아하는 학생들은 물론 평소 영화에 관심이 없던 학생들도 게임을 즐기며 자연스럽게 빛사냥을 알게 되었고, 동아리의 활동과 분위기를 친근하게 전달할 수 있었습니다. 또한 기존 부원들이 함께 부스를 운영하며 협업하고 신입 지원 희망자들과 직접 소통하는 시간을 가질 수 있었으며, 이를 통해 새로운 부원을 모집하고 동아리의 활기찬 분위기를 효과적으로 홍보할 수 있었던 뜻깊은 활동이었습니다.		
활동사진 (3매 이상)			





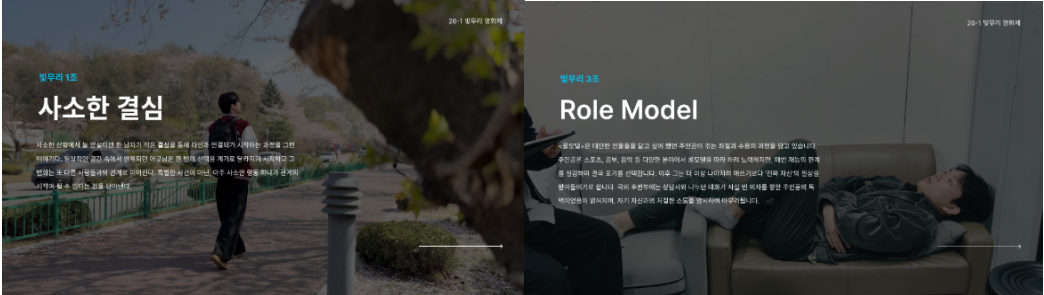
동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

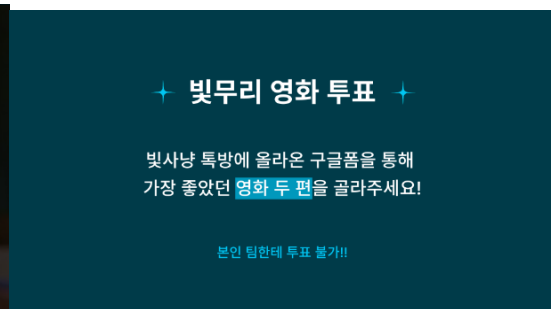
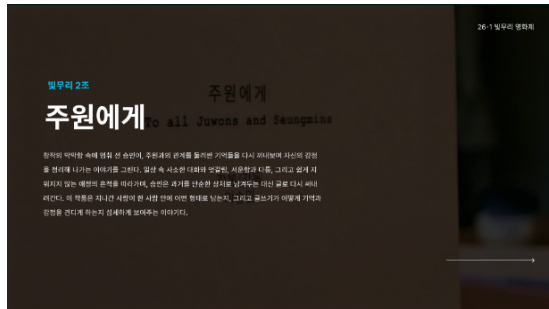
※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 이윤정

(인)

동아리 활동보고서

활 동 명	‘제 6회 빛무리 영화제’ 영화 제작		
동아리 분과	전시창작 분과	동아리명	빛사냥
활동시간	2026.03.19~2026.04.30	비고	
활동목적	1. 제 2조(목적) 본 회의 목적은 영화 창작을 통하여 영화라는 예술에 대한 이해를 도모하며 친목을 돈독히 함은 물론 회원 간의 친목을 토대로, 활기찬 학교생활을 하기 위함을 그 목적으로 한다. 2. 빛사냥 회칙 제 2조에 의거하여 학기 초 부원들의 기초적인 장비, 촬영 과정 경험 및 조별 영화 제작을 통한 기존 부원들과 신입 부원들의 친목을 도모하기 위해 ‘제 6회 빛무리 영화제’를 개최하였습니다.		
활동내용 및 소감	활동내용: 이번 빛무리 영화제는 ‘결심’을 주제로 진행되었습니다. 부원들은 팀별로 자유롭게 시나리오를 기획하고, 주제에 맞는 단편영화를 제작하였습니다. 기획 및 시나리오 작성부터 촬영, 편집까지 영화 제작의 전 과정을 직접 경험할 수 있도록 하였으며, 최근 영화 산업의 흐름을 반영하여 AI 활용을 허용함으로써 보다 다양한 방식의 창작이 이루어질 수 있도록 하였습니다. 약 4주간 팀별 회의와 촬영을 거쳐 작품을 완성하였으며, 최종적으로 빛무리 영화제를 개최하여 총 5팀의 작품을 상영하고 시상식 및 GV를 함께 진행하였습니다. 소감: 이번 빛무리 영화제는 영화 제작 경험이 없는 신입 부원들도 기존 부원들과 함께 협업하며 영화 제작 과정을 직접 경험할 수 있었던 뜻깊은 활동이었습니다. 팀별 회의와 촬영을 통해 기획부터 촬영, 편집까지 영화 제작 전반에 대한 이해를 높일 수 있었으며, 함께 작품을 완성하는 과정에서 자연스럽게 팀워크와 친목도 함께 다질 수 있었습니다. 또한 AI를 활용한 창작을 허용하여 다양한 아이디어와 연출 방식이 나타났고, 팀마다 개성 있는 결과물이 완성되어 영화제와 GV까지 성공적으로 마무리할 수 있었습니다. 부원들의 참여도와 만족도가 높았던 활동이었으며, 정기영화제에 앞서 영화 제작 경험을 쌓을 수 있는 좋은 기회가 되었습니다.		
활동사진 (3매 이상)	● 빛무리 영화제 ppt 일부 		



