

카툰 이미지를 바탕으로 한 모바일 3D 애니메이션 제작과정 Processing Manufacture of Mobile 3D Animation Based on Commercial Cartoon Images

김혜정

중부대학교 산업디자인과 교수

Kim Hye-Jung

Joongbu Univ.

요약

모바일 기술의 발전과 함께 산업 전반에 걸쳐 앞으로 빠른 속도로 발전 할 수 있는 분야가 모바일이다. 모바일은 젊은 층에서 커뮤니케이션 도구로서 가장 큰 역할을 하고 있고 동영상, 캐릭터 등을 통해 부가적으로 창출되는 요소가 많다. 이러한 모바일애니메이션 산업 발전은 인간의 감정에 가장 가깝게, 친밀하게 그리고 호소력 높은 캐릭터 등장에 의하여 상승효과가 클 것으로 기대 되어진다. 그중 3D 애니메이션은 공간감, 입체감 또는 현실에서 일어나는 사실감 표현이 다른 애니메이션 기법에 비해 대중들에게 전달되어지는 커뮤니케이션 효과가 크다. 본 논문에서는 모바일 3D 애니메이션 콘텐츠 제작에 있어서 사용자에게 공동의 관심사로 친밀하게 공감대가 형성 할 수 있는 사랑, 인생, 웃음들로 구성된 시나리오를 토대로 이에 따른 캐릭터디자인 개발 과 상품화 될 수 있는 모바일 3D 애니메이션을 제작과정 목표로 하고자 한다.

Abstract

Mobile industry has been progressed rapidly with new mobile technique development. The mobile is a communication device for the young generation and give great additional images through animations and characters. It is expected that the mobile industry would elevate greatly in means of the animation characters that is connected directly, closely, and amicably to the sense of humane beings. Of those animations, 3D animation is a high communication technique that rinks to directly the expression of person in way of a sense of space, three dimension, and reality. Surely the new 3D animation will be developed constantly and in various way. It is consideralbe that the manufacture of 3D mobile animation links closely to cartoon that forms concerns of people.

I. 서론

본 연구는 신문연재만화 “광수생각”이 담고 있는 카툰 소재들중에서 일반적인 사람들의 관심사인 사랑, 삶, 웃음 세 가지 요소를 중점으로 하여 즐거움과 감동을 동시에 추구하고, 심플하고 상징적인 표현으로 감성 전달에 초점을 맞춘 동작으로 3D애니메이션으로 제작하여 표현하고자 한다. 애니메이션에서 활용되는 캐릭터디자인은 다정다감하고 친근감을 줄 수 있는 귀여운 풍의 아이টে็ม으로 하고, 깔끔한 형태와 선명한 칼라로 눈에 잘 띄는 배색으로 색채 구성을 하여 내용전달을 명확히 할 수 있도록 표정과 동작을 크고 뚜렷하게 하고자 한다. 제작 품용도로는 사용화 될 수 있는 모바일핸드폰용으로 최적화된 3D동영상이 가능하게 제작한다.

본 논문에서는 카툰이미지를 바탕으로 한 3D애니메이션에서 시나리오가 가지고 있는 캐릭터이미지를 디자인 제작과정으로 한정하고 제작프로그램은 3D MAX5.0을 사용한다.

II. 본론

1. 모바일 3D 애니메이션 특징

최근 모바일은 젊은 층에서 커뮤니케이션 도구로서 가장 큰 역할을 해내고 있다. 앞으로 산업전반에 걸쳐 성장률이 가장 높은 분야가 모바일 분야일 것이다. 누구나 가장 가깝고 편하게 즐길 수 있는 애니메이션 콘텐츠가 모바일이다. 이러한 모바일 장점을 잘살려 대중적인 기대효과를 가져올 수 있는 영상물을 제작하여 그로 인한 높은 부가적인 가치 창출을 할 수 있다.

모바일 애니메이션 콘텐츠로는 Spot애니메이션 다운로드 서비스, 다양한 캐릭터 동작과 함께 나오는 애니메이션 벨소리, 애니메이션 폰 메일 서비스, 캐릭터 꾸미기 아이টে็ม 및 캐릭터 게임 다운로드 서비스 등과 기타 캐릭터를 상품화 할 수 있다.

