

# 모션그래픽스의 구성요소와 표현기법에 관한 연구

## A study on the elements and representational technique of Motiongraphics

권창현

계원조형예술대 영상디자인학과

Kwon, Chang-Hyun

Dept. of Moving Image Design, Kaywon School of Art & Design

• Key words: Motiongraphics, Elements, Representational Technique

### 1. 서론

#### 1.1. 연구배경

디지털기술의 발달과 디지털환경의 변화로 디자인분야가 보다 구체적이고 세분화되었으며, 누구나 제작이 가능하여 대중화 되었다고 볼 수 있다. 그 중 모션그래픽스라는 분야는 '그래픽스라는 요소(들)에 움직임을 부여한' 하나의 동영상이라고 할 수 있다. 이것은 지금까지는 영상디자인이라는 분야의 한 작품형태로 나타났다. 여기서 영상디자인이라는 것은 다시 '디자인을 기초로 한 영상'이다. 그래서 영상디자인은 그 개념이전의 전통적인 영상제작과정을 거쳐 만들어졌던 영상과는 달리 영상제작에 디자인개념이 가미된 것이다. 영상디자인에서는 출력매체 형태별로는 뮤직비디오, 방송그래픽(방송국CI, 뉴스, 프로그램소개, 프로그램 안내/예고, 날씨프로그램, 프로그램 타이틀 등), 영화그래픽(타이틀시퀀스, 엔드크레딧, 작품에 필요한 부분그래픽, 특수효과 및 합성을 위한 그래픽 등), 방송광고, 전시영상, 특수영상, 게임영상, 인터넷 등으로 구분된다. 그리고 이런 매체를 위한 디자인서비스 즉, 의상, 무대, 조명, 소품, 컴퓨터그래픽 등도 포함된다.<sup>1)</sup> 디자인서비스 개념의 제작이든 디자인을 기초로 한 단일작품 제작이든 모션그래픽스라는 분야는 시각적인 디자인 구성요소와 영상제작이라는 과정에서의 표현기법에 따라 다양한 형태의 동영상으로 제작되어진다. 작품내용은 어떠한 목적을 위한 제작도 있겠지만 때로는 작가 자신의 독립적인 단편작품이나 커뮤니케이션을 위한 것이 아닌 단순히 흥미위주의 작업도 포함된다. 본 연구에서는 모션그래픽스의 작품형태에 따라 구성되는 세부 요소(들)와 그 표현기법을 분류하고자 한다.

#### 1.2. 연구목적

모션그래픽스 작품제작의 세부 구성요소와 표현기법을 분류하여 모션그래픽스 전공관련 교육자료와 제작실무에 응용하고자 한다.

#### 1.3 연구범위와 연구대상

다양한 모션그래픽스 작품을 대상으로 하되 모션그래픽스의 이야기 구성, 시간에 따른 영상편집, 피사체 및 캐릭터의 특징이나 연기, 영상장면 연출에 관한 것은 배제하고, 구성요소 및 표현기법별 종류의 다양성으로 제한하였다.

연구대상 작품은 모션그래픽스 관련교과목 작품제작(계원조형 예술대학 영상디자인과 '디지털영상제작' 2001~2003년 60편과 졸업작품 2000~2003년 45편, 서울디지털대학교 디지털영상학 부와 멀티미디어학부 '모션그래픽스' 48편, 국민대학교 시각디자인대학원 '영상디자인' 7편과 시각디자인과 영상제 33편)과 국내.외 모션그래픽스 출시 작품(GAS Book 45편, Gorillaz의 *Tomorrow come today*, 오스트리아 *Art Futura'99* 19편, 영국 Channel 4의 채널ID 11편과 단편1편, 영국 ITV의 *Maxsteel*) 국내.외 영상제 상영작품(1분영상제2003의 모션그래픽스 부문 23편, mnet 채널ID 공모전 출품작 31편, NHK의 *Digista* 작품 51편, RESFEST 34편, 영화 *Waking Life*)의 총 411편을 바탕으로 세부 구성요소와 표현기법을 분류하여 분류 항목별 상세 설명과 특징을 연구하였다.

### 2. 모션그래픽스와 디자인, 모션그래픽스와 영상

모션그래픽스에서의 디자인의 의미는 모든 구성요소는 그래픽 디자인의 구성요소와 큰 차이가 없다. 다만 그 요소들에 움직임을 부여하여 동작을 일으켜 동영상으로 만들어지는데 그 제작과정에서의 작품구성 기준은 사진, 일러스트레이션, 레이아웃, 타이포그래피, 색채 등에 따라 달라진다. 이러한 것을 시간이라는 차원에 따라 어떻게 순서대로 구성/편집되고, 사운드와의 편집에 따라 또 다른 의미의 작품구성이 영상제작과정을 밟는다. 이처럼 모션그래픽스는 기획(Pre-Production), 제작(Production), 후반작업(Post-Production)이라는 전통적인 영상 제작과정으로 작품이 완성된다. 기획이나 내용구성은 디자인의 개념이지만 제작과정은 영상제작이라고 볼 수 있다.