● 빛무리 영화제 활동 사진



● 빛무리 영화 촬영 활동 사진



동아리 활동보고서

활 동 명	촬영 원데이클래스 및 연출 스터디		
동아리 분과	전시창작 분과	동아리명	빛사냥
활동시간	2026.04.02 ~ 2026.04.09	비고	
활동목적	1. 제 2조(목적) 본 회의 목적은 영화 창작을 통하여 영화라는 예술에 대한 이해를 도모하며 친목을 돈독히 함은 물론 회원 간의 친목을 토대로, 활기찬 학교생활을 하기 위함을 그 목적으로 한다. 2. 빛사냥 회칙 제2조에 의거하여 영화 제작에 대한 이해를 높이고 회원 간의 친목을 도모하기 위해 촬영 원데이클래스 및 연출 스터디를 진행하였습니다. 촬영 교육을 통해 카메라 조작법과 구도, 촬영 기법 등 실습 중심의 기초 역량을 함양하였으며, 연출 스터디에서는 쇼트와 앵글, 장면 구성, 촬영 법칙 및 영화 용어 등을 학습하여 영화 제작 과정 전반에 대한 이해를 높였습니다. 이를 바탕으로 부원들이 향후 빛무리 영화제와 정기영화제 등 실제 작품 제작에 필요한 기본 역량을 습득할 수 있도록 하였습니다.		
활동내용 및 소감	장소: 예술디자인대학 활동내용: 빛사냥 회칙 제2조에 의거하여 부원들의 영화 창작에 대한 이해를 높이고, 이후 진행되는 영화제 및 단편영화 제작 활동에 필요한 기초 역량을 기를 수 있도록 ‘촬영 원데이클래스 및 연출 스터디’를 진행하였습니다. 이번 활동은 영화 제작 경험이 적은 신입 부원들이 촬영 장비와 영화 연출의 기본 개념을 보다 쉽게 익히고, 기존 부원들과 함께 학습하며 교류할 수 있도록 기획되었습니다. 촬영 원데이클래스에서는 빛사냥에서 다수의 영화 제작 활동에 참여하며 촬영 경험을 쌓은 선배를 초청하여 교육을 진행하였습니다. 카메라의 기본적인 구조와 조작 방법부터 촬영 전 장비 점검 방법, 초점과 노출 설정, 화면 구도와 카메라 움직임, 촬영 현장에서 유용하게 활용할 수 있는 실무적인 팁까지 단계적으로 교육하였습니다. 단순히 장비의 기능을 설명하는 것에 그치지 않고, 실제 영화 촬영 현장에서 발생할 수 있는 상황과 선배의 경험을 함께 공유하여 부원들이 영화 제작 현장의 흐름을 구체적으로 이해할 수 있도록 하였습니다. 이어 진행된 연출 스터디에서는 영화의 기본 단위인 쇼트, 씬, 시퀀스와 영화의 관계를 학습하고, 연출자가 시나리오를 영상으로 구체화하는 과정에 대해 알아보았습니다. 특히 클로즈업과 익스트림 클로즈업, 바스트 쇼트, 오버 더 숄더 쇼트, 미디엄 쇼트, 니 쇼트, 풀 쇼트, 롱 쇼트 등 다양한 쇼트의 종류와 각각의 표현 효과를 사례와 함께 살펴보았습니다. 또한 로우 앵글, 하이 앵글, 아이레벨 쇼트, 더치 앵글, 버즈아이뷰 등 카메라 앵글에 따라 인물과 장면의 분위기 및 의미가 어떻게 달라지는지를 학습하였습니다. 이와 함께 연속되는 장면을 자연스럽게 구성하기 위해 필요한 30도 법칙과 180도 법칙을 배우고, 내레이션, 페이드 인·아웃, 인서트, 플래시백, 몽타주, 컷 투, 오버랩 등 시나리오와 촬영 과정에서 사용되는 기본적인 영화 용어를 익혔습니다. 이를 통해 부원들은 단순히 카메라로 장면을 촬영하는		

것을 넘어, 이야기의 흐름과 감정을 효과적으로 전달하기 위해 쇼트와 앵글을 선택하고 장면을 구성하는 연출자의 역할을 이해할 수 있었습니다. 교육 이후에는 학습한 내용을 바탕으로 장면을 어떻게 촬영하고 구성할지에 대해 의견을 나누며, 향후 빛무리 영화제와 정기영화제에서 실제로 활용할 수 있도록 하였습니다.

