웹투니메이션을 위한 효과적인 플래시 애니메이션 기법 연구

Effective Flash Animation Techniques for Webtoon Animation

김 소 라, 최 철 영**
동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과*,
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부**

Kim so-ra*, Choi chul-young**
Division of Visual Contents, Graduate School of DSU*, Dept. of 3d Animation, Dongseo University**

요약

현재 한국인 3명중 1명이 매일같이 접속하여 즐기는 국민 콘텐츠로 '웹툰'을 들 수 있다. 웹툰에 플래시를 활용하여 무빙카툰식의 절제된 애니메이션 타이밍 포즈를 연구하고 그 자체의 재미와 움직임의 재미를 더해 여러 콘텐츠에 활용할 수 있다고 본다.

Ⅰ. 서론

대한민국 콘텐츠산업의 큰 축으로 자리잡고 있는 웹툰 작품에 플래시를 활용하여 무빙카툰의 절제된 애니메이션을 적용한다면 정지된 이미지의 한계를 극복하고, 재미를 배로 증가시킬 수 있을 것이다. 웹툰에 적합한 절제된 움직임을 통해 웹툰 자체의 재미와 움직임의 재미를 더해 애니메이션은 물론이고 광고, 전자 팸플릿 등에 활용할 수 있다고 본다.

Ⅱ. 웹툰

현재 한국에서 남녀노소가 모두가 즐기는 콘텐츠를 뽑는다면 웹툰이라고 할 수 있을 것이다. 한국인의 3명중 1명은 매일 접속하며 웹툰을 본다고 한다. 현재 주요 포털 사이트에서 연재되고 있는 웹툰은 300여 편에 이르며 기존의 네이버, 다음뿐 아니라 네이트, 올레닷컴 등도 웹툰을 서비스하고 있다. 최근에는 유료 웹툰 쪽에서 레진코믹스가 눈에 띄는 성과를 보이고 있다. 과거에 연재했거나 현재 연재중인 웹툰 작가는 500여명으로 파악되고 있다. 웹툰의 역사가 포털연재 기준 10년 정도인 것을 생각하면 많은 작가들이 있다는 것을 알 수 있다. 초기의 웹툰은 인쇄만화의 단순 스캔형식 이었으나, 지금은 온라인 플랫폼에 맞게 디지털화 되고 있다. 스크롤 형식이라는 새로운 포맷의 시작부터 BGM 사용은 기본이고 공포 웹툰의 경우 스크롤이 절정의 부분에 이를 때의 특정 효과, 애니메이션을 추가하는 현상들이 나타나고 있다.

Ⅲ. 플래시 애니메이션

* 이 논문은 2014년도 Brain Busan 21사업에 의하여 지원되었음.

1. 플래시

1996년 퓨처웨이브 소프트웨어 사에서 퓨처스플래시 애니메이터라는 이름으로 제작된 멀티미디어 웹 애니메이션 제작 프로그램으로, 인터넷상에서 애니메이션을 구현할 수 있는 최적의 툴 이다.

2. 플래시의 특성

플래시 애니메이션의 근본원리는 셀 애니메이션과 같다. 다른 점은 셀 애니메이션은 캐릭터의 동작을 분해해 한 프레임씩 일일이 그려줘야 한다면, 플래시는 처음의 장면과 마지막 장면만 지정해 주면 중간단계를 프로그램이 자동으로 만들어 훨씬 빠르게 만들 수 있는 장점이 있다. 대표 장점으로는 벡터 그래픽형식을 들 수 있는데 이는 고화질의 이미지제작이 가능하며 파일의 크기에 상관없이 확대, 축소 시에도 화질의 변함이 없다는 것이다. 플래시는 외부 웹과의 연동성이라는 특성을 갖고 있다. 또한 여러 어도비 프로그램들과도 연동이 가능하다.

3. 플래시 애니메이션의 표현기법

플래시 애니메이션은 제작 속도가 빠르며 여러 기능과 효과들이 존재하여 그것을 이용해 수많은 표현이 가능하다.

표 1. 플래시 애니메이션 표현기법 분류[1]

순서	표현기법	사용 분양
1	캐릭터 간소화	동작이 많이 없는 애니메이션
2	프레임 바이 프레임	애니메이션을 제작할 때 가장 일반적이 기법
3	트위닝 기술	애니메이션을 제작
4	순환법	Movie Clip 방송
5	잔상기법	느리고 복잡한 동작 애니메이션