젊은 층을 타겟으로 하여 콘텐츠의 전파속도를 최대화 하고 공동의 관심사를 주제로 정하여 짧고 굵은 선을 가지는 함축적 의미의 스토리라인을 전개한다. 상품화 할 수 있는 캐릭터를 개발하고 시리즈 또는 에피소드 방식과 드라마적인 요소를 첨

가하여 기존의 2D 애니메이션 표현 기법보다 3D 애니메이션 표현 기법으로 공간감, 입체감, 사실감 있는 표현으로 직관적인 감흥을 보다 효과적으로 가져오게 한다. 앞으로 모바일 3D 애니메이션 콘텐츠는 3D 기술력의 증가와 함께 무궁무진한 방식으로 다양하게 전개될 것임에 틀림없다.

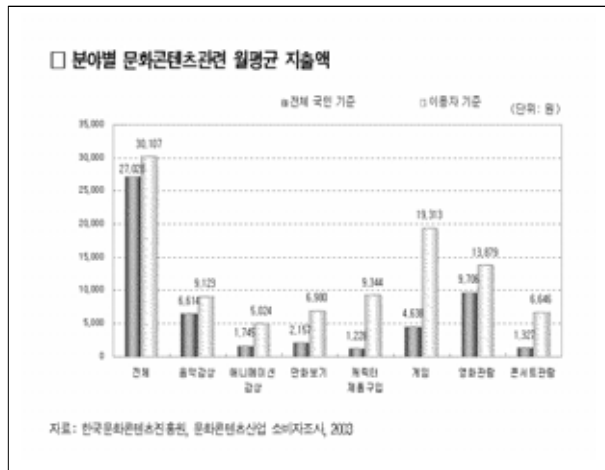
[표 1] 젊은 층을 대상으로 한 애니메이션 콘텐츠 서비스가 필요하다.

	전체 기준 유행량(원)	이용자 기준 유행량(원)
전 계	27,028	30,107
음악/장르/반구입, 유료 온라인 서비스 등	6,614	9,123
애니메이션 콘텐츠/영화, 비디오 등 구입/대여 등	1,745	5,024
만화/보급/만화책/타이핑, 유료 만화사이트 이용 등	2,157	6,900
캐릭터 제품 구입/팬시용품, 피규어 등 한정	1,228	9,344
게임/오락실, 게임기 구입, 온라인 게임, 게임/CD 구입 등	4,638	13,313
영화/공연/극장영화, 유료 온라인 영화, 미디어/DVD 대여 등	9,705	13,879
대중음악/노래 콘서트/공연/유료 콘텐츠	1,327	6,646

	10대	20대	30대	40대	50대
문화콘텐츠관련 월평균지출액(원)	28,278	43,731	28,309	16,970	7,568

자료: 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠산업 소비자조사, 2003

[표 2] 애니메이션 제작과 함께 캐릭터 상품과 게임분야와의 접목이 필요하다.



2. 애니메이션 시나리오

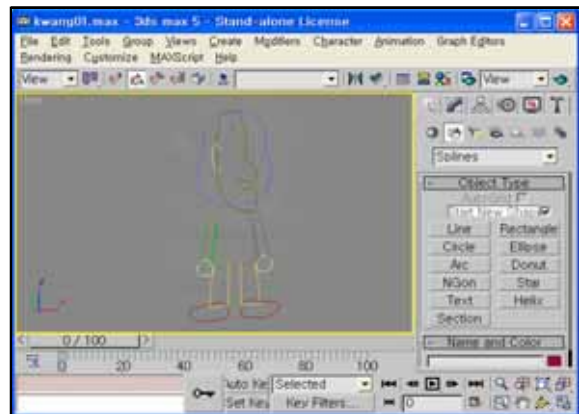
애니메이션 시나리오 창작과정으로 기획회의=주제(테마)=발상(모티브)=제재선택=스토리(시놉시스)=구성(플롯)=장면구성(스테이지)=시나리오집필=시나리오 양식도 작성=콘티구성 및 제작