### 3. 모션그래픽스의 구성요소

연구대상 작품에서 모션그래픽스의 구성요소는 ①동영상(비디오, 필름, 동영상파일(MPEG, \*.avi, \*.mov 등)), ②사진, ③타이포그래피, ④드로잉/리드로잉, ⑤페인팅/리터칭, ⑥사운드(음악, 음향)로 이루어져 있었다.<sup>2)</sup> 여기서 동영상은 여러 가지 제작방법과 제작도구가 있지만 새로운 작품제작에 하나의 요소로써 사용되는 것은 모두 포함되며, 사진은 직접 촬영한 것과 자료사진을 말하며, 타이포그래피는 타이포그래피 단일요소이거나 제작과정에서 직접 입력한 경우이며, 페인팅painting/

1) 유택상, 대학과정의 2년제 영상디자인 교육과정에서 1년차의 교육방법에 관한 연구 - 계원조형예술대학의 경우를 중심으로, 계원논총, Vol. 6, 2000 p.471

2) 서계숙, 모션그래픽스의 시간구성에 관한 연구, 디자인학연구, 제16권, 제3호, 2003.8 p.271-272에서는 동영상, 사진/일러스트레이션, 타이포그래피, 사운드 4가지로 분류하였다.

리터칭(retouching)과 드로잉(drawing/리드로잉(re-drawing)은 컴퓨터에서 1차적, 혹은 2차적 등으로 재가공되는 이미지로 구체화하였으며, 사운드는 음악과 음향, 또는 합성된 모든 소리를 포함한다. 예외적으로, 어느 하나의 요소로 구분하기에 모호한 것도 있으나 대체적으로 1차적으로 사용되는 시점에서의 제작 구성요소의 특징을 구분한 것이다.

#### 4. 모션그래픽스의 표현기법

모션그래픽스의 구성요소를 활용한, 재가공한, 합성한, 재구성하는 표현 즉, 작품의 시각적인 이미지 표현을 표현기법이라고 하여 다음과 같이 제작결과의 특징을 분류하였다.

##### 4.1. 드로잉 애니메이션(Drawing Animation)



[그림 1] 드로잉 애니메이션으로 제작한 작품. 김대운. *Runner*. DV 6mm 32초. 2003

##### 4.2. 벡터 이미지(Vector Image)



[그림 2] 플래쉬(Flash) 프로그램으로 제작한 작품. 송영진. *Untitled*. DV 6mm 1분 18초. 2003

##### 4.3. 컷아웃 애니메이션(cut-out Animation)

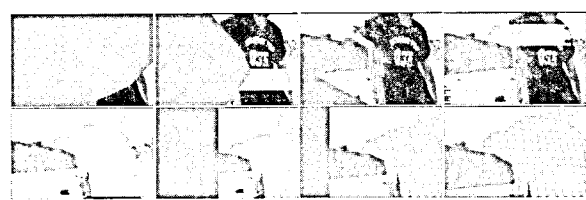


[그림 3] 드로잉, 사진, 타이포그래피를 이용하여 컷아웃 애니메이션으로 제작한 작품. 김대운. *Korean beauty*. DV 6mm 47초. 2003



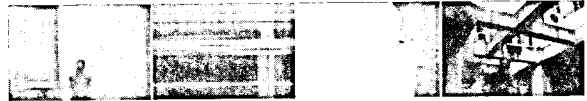
[그림 4] 사진이미지와 리드로잉을 이용한 컷아웃 애니메이션. 윤수정. *Untitled*. DV 6mm 40초. 2003

##### 4.4. 동영상 마스크(Mask) 합성



[그림 5] 동영상을 이용한 마스크, 트위닝 기법을 적용한 작품. 김현지. *Loveholic*. DV 6mm 34초. 2003

##### 4.5. 비디오영상과 그래픽스(Graphics) 합성



[그림 6] 비디오 동영상을 이용한 작품. 김석현. *Desperation*. DV 6mm 1분 26초. 2003

##### 4.6. 사진이미지와 타이포그래피



[그림 7] 사진과 타이포그래피를 이용한 작품. 이정분. *Typo addict*. DV 6mm, 37초. 2003

##### 4.7. 2D/3D 컴퓨터그래픽스(Computer Graphics)



[그림 8] 2D드로잉 캐릭터와 비디오배경을 합성한 작품. Gorillaz. *Tomorrow come today*. 3분 10초. EMI. 2000



[그림 9] 3D오브제를 이용한 작품. 이승재. *Humachine*. DV 6mm 34초. 2003

##### 4.9. 비디오영상과 디지털효과



[그림 10] 비디오영상에 디지털효과를 이용한 작품. 이동석. *휴강*. DV 6mm 36초. 2003

#### 5. 결 론

모션그래픽스의 구성요소와 표현기법은 한정적이지만, 이 유한한 구성요소와 표현의 범위 내에서 어떻게 개별 작품마다 다르게 적용되는지에 대해서는 표현기법 연구만으로 해결하기에는 역부족이다. 이와 함께 작품의 특징과 관련된 추가적인 연구가 있어야 할 것이다. 특히 연구결과에 따른 표현기법의 분류의 경계가 모호한 부분도 있다.

차기 연구는 이번 연구 결과를 바탕으로 모션그래픽스 분야의 작품선정 내에서 구성요소와 표현기법뿐만이 아닌 이야기 구조 및 내용구성, 작품주제, 캐릭터설정, 사운드와의 동조, 영상편집, 영상장면 연출 등을 포함하는 다각도의 연구가 필요하다. 또한 실제 적용된 작품별, 장면별 표현기법의 구체적인 타당성을 제작자와 전문가 그룹과의 토론과 인터뷰를 통한 심층연구가 진행되어야 할 것이다.

#### 참고문헌

- 권창현, 영상디자인과 테크놀러지, 월간 디지털무비, 2002. 04
- 권창현, 영상디자인과 디지털환경, 월간 디지털넷, 2003. 11
- 서계숙, 모션그래픽스의 시간구성에 관한 연구, 디자인학연구, 제16권, 제3호, 2003.8
- 유택상, 대학과정의 2년제 영상디자인 교육과정에서 1년차의 교육 방법에 관한 연구 - 계원조형예술대학의 경우를 중심으로, 계원논총, Vol. 6, 2000