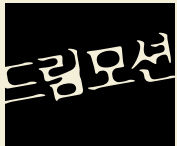


국내 캐릭터 · 애니메이션 산업 이끌 드림모션 · 드림한스



국내 최초 사이버 가수 '아담' 제작 등 모션캡처 기술 국내 최고봉

www.dreammotion.co.kr

드림모션(대표 황현호)은 불모지나 다름없던 국내 3D 애니메이션과 게임 시장에서 새로운 지평을 개척한 기업이다. 광학식(Optical) 모션캡처 스튜디오를 자체 운영하면서 국내 최초로 모션캡처 기술과 3D 캐릭터를 결합한 게임 · 디지털 애니메이션 · CF · 뮤직비디오 등을 선보여왔다.

모션캡처란 사람이나 동물의 움직임을 컴퓨터에 기록하고, 기록한 데이터를 애니메이션 캐릭터에 적용해 사실감 넘치는 영상을 제공하는 특수 효과의 하나이다. 일반 3D 애니메이션과 비교할 때 자연스럽게 생동감 넘치는 화면을 제공할 수 있음은 물론 제작 기간도 5분의 1로 단축돼 가격 경쟁력도 매우 뛰어나다.

드림모션이 모션캡처 기법을 활용해 제작한 3D 애니메이션의 대부분은 우리에게 잘 알려져 있는 작품이다. 국내 최초로 제작된 사이버 가수 아담을 비롯해 CYDA · 아담Ⅱ · 유승준 · 이본 · 최창민 · NAZCA 등 사이버 캐릭터를 이용한 뮤직비디오가 바로 그것이다. 또한 메이저 게임 개발 업체의 대물뉘시광 · 신영웅문 · 미르의 전설 · 화이트데이 등의 3D 애니메이션도 드림모션이 만들었다. 최근에는 일본 아오이사의 플라즈마 CF 제작에도 참여했으며, SKT · KTF에 서비스 중인 모바일용 3D 애니메이션 '아푸냐'는 일본 KDDI에 수출됐다.

황현호 대표는 "국내 캐릭터 애니메이션 산업은 아직 성장 단계에 있어 시장이 협소한데

다 정부의 근시안적인 정책 추진으로 사업을 수행하는데 어려움이 많다"며 "애니메이션 ·

캐릭터 제품을 소비자에게 지속적으로 노출시킬 수 있는 일관되고 지속적인 정책 지원이 필요하다"고 강조했다. 또한 앞으로는 자체 캐릭터와 애니메이션을 강화하고, 팬시 · 출판 · 게임 등으로의 상품 다각화와 수출을 통해 드림모션을 세계 일류기업으로 키워 나갈 것이라고 포부를 밝혔다.



인터뷰 | 황현호 드림모션 대표이사

모션캡처 기술 1세대로 구성 '드림팀'



드림모션의 강점은 무엇인가?

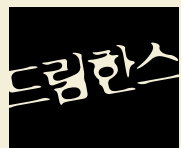
드림모션은 3D 애니메이션 제작 기법과 모션캡처와 같은 최첨단 멀티미디어 제작 기술을 보유하고 있다. 특히 모션캡처 기술은 국내 최고라고 할 수 있다. 국내 모션캡처 기술 1세대로 구성된 드림모션 스튜디오 팀은 1997년 국내 최초 사이버 가수 아담을 비롯해 여러 사이버 캐릭터를 이용한 뮤직비디오를 제작했으며, 일본 아오이사의 플라즈마 CF 제작에 참여하기도 했다.

드림모션의 향후 계획은 무엇인가?

캐릭터 라이선싱 사업에도 진출해, 드림모션 캐릭터를 디즈니의 미키마우스나 도널드덕처럼 유명하게 만들고 싶다. 아직 시작단계이지만 현재 3D 애니메이션 아푸냐 캐릭터를 JEL 재능스스로방송국 교육 프로그램에 라이선싱하고 있으며, 중국과 미국의 관련 회사와도 수출 상담을 진행 중에 있어 곧 좋은 소식이 있을 것으로 기대한다.

한국데이터베이스진흥센터가 운영하고 있는 온엑스포(www.onexpo.or.kr)에서는 9월과 10월 두 달 동안 '2005 캐릭터·애니메이션 온엑스포'를 개최하고 있다. 온엑스포는 국내 디지털콘텐츠 기업의 제품을 온라인에서 상설 전시하고 해당 기업의 홍보와 마케팅을 지원하는 국내 최대 규모의 사이버 전시장으로, 전시 기업의 홍보를 효과적으로 지원하기 위해 분기별로 주제를 정해 테마전시회를 개최하고 있다. 지난 3월과 4월에는 '이러닝 온엑스포'를, 5월과 6월에는 '게임 온엑스포'를 개최한 바 있으며, 이번에는 국내 캐릭터·애니메이션의 트렌드를 알아보고 대표적인 기업을 소개하기 위한 '캐릭터·애니메이션 온엑스포'를 개최하고 있다. 이번 호에서는 '캐릭터·애니메이션 온엑스포' 참가 기업 중 우리나라의 캐릭터·애니메이션 산업을 이끌어 갈 드림모션과 드림한스를 소개한다.