테마	작가는 인생의 삶 속에서 느끼는 감동을 스스로의 비단력과 판단력으로 제어하며 창작의 의도를 드러낸다. 작가의 의도를 타인에게 전하는 메시지이며 호소력이다. 시나리오 전반에 걸쳐 테마의 통일성과 보편성이 내재되어 있을 때, 그만큼 완성도가 높다.
소재와 제재	소재-시나리오를 쓰기 위한 핵심적인 재료, 발상의 시작점으로 소재와 제재를 혼동하기 쉽겠지만, 제재는 소재의 하위 개념이다. 제재-발상의 결과로 얻어지는 글 재료, 제재는 주제의 재료이다. 하나의 테마(주제)를 완성시키기 위해 다양한 생각을 하는 단계.
스토리	스토리의 명칭을 일반적으로 줄거리, 개요, 시놉시스라고 한다. 스토리구성에는 누가(who), 언제(why), 어디에서(where), 왜(why), 무엇을(what), 어떻게(how) 하였다. 라는 6하 원칙이 기초로 개입된다. 스토리의 3요소 인물, 사건, 배경이 유기적으로 결합되어 스토리를 형성시켜나간다. 스토리는 애니메이션의 총체적인 내용이며, 시나리오를 응축시킨 기본 텍스트이다. 애니메이션의 스토리는 허구적 사실이 다. 그것을 재미있게 창작하여 스토리가 완성되더라도 그것이 진실성이 없으면, 한낱 에피소드에 그치고 만다. 허구가 그럴듯한 개연성을 갖기 위해서는 필연성과 보편성이 따라야 한다.
플롯	플롯이란 구조(structure) 혹은 짜임새라고 한다. 건축물의 설계도면과 같은 역할을 하며 좁은 의미의 플롯은 스토리상의 사건과 배경의 구조만을 포함하고 넓은 의미의 플롯은 캐릭터, 사건에 따른 행동 및 배경의 변화까지도 포함한다. 구성요소로 줄거리, 인물의 성격, 사상, 언어 배경, 사건이다.
장면구성	장면구성은 이미 구성된 플롯을 중심으로 짜여지는 신 구성이다. 플롯의 발단부에서부터 전개되는 배경의 자세한 진행원고이며, S#1, S#2, S#3... 식으로 엔딩까지 나열한다. 장면구성은 간단한 내용만 기술 하게 되는데, 배경의 흐름, 인물의 흐름, 사건의 전개, 중요한 대사, 나레이션 등이 요약되어 짜여 진다.
퍼스트 신과라스트신	퍼스트 신(발단부)- 의문을 갖게 하여 기대감 및 흥미를 유발, 분위기 퍼스트 신- 부드러운 발단, 라스트 신- 발단부의 해결시켜 감동을 부여한다.

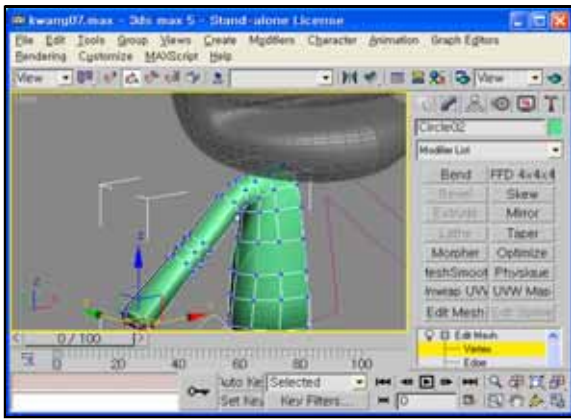
3. 모바일 3D 애니메이션 제작 방식

3D애니메이션	처음 기획 단계부터 내용, 디자인, 데이터 용량 등을 고려함으로써 핸드폰용으로 최적화된 3D 동영상 제공한다.(GT, SKT:sis,, wbmp / KTF: sis, wbmp, nbmp, gif, msf/ Samsung: mgi 포맷)
에피소드형식	각각의 카테고리별로 1분 이내의 짧은 시나리오 구성을 통해 에피소드 형식의 Spot Animation.
Sound 및 효과음	동영상 BGM 및 Effect삽입으로 사용자 욕구를 충족시킨다.(mmf, EVRC포맷)