소감: 이번 촬영 원데이클래스 및 연출 스터디는 영화 촬영 경험이 없는 신입 부원들이 영화 제작의 기초를 체계적으로 익히고, 이후의 영화 제작 활동에 대한 부담을 줄일 수 있었던 의미 있는 활동이었습니다. 영화 제작에 처음 참여하는 부원들은 카메라와 촬영 용어를 어렵게 느끼는 경우가 많지만, 기초적인 장비 사용법부터 쇼트와 앵글, 촬영 법칙, 시나리오 용어까지 순서대로 교육함으로써 영화 제작 과정에 보다 쉽게 접근할 수 있었습니다.

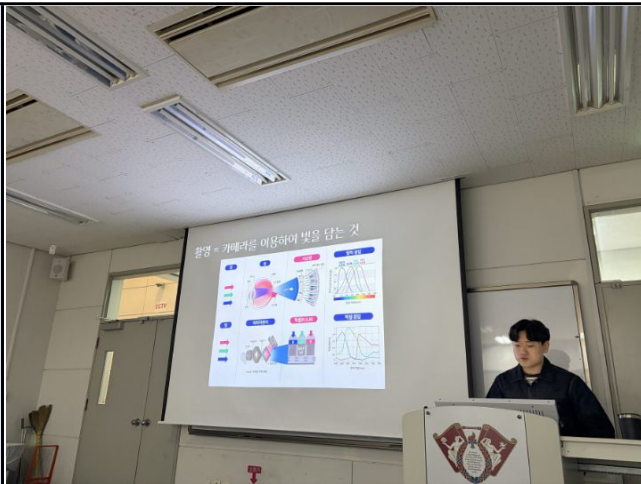
특히 빛사냥에서 실제 영화 제작 경험을 쌓은 선배가 직접 촬영 원데이클래스를 진행하여, 일반적인 이론 교육에서는 접하기 어려운 현장 중심의 노하우를 배울 수 있었다는 점에서 부원들의 만족도가 높았습니다. 카메라를 다루는 방법뿐만 아니라 촬영 현장에서 자주 발생하는 실수와 주의해야 할 점, 제한된 장비와 환경에서도 장면을 효과적으로 촬영하는 방법 등을 들을 수 있어 이후 작품 제작에 실질적인 도움이 되었습니다. 또한 선배와 후배가 영화 제작 경험을 공유하며 동아리 내의 지식과 노하우가 자연스럽게 이어질 수 있었다는 점에서도 뜻깊었습니다.

연출 스터디를 통해서도 평소 영화를 감상할 때 무심코 지나쳤던 화면의 크기와 카메라 위치, 장면 전환 방식이 모두 연출자의 의도에 따라 결정된다는 점을 이해할 수 있었습니다. 같은 인물과 상황이라도 클로즈업이나 롱 쇼트, 로우 앵글이나 하이 앵글 등 어떤 촬영 방식을 사용하는지에 따라 관객에게 전달되는 감정과 정보가 달라진다는 사실을 학습하며 영화 연출에 대한 이해를 넓힐 수 있었습니다. 또한 30도 법칙과 180도 법칙 등 장면의 연결성을 유지하기 위한 기본 원칙을 익혀, 이후 촬영과 편집 과정에서 발생할 수 있는 혼란을 줄일 수 있었습니다.

이번 활동은 촬영과 연출을 각각 분리된 영역으로 배우는 데 그치지 않고, 연출 의도를 실제 카메라 촬영으로 구현하는 과정이 서로 밀접하게 연결되어 있음을 이해할 수 있도록 했다는 점에서 의미가 있었습니다. 부원들은 시나리오를 장면으로 옮길 때 어떤 쇼트와 앵글을 선택해야 하는지 고민하고, 촬영자는 이를 어떤 방식으로 구현해야 하는지를 함께 생각해 볼 수 있었습니다. 교육 과정에서 기존 부원과 신입 부원들이 서로 질문하고 의견을 나누며 자연스럽게 교류하였고, 이후 팀별 영화 제작 활동을 위한 친밀감과 협업 기반도 형성할 수 있었습니다.

촬영 원데이클래스와 연출 스터디에서 배운 내용은 이후 진행된 빛무리 영화제와 정기영화제의 시나리오 기획, 콘티 제작, 촬영 및 편집 과정에 활용될 수 있는 기초가 되었습니다. 영화 제작을 처음 접하는 부원들에게는 전체적인 제작 과정을 이해하고 직접 참여할 수 있는 자신감을 제공하였으며, 기존 부원들에게는 알고 있던 내용을 다시 정리하고 후배들과 공유하는 기회가 되었습니다. 전반적으로 부원들의 영화 제작 역량을 높이는 동시에 선후배 간의 교류와 친목을 도모하여, 빛사냥의 영화 창작 활동을 더욱 원활하게 이어갈 수 있는 기반을 마련한 활동이었습니다.