글 오숙현 한국데이터베이스진흥센터 연구원



문화재 디지털 역사 복원 기술 분야 세계 최강

www.dreamhans.com

차 세대 영상 미디어의 대세는 3D 입체 애니메이션이라고 한다. 3D 입체 애니메이션이란 화면의 물체가 관객 앞으로 돌출되는 것처럼 표현하는 첨단 기법으로 드림한스(대표 한운영)가 바로 그 대표 기업. 드림한스가 제작한 진주대첩은 3D 입체 애니메이션의 교과서라고 할 수 있다. 최근에는 중국 상해 엑스포 3D 입체영상관 제작 등 굵직한 프로젝트를 잇달아 수주해 해외에서도 그 기술력을 인정받고 있다.



드림한스의 3D 입체 애니메이션 기법을 적용한 문화재 디지털 역사 복원 기술은 세계 최고로 알려져 있는데, 고려시대 전통 복식에 대한 디지털 복원 프로젝트가 그 대표작이다. 고려 복식은 통일신라와 조선 시대에 비해 상당히 화려했던 것으로 알려지고 있으나 잦은 외침으로 인해 대부분의 자료가 소실돼 복식에 대한 연구가 매우 어려웠다. 이러한 어려움에도 불구하고 드림한스는 이 프로젝트를 통해 총 82벌의 고려시대 의상을 3D로 구현했다. 또한 신라 복식·고구려 고분·탈춤·현무도·광개토대왕릉 등 우리 문화유산의 디지털 복원도 드림한스에 의해 활발히 진행되고 있다.

한편 진주대첩은 국립진주박물관이 기획하고 드림한스가 제작한 15분짜리 Full 3D 입체 애니메이션이다. 역사 속 실제 인물들이 등장, 당시 처절했던 전투장면을 보고 있노라면 마

치 진주성 한가운데 있는 듯한 느낌이 든다. 진주대첩 애니메이션은 타임머신을 타고 역사 현장을 체험하는 듯한 효과가 있어 역사 교과서로의 역할도 한다. 그



도 그럴 것이 당시의 무기·갑옷·생활상·지형 등 당시 시대 상황을 조선왕조실록 등 진주대첩을 묘사한 사서(史書)와 임진왜란 전공 역사학

자들의 철저한 자문과 고증을 거쳐 제작했기 때문에 역사 속 사실을 그대로 재현했다는 평가를 받고 있다. 진주대첩은 현재 국립진주박물관에서 매일 여덟차례 상영되고 있다.

드림한스의 3D 입체 애니메이션은 해외에

도 수출되고 있다. 미국과 일본에 수출된 히말라마존은 나무공장 여행을 소재로 궤도를 달리던 통나무가 갑자기 탈선해 절벽으로 떨어지고 악어들이 객석

을 향해 질주해오는 등 실감나는 화면이 인상적인 작품으로 올랜드·헐리우드·뉴저지와 도쿄 극장에서 상영된 바 있다.

세계 최고의 기술로 국내외 3D 입체 애니메이션 시장을 공략하고 있는 드림한스의 차기작은 무엇일까 자못 기대된다. ●

인터뷰 한운영 드림한스 대표이사

'히말라마존' 올랜드·헐리우드·도쿄 상영



히말라마존이 미국·일본 등지에서 상영됐다는데.

2002년 12월 미국 I.A.A.PA 올랜드 2002에서 국내 최초의 라이드 입체 필름인 히말라마존이 상영됐다. 이후 헐리우드·뉴저지 등 미국과 일본 도쿄 극장에서 도 상영돼 호평을 받았다. 히말라마 나무 공장의 통나무들과 울창한 밀림 속을 탐험하면서 대자연의 장엄함과 스릴을 동시에 맞볼 수 있는 작품이다.

드림한스의 향후 계획은 무엇인가?

현재 중국 상해 과학관에서 상영될 라이드 영상을 제작 중에 있다. 인체의 음식물이 소화되는 과정을 음식물 여행이란 구성을 통해 만들어질 이번 작품은 설계 자문부터 입체 영상까지 드림한스가 총 지휘를 하고 있으며 내년 초에 오픈할 예정이다. 또한 3D 애니메이션 영화 제작을 위해 현재 펀딩 작업 중에 있는데 자금 계획이 완료되면 지금보다 한층 업그레이드된 작품 제작에 들어갈 것이다. 그 밖에도 영화 특수 효과 사업 부분도 확장할 예정이다.