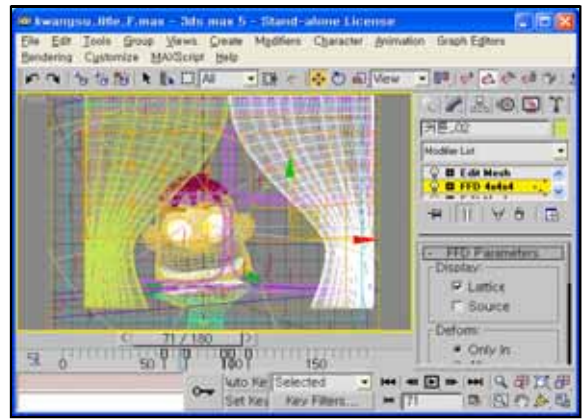
4. 모바일 3D 애니메이션 제작 과정



▶▶ 그림 1. Creative-Shape에서 Line으로 3차원 캐릭터 디자인을 제작



▶▶ 그림 2. Shape-Line으로 제작된 캐릭터를 Modify-Edit Mesh에서 Face을 제작



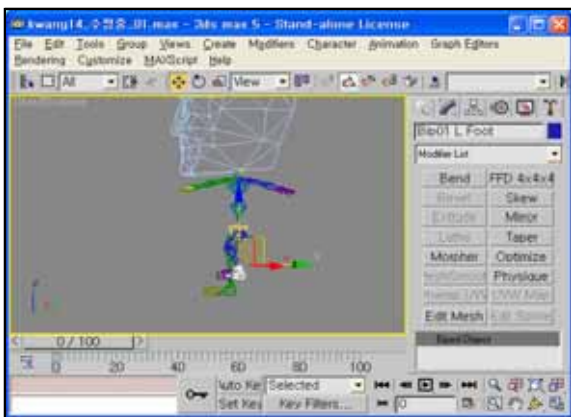
▶▶ 그림 5. Background작업으로 커튼을 만든 후 Modify-FFD에서 자연스러운 움직임 효과 표현



▶▶ 그림 3. 3D로 완성된 캐릭터에 Mapping을 입힌 후 스토리에 맞게 Move시킴



▶▶ 그림 6. 완성된 캐릭터와 Background에 섬세한 효과로 작업에 완성도를 높임



▶▶ 그림 4. 캐릭터에 Bone작업으로 움직임을 추가시켜 사실감 있는 표현제작



▶▶ 그림 7. 최종 완성된 3D모바일 애니메이션 제작품을 모바일 폰에 적용시켜 실험 후 완성

III. 결 론

인지도가 있는 카툰을 선택하여 3D 캐릭터 애니메이션으로 재구성 및 제작하고 새로운 방식으로 모바일서비스를 제공함으로써 흥미를 이끌어 낼 수 있도록 구성 하고자 했다. 상용화할 수 있는 시작품으로 제작하기 위해 캐릭터 디자인을 새로운 것에 대한 위험도를 최소화하고 재미와 감동을 작은 이미지에 서도 3D로 접할 수 있도록 편리하고 알찬 콘텐츠를 제공하고 자 했으며 나아가 캐릭터 상품 및 다양한 부가요소를 용이하게 펼칠 수 있도록 하기위한 제작을 했다. 본 캐릭터 디자인은 기존의 모델(광수생각)을 이용한 새로운 접근방법으로 빠른 이미지 전달효과를 기대하고 지속적인 연재를 통해 다양한 내용을 모바일로 다운로드 서비스를 실시할 수 있게 제작했다.

■ 참 고 문 헌 ■

- [1] 이재홍, 게임 시나리오 작법론, pp.101-154, 정음출판사, 서울, 2004.
- [2] 존 하트 지음/이남진 옮김, 스토리보드의 예술
- [3] Richard Williams, The Animators Survival Kit, pp.141-164
- [4] www.reportworld.co.kr
- [5] www.daum.net/gamelist/2954964
- [6] www.imagebingo.naver.com/album/image
- [7] www.tojapan.co.kr/culture/ani/pds_content