활동사진
(3매 이상)



1부 제 1장 영화의 시작

“

영화의 앵글

카메라 앵글의 종류

2. 앵글의 종류



로우 앵글 (Low angle)

카메라가 피사체보다 낮은 곳에 위치해 촬영



하이 앵글 (High angle)

카메라가 피사체보다 높은 곳에 위치해 촬영



아이 레벨 쇼트 (Eye level shot)

인물이 있는 눈높이에서 촬영



스위칭 앵글 (Switch angle)

카메라를 기울여 피사체가 화면에서 왼쪽으로 가면서 오른쪽으로 가면서 촬영



버드 아이 뷰 (Bird's eye view)

천공을 나눈 채의 노크로 피사체를 위에서 촬영하는 것을 의미

3

1부 제 2장 영화의 구성

“

시나리오 용어

4

1부 제 3장 영화의 구성

01 Narr (narration) - 화면 밖에서 들려오는 설명, 대사 + v.o / E

02 Fade in / Fade out

03 Insert - 장면 사이에 삽입되는 화면

04 Flashback - 과거 회상 장면

05 Montage - 피사로 촬영한 화면을 모아 촬영 편집

06 Cut to - 시간 경과, 극적인 생략

07 O.L. (Overlap) - 화면을 자연스럽게 겹치는 화면 전환 기법

5

2. 바스트 쇼트 (B.S)

01

바스트 쇼트 (B.S)

인물이 가슴까지 잘려 상반신 포착한 쇼트
특정 인물에 주목할 때 많이 사용

02

오버 더 숄더 쇼트 (O.S)

두 인물을 잡는데, 한 사람을 등지고 있고
다른 한 사람은 카메라와 마주함

3. 미디엄 쇼트 (M.S)

01

웨이스트 쇼트 (W.S)

피사체의 허리 위 상반신을 강조

02

니 쇼트 (K.S)

인물의 무릎에서부터 머리까지 포착

4. 풀 쇼트 (F.S)

01

풀 쇼트 (F.S.)

인물의 전신을 담은 쇼트
풀 쇼트보다 피사체에 더 집중하는 효과

5. 롱 쇼트 (L.S)

01

롱 쇼트 (L.S)

인물의 전신뿐만 아니라 배경도 포착 가능
이장면을 표현하기에 효과적

02

익스트림 롱 쇼트 (E.C.U)

아주 먼 거리에서 촬영하는 쇼트
공간적 배경을 촬영하는 '설정 쇼트'로 많이 쓰임

촬영할 때 꼭 지켜야 하는 법칙

01

02



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

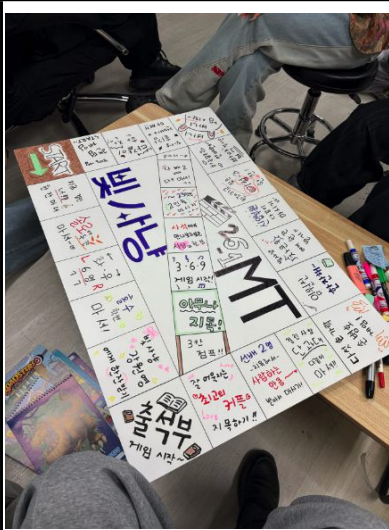
대표학생 : 이윤정

(9/1)