6	대체 법	복잡한 장면을 대체한다
7	묘사법	기초하여 재가공함
8	재가공 법	복잡한 애니메이션을 제작함
9	zoom in zoom out 기법	이미지가 점점 작아지는 애니메이션
10	스크롤 기법	이미지가 사라지거나 나타나는 애니메이션
11	fade in fade out 기법	자연스러운 애니메이션
12	서치라이트 기법	강조할 카피가 있는 애니메이션
13	마스크(MASK) 기법	요점은 애니메이션에 복잡한 부분을 제거함
14	생상변화 기법	이미지의 색상이 변하는 애니메이션
15	위치 변화	이미지의 위치가 변하는 애니메이션
16	회전 효과	이미지가 상하좌우로 회전하는 애니메이션

Ⅳ. 웹투 애니메이션

웹투니메이션은 '웹툰'과 '애니메이션'의 합성이다. 기존 웹툰 콘텐츠에 애니메이션을 결합한 서비스를 말한다. 플래시 파일인 'SWF' 형태로 제공된다. 평소 이용자들이 즐겨보던 웹툰을 동영상 형식으로 새롭게 즐기도록 한 셈이다.

1. 웹투 애니메이션의 사례

웹툰이 애니메이션 화된 첫 번째 작품은 지강민 작가의 〈와라 편의점〉이다. 2009년 10월 22일 네이버 만화에 예고영상이 공개된 뒤 5일 만에 100만 명의 방문자수를 넘어서며 큰 관심을 모았다.

▶▶ 그림 1. 왼쪽부터 〈와라! 편의점〉, 〈쌉니다천리마트〉,〈놓지마 정신줄〉,〈미호이야기〉

그 인기와 캐릭터 상품성을 바탕으로 하여 먼저 인터넷을 통해 '웹투니메이션(웹툰+애니메이션)'을 공개하였다. 이것을 시작으로 24부작 TV시리즈로 제작되어 공중파 및 케이블 채널에 방영되는 성과를 거두었다. 그 후 2010년 경기디지털콘텐츠진흥원과 한국만화영상진흥원이 주최한 '투모로우 애니스타'에 당선된 〈미호이야기〉와 〈쌉니다 천리마마트〉는 정식 지원을 받아 2011년 단편 TV 시리즈가 방영되었다. 근래 작품으로는 2014년 상반기 방영되어 그해 9월에 종영된 신태훈/나승훈의 〈놓지마 정신줄〉이 있다.

2. 무빙 카툰 · 코믹스

보통 디지털 상에서 움직임을 준 카툰. GIF나 플래시를 이용해 신체 일부분이나 화상이 움직여 일정한 내용을 보여주는 방식. 카툰 외에 스토리 만화의 경우에도 말풍선과 배경이 따로따로 순서대로 움직이는 만화를 말한다.[2]

2013년 올레tv에서 움직이는 만화서비스 '무빙 코믹스'를 실시했으나 1년 뒤 서비스 종료했다.

▶▶ 그림 2. 왼쪽부터 (1)무한동력 (2)THE ART OF PHO

위 그림의 작품(1)은 웹툰 기반의 무빙카툰이다. 기존의 웹툰을 가져와 작업한 것으로 대화의 타이밍에 따라 말칸과 서술 칸이 떠오르는 형식의 전형적인 무빙카툰이다. 그림(2)의 작품은 카툰을 플래시애니메이션으로 표현한 작품이다. 말칸은 물론 배경이나 캐릭터의 움직임도 최소한이지만 정확한 애니메이션이 들어가 있다. 그림의 컷도 하나의 애니메이션으로 사용하여 저절로 눈이 따라가는 재미를 넣었다.

Ⅴ. 결론

많은 웹투 애니메이션과 무빙카툰의 시도가 이어졌지만 현재까지는 큰 성공이라고 할 수 있다고는 할 수 없다. 무빙카툰은 원작만화의 범위 내에서 일정한 움직임과 임팩트를 주는 작품이다. 웹툰의 재미를 더욱 올려주는 것만이 아니라 많은 인력과 시간이 드는 셀 애니메이션보다 개인이 작업할 수 있는 범위의 제작방식이라는 것이 수많은 웹툰 작품들 사이에서 차별화된 콘텐츠 제작방법이라고 본다. 기존의 무빙카툰은 원작이 있는 상태에서 이미지에 변화를 주어 움직임을 주었다면, 처음부터 무빙카툰에 걸맞은 작품을 기획하여 누구나 즐길 수 있는 웹툰 플래시 애니메이션을 제작 하는 방법에 대해 연구해본다면 절제되면서도 효과적인 웹투 애니메이션 제작포맷이 형성될 수 있을 것이다.

▌참 고 문 헌▐

[1] 황염 "플래시 애니메이션을 이용한 인터넷 광고의 표현기법에 관한 연구-배너 광고를 중심으로-", 동명대학교 대학원 영상 애니메이션학과 석사학위 논문, pp.32, 〈표-2〉 플래시 애니메이션 표현기법 분류, 2009.

[2] 네이버지식백과 "무빙카툰" [moving cartoon] ,만화애니메이션사전, 한국만화영상진흥원. 2008.