동아리 활동보고서

활 동 명	빛사냥 MT		
동아리 분과	전시창작 분과	동아리명	빛사냥
활동시간	2026.05.02~2026.05.03	비고	
활동목적	1. 제3조(사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1)중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행하는 것을 말한다. 2)일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제를 말한다. 2. 빛사냥 회칙 제3조에 의거하여 일반행사인 단합모임(MT)을 진행하였습니다. 신입 부원과 기존 부원이 함께 다양한 레크리에이션과 조별 활동에 참여하며 서로를 알아가는 시간을 가졌고, 자유롭게 교류하면서 회원 간의 친목과 유대감을 높였습니다. 이를 통해 이후 영화제와 영화 제작 활동에서 원활하게 협업할 수 있는 관계를 형성하고 동아리의 소속감을 강화하고자 하였습니다.		
활동내용 및 소감	장소: 용인 펜션 활동내용: 빛사냥 MT는 신입 부원과 기존 부원이 자연스럽게 어울리고, 영화 동아리의 특성을 살린 프로그램을 통해 친목과 협동심을 높일 수 있도록 진행하였습니다. 참가자들은 5명씩 총 6개 팀으로 나뉘어 총 네 가지 팀 대항 게임에 참여하였으며, 각 게임은 촬영, 연기, 영화 제목, 명장면 등 영화와 관련된 요소를 중심으로 구성하였습니다. 첫 번째 프로그램인 '꼬깔게임'은 촬영 테스트를 콘셉트로 진행하였습니다. 각 팀에서 한 명씩 대표가 나와 시야가 제한된 꼬깔을 착용한 뒤, 바닥에 무작위로 놓인 여섯 개의 쪽지를 찾아야 했습니다. 쪽지에는 특정 특징이나 조건에 해당하는 인물이 적혀 있었으며, 참가자는 해당 인물을 직접 찾아 팀 앞으로 데려온 뒤 준비된 재미있는 질문을 하였습니다. 이 과정에서 부원들은 처음 만난 사람과도 자연스럽게 대화를 나누고 서로의 특징을 알아갈 수 있었습니다. 게임 결과에 따라 1등 50점, 2등 40점, 3등 30점을 부여하였습니다. 두 번째 프로그램인 '복불복 게임'은 배우의 연기력을 확인하는 콘셉트로 두 차례 진행하였습니다. 첫 번째 게임에서는 각 팀 대표 6명이 물 다섯 잔과 소주 한 잔 중 하나를 선택해 마시고, 다른 팀원들이 표정과 반응을 관찰하여 소주를 마신 사람을 맞히도록 하였습니다. 두 번째 게임에서는 콜라 다섯 잔과 간장 한 잔을 활용하여 같은 방식으로 진행하였습니다. 참가자들은 자신의 음료를 숨기기 위해 자연스럽게 연기하거나 다른 사람을 속이는 표정을 지었으며, 각 팀은 이를 세심하게 관찰하며 정답을 추리하였습니다. 정답을 맞힌 팀에는 각 게임당 50점을 부여하였습니다. 세 번째 프로그램인 '고요 속의 외침'은 영화 제목을 주제로 약 30분간 진행하였습니다. 각 팀에서 두 명이 대표로 나와 헤드폰을 착용한 상태에서 상대방의 입 모양과 동작만 보고 영화 제목을 맞혔습니다. 제한된 시간 안에 맞힌 영화 제목의 개수를 기준으로 순위를 정하였으며, 1등 70점, 2등 60점, 3등 50점을 부여하였습니다. 평소 익숙한 영화 제목도 소리가 들리지 않는 상황에서는 쉽게 전달되지 않아 다양한 오답과 재미있는 상황이 발생하였고, 팀원들의 집중력과 호흡이 중요한		

	게임이 되었습니다. 마지막 프로그램인 ‘몸으로 말해요’는 영화 명장면을 말없이 표현하는 방식으로 진행하였습니다. 각 팀이 차례로 나와 한 명씩 스케치북에 제시된 영화의 명장면이나 관련 단어를 확인한 뒤, 말하지 않고 몸짓과 표정만으로 표현하였습니다. 설명하는 사람은 팀원들이 돌아가며 맡았고, 나머지 팀원들은 제한된 시간 안에 정답을 맞혔습니다. 마지막 게임은 1등 70점, 2등 60점, 3등 50점으로 점수 비중을 높게 설정하여 앞선 경기 결과에 관계없이 최종 순위가 역전될 수 있도록 구성하였습니다. 이를 통해 모든 팀이 마지막까지 적극적으로 참여하고 협력할 수 있도록 하였습니다. 소감: 이번 MT는 단순히 친목을 위한 자리를 넘어, 빛사냥의 정체성인 영화를 게임에 자연스럽게 접목하여 부원들이 동아리의 분위기와 활동 방향을 함께 경험할 수 있었던 행사였습니다. 촬영 테스트, 연기력 테스트, 영화 제목 맞추기, 명장면 표현 등 각 프로그램마다 영화 제작과 관련된 요소를 활용하여 일반적인 레크리에이션과 차별화된 MT를 진행할 수 있었습니다. 특히 5명씩 구성된 6개 팀이 함께 문제를 해결하고 점수를 모으는 방식으로 진행되어, 평소 대화를 나눌 기회가 적었던 부원들도 자연스럽게 협력하고 가까워질 수 있었습니다. 꼬달게임에서는 쪽지에 해당하는 인물을 직접 찾아 데려오고 질문하는 과정에서 서로의 이름과 특징을 알아갈 수 있었으며, 어색함을 줄이고 대화를 시작하는 계기가 되었습니다. 복불복 게임에서는 참가자들의 예상치 못한 연기와 반응이 큰 웃음을 만들어내 행사 분위기를 활기차게 만들었습니다. 고요 속의 외침과 몸으로 말해요에서는 영화에 대한 공통 관심사를 바탕으로 팀원 간의 호흡과 표현력을 확인할 수 있었습니다. 특히 말이나 소리 없이 영화 제목과 장면을 전달하는 과정에서 각자의 해석과 표현 방식이 다양하게 나타났으며, 영화 제작에서 중요한 소통과 협업의 필요성을 즐겁게 체험할 수 있었습니다. 마지막 게임의 점수를 높게 배정해 역전 가능성을 열어둔 구성도 참가자들이 끝까지 집중하고 적극적으로 참여하도록 만드는 데 효과적이었습니다. 이번 활동을 통해 신입 부원과 기존 부원 사이의 거리감을 줄이고, 이후 진행될 영화제와 촬영 활동에서 편안하게 의견을 나눌 수 있는 관계를 형성할 수 있었습니다. 또한 팀별 경쟁 속에서도 서로를 응원하고 함께 웃는 분위기가 형성되어 동아리에 대한 소속감과 유대감을 높일 수 있었습니다. 전반적으로 영화라는 공통 관심사를 중심으로 회원 간 친목을 도모하고, 빛사냥만의 개성 있는 MT 문화를 만들어갈 수 있었던 뜻깊은 활동이었습니다.
활동사진 (3매 이상)	





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 이윤정

(인)

동아리 활동보고서

활 동 명	26-1 정기영화 <내 몸 뺏어놓고> 제작		
동아리 분과	전시창작 분과	동아리명	빛사냥
활동시간	2026.05.07~2026.05.31	비고	
활동목적	1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1) 중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다. 2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제 를 말한다. 2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 ‘영화 창작 중앙동아리’ 빛사냥의 중요 행사인 학기 영화 제작을 진행하였습니다.		
활동내용 및 소감	장소: 경희대학교 인근 활동내용: 빛사냥 회칙 제2조에 의거하여 영화 창작 활동의 일환으로 이틀간 단편영화 촬영을 진행하였습니다. 촬영은 사전에 제작한 콘티와 타임테이블을 바탕으로 진행되었으며, 부원들은 연출, 제작, 촬영, 조명, 배우 등 각자의 역할을 맡아 영화 제작 전 과정에 참여하였습니다. 촬영 장소는 피자아지나를 비롯한 촬영지에서 진행되었으며, 장면별 일정에 맞추어 세트 준비와 리허설을 거친 후 촬영을 진행하였습니다. 촬영 과정에서는 장면의 완성도를 높이기 위해 배우들의 동선과 연기, 카메라 구도와 앵글, 조명 등을 지속적으로 점검하며 여러 차례 리테이크를 진행하였습니다. 또한 원활한 촬영을 위해 제작팀은 일정 관리와 현장 통제를 담당하였고, 촬영팀과 연출팀은 서로 긴밀하게 소통하며 계획된 촬영을 차질 없이 진행하였습니다. 이틀 동안 모든 부원이 각자의 역할에 책임감을 가지고 참여하며 영화 제작 현장을 직접 경험하고 협업 능력을 기를 수 있는 시간을 가졌습니다. 소감: 이번 촬영은 이틀 동안 진행되는 일정이었던 만큼 체력적으로 쉽지 않은 활동이었습니다. 특히 무더운 날씨 속에서 장시간 촬영을 이어가며 반복적인 리허설과 장비 이동, 세트 준비 등을 함께 수행해야 했기 때문에 모든 부원의 노력과 협력이 필요했습니다. 예상보다 촬영 시간이 길어지거나 여러 번의 리테이크가 진행되는 상황도 있었지만, 각자의 역할에 최선을 다하며 서로를 도와 촬영을 마무리할 수 있었습니다. 또한 실제 영화 제작은 한 사람의 노력만으로 이루어질 수 없으며, 연출·촬영·배우·제작 등 모든 분야가 유기적으로 협력해야 한다는 점을 다시 한번 느낄 수 있었습니다. 현장에서 발생하는 다양한 변수에 함께 대응하며 문제를 해결하는 과정은 부원들의 협업 능력과 책임감을 향상시키는 계기가 되었고, 신입 부원들도 실제 영화 제작 과정을 직접 경험하며 많은 것을 배울 수 있었습니다. 비록 무더운 날씨와 긴 촬영 일정으로 인해 육체적으로는 힘든 순간도 있었지만, 모든 부원이 끝까지 함께하며 촬영을 성공적으로 마무리했다는 점에서 큰 의미가 있었습니다. 이번 촬영을 통해 영화 제작에 대한 실무 경험을 쌓을 수 있었을 뿐만 아니라, 함께 고생하며 완성한 작품을 통해 부원 간의 유대감과 소속감도 더욱 깊어지는 뜻깊은 활동이 되었습니다.		

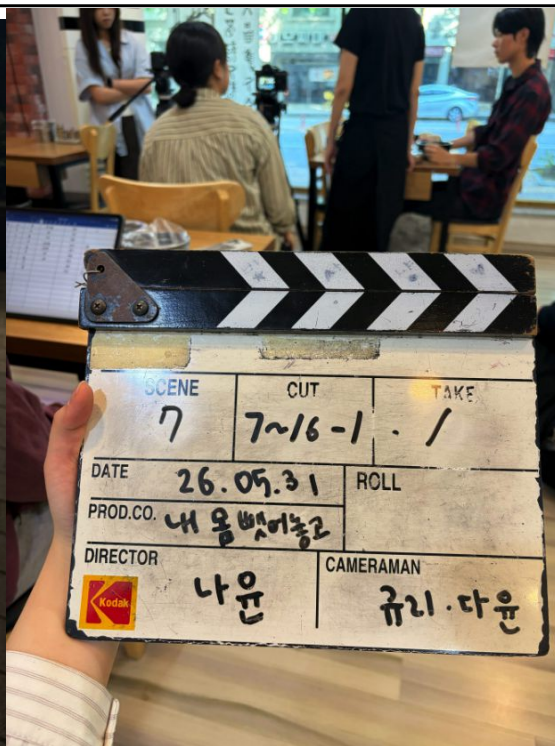
영화 유튜브 링크

<https://youtu.be/AAMz6KgLNRk?si=GSPbhZTiilzpPpfj>



활동사진
(3매 이상)







- 촬영 사진

[illegible]

SCENE :		지문 제작 : 나뭇잎		
CUT	VIDEO	CONTEXT	AUDIO	CAMERA
1		성우가 카페 테이블에 앉아있다. 손칼 서랍.		
2				
21		돌아가려다가 말고 창가에 비친 불타는 모습을 확인한다. 카페 안 서랍		
3		못해무서운 다짐과, 헛기침을 하는 순간.		
4		상 알아? 상 잘 있게 기다려줘? 상 괜찮아. 알아봐.		
5		간헐하는 순간		

OUT	VIDEO	CONTEXT	AUDIO	CAME
1		원2의 마지막 행트론의 사각형 과 이어진다. 술잔이 행트론으로 옮겨진다.	"행!"	
2		성주가 술을 먹는다. 카메라가 성주의 얼굴까지 올라 온다.		
21		친구 "성주" 성주가 어를 부르러 소리 시선을 옮긴다.		
3		"회사 축회, 일사한 것도 축하 하고, 못 술잔이 전해야"		
4		대사를 하는 사이에 성주가 술 을 혼자서 한 잔 마신다.		
4		"한잔 뒤? 아직 좀 남았어." 성주가 웃는다.		
5		친구들의 술을 마신다.		

- 스토리보드

온라인 견적서

발행일자 : 2026년 05월 22일

계약 기간 : 00 ~ 00 (0.5일)

내계 장소 : 서울시 강남구 논현로654, 1층

대금지급방식 : 국민은행 097601-04-199316 ㈜한번당

사업자등록번호	211-88-97025
상호	(주)한번당 대표이사 강승환
사업장소재지	서울시 강남구 논현로654, 1층



연필팀	넥스트	일출리	관리부	관리부 엑스
(02)516-9667	(02)516-9675	(02)516-9660	(02)516-9679	(02)516-9665

본 견적서는 확정이 아닌, 예약 신청입니다. 예약 확정은 해당 제품의 스케줄 확인 후 우선으로 안내 드립니다.

품목명세

NO	품명	수량	단가	할인율	총액
1	SONY FX3	1	40,000	0%	80,000
2	SONY A7M3	1	25,000	0%	50,000
3	SONY 24-70mm F2.8 GM II	1	25,000	0%	50,000
4	SONY 70-200mm F2.8 GM II	2	25,000	0%	100,000
5	SONY 16-35mm F2.8 GM	1	15,000	0%	30,000
6	SAATCHI LER AC도	2	7,000	0%	40,000
7	호아 가방 ND3-400 77mm	2	5,000	0%	20,000
8	호아 가방 ND3-400 82mm	2	5,000	0%	20,000
9	VTR공보 20x80cm 박	1	10,000	0%	20,000
10	APUTURE LIGHT DOME II (조명병드)	1	8,000	0%	16,000
11	MEGALED 1000B(배터리포함)	1	7,000	0%	20,000
12	A-스튜디오	1	5,000	0%	10,000
13	SENHENSER 416P	1	15,000	0%	30,000
14	TYLORIC F-5A	1	15,000	0%	30,000

공급사히 가격 및 품을 변동에 따라서 견적 금액은 변동 될 수 있습니다.

공급가액 : 469,090원

부가세 : 46,910원

총 금액 : 516,000원

<https://www.hanbang.com/content/content.php?contentid=1&date=2026-05-20&time=09&date=2026-05-31&time=23>

1/1

● 촬영 장비 견적서

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

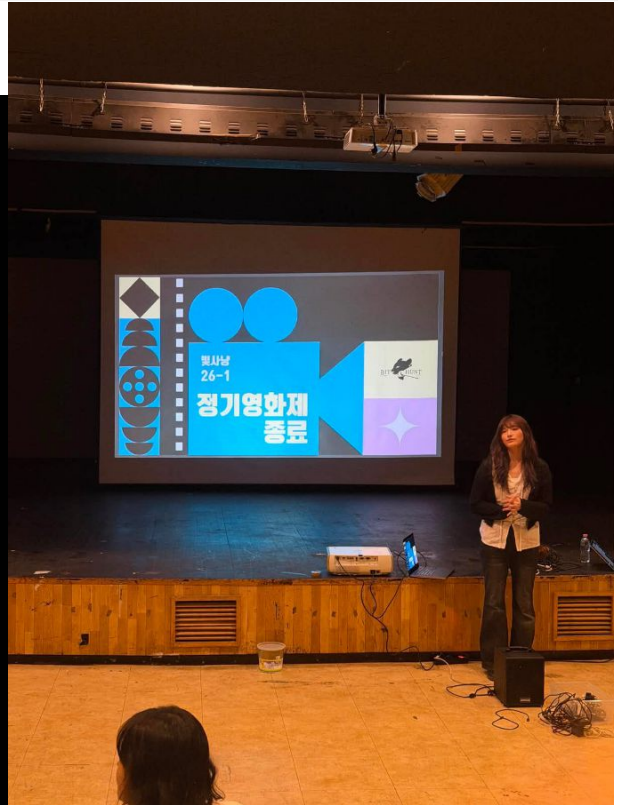
대표학생 : 이윤정

동아리 활동보고서

활 동 명	26-1 정기영화제 개최		
동아리 분과	전시창작 분과	동아리명	빛사냥
활동시간	2026.06.25	비고	
활동목적	1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1) 중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다. 2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제 를 말한다. 2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 ‘영화 창작 중앙동아리’ 빛사냥의 중요 행사인 정기영화제를 개최 하였습니다.		
활동내용 및 소감	장소: 경희대학교 학생회관 소극장 활동내용: 빛사냥 회칙 제3조에 의거하여 중요행사인 정기영화제를 개최하였습니다. 한 학기 동안 부원들이 직접 기획하고 제작한 단편영화를 상영하며 영화 제작의 결과를 함께 공유하는 시간을 가졌습니다. 상영회에는 동아리 부원뿐만 아니라 교내 학생들도 함께 참여하여 작품을 관람하였으며, 각 팀은 자신들이 제작한 영화를 스크린을 통해 선보였습니다. 모든 작품 상영이 끝난 후에는 GV(관객과의 대화)를 진행하였습니다. 각 팀의 연출 및 제작진이 무대에 올라 영화의 기획 의도와 촬영 과정에서의 에피소드, 연출 방식 등에 대해 설명하고, 관객들의 질문에 답하는 시간을 가졌습니다. 이를 통해 제작 과정에서의 고민과 영화에 담긴 의미를 함께 공유하며 작품에 대한 이해를 높일 수 있었습니다. 또한 행사 마지막에는 관람객을 대상으로 경품 추첨 이벤트를 진행하여 영화제를 더욱 즐겁게 마무리하였습니다. 추첨을 통해 다양한 상품을 증정하며 관객들의 적극적인 참여를 유도하였고, 영화 상영뿐만 아니라 부원들과 관람객이 함께 소통하고 즐길 수 있는 축제의 장을 마련하였습니다. 소감: 이번 정기영화제는 한 학기 동안 부원들이 함께 준비한 영화 제작 활동의 결실을 공유하는 뜻 깊은 자리였습니다. 기획부터 시나리오 작성, 촬영, 편집까지 직접 제작한 작품을 많은 사람들 앞에서 상영하며 영화 창작의 전 과정을 경험할 수 있었습니다. 특히 GV를 통해 관객들과 직접 소통하며 영화에 대한 다양한 의견과 질문을 들을 수 있었고, 제작 과정에서 미처 생각하지 못했던 부분을 새로운 시각에서 바라볼 수 있는 기회가 되었습니다. 또한 다른 팀의 작품과 제작 경험을 공유하면서 서로의 노하우를 배우고 다양한 연출 방식과 표현 기법을 접할 수 있어 부원들의 영화 제작 역량을 한층 향상시키는 계기가 되었습니다. 행사 마지막에 진행한 경품 추첨 이벤트는 관람객들의 적극적인 참여를 이끌어내며 영화제를 더욱 활기찬 분위기 속에서 마무리할 수 있도록 하였습니다. 상영부터 GV, 이벤트까지 모든 프로그램이 원활하게 진행될 수 있도록 부원들이 각자의 역할을 맡아 협력하였으며, 행사를 함께 준비하는 과정에서 책임감과 협업 능력 또한 향상될 수 있었습니다. 이번 정기영화제는 단순한 작품 상영회를 넘어 부원들의 창작 성과를 공유하고, 관객과 소통하며 영		

화를 통해 교류할 수 있었던 의미 있는 행사였습니다. 또한 한 학기 동안 함께 노력한 결과물을 완성도 있게 선보이며 성취감을 느낄 수 있었고, 앞으로의 영화 제작 활동에 대한 동기와 자신감을 얻을 수 있는 뜻깊은 시간이었습니다.

활동사진
(3매 이상)



2026-2학기 빛사냥

오리엔테이션
촬영 & 연출 스터디
빛무리 영화 촬영
빛무리 영화제
정기 영화 촬영

빛사냥 정기영화제?

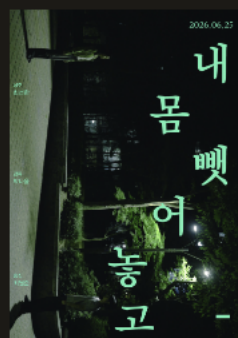
빛사냥 내에서 부원들이 직접 작성한 시나리오를 투표로 선정하여
기획, 연출, 촬영, 편집을 통해 단편 영화를 제작하는 빛사냥의 메인 활동

상영작

내 몸을 뺏어 놓고

박나운 감독

성주 | 최선한
승진 | 최원준



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 이윤정

(인)