

애니메이션의 영상적 시각에 관한 연구

김지수 (울산과학기술대)

차 례

- I. 서론
- II. 영상분석에 대한 이해
- III. 애니메이션의 이해
- IV. 애니메이션의 영상적 구성요소
- V. 결론

I. 서론

1.1 이론적 배경

애니메이션은 높은 잠재력을 가진 문화상품이다. 극장용 애니메이션, TV 시리즈, 게임, 실제 존재하는 사물이나 상상 속에 존재하는 형상을 축소하여 제품화한 프라모델 등 여러산업 분야로 발전할 수 있는 부가가치 산업이다. 이러한 애니메이션은 이미지와 움직임을 중심으로 하는 장르인 만큼 다른 장르에 비해 영상적 요소에 영향을 많이 받는다. 영상은 기술 발달을 통해 새로운 이미지와 넓은 범주의 문화를 표현하는 하나의 매개체로서의 기능을 가진다. 디지털 시대에서의 영상은 복합적인 기술과 함께 융화되고 발전하면서 관객들의 마음을 끌 수 있는 콘텐츠로 경쟁력을 가져야 한다. 영상작품을 제작한 제작자의 의도나 메시지를 효과적으로 정확하게 전달하기 위해서는 무조건적인 나열방식이 아닌 일정한 문법에 의하여 시각적인 표현을 함으로써 가능해 질 수 있다. 영상을 이해하고 그것을 효과적으로 표현하기 위한 방법을 연구하고 나아가 애니메이션의 영상적 구성요소를 살펴 보면서 보고, 느끼고, 분석할 수 있는 시각적인 감각을 익히는데 주목적을 두었다.

II. 영상분석에 대한 이해

2.1 크기에 의한 쇼트의 종류

쇼트(Shot)란 영화나 애니메이션의 가장 기본적인 단위로 카메라가 필름이나 비디오 테이프에 촬영을 시작해서 끝날 때 까지로 가장 기본적인 영상의 단위이다.

신(Scene)이란 쇼트의 집합체로 장소나 시간에 의해 구분되며 촬영장소가 달라지면 신 번호가 달라지고 동일한 장소라 할지라도 시간이 많이 경과한 경우 신 번호는 바뀐다. 쉽게 설명하면 우리가 바라보는 지금의 장면을 눈을 깜빡거리지 않고 계속 보고 있다면 이 신은 하나의 신이 되는 것이다. 어떠한 행동을 하더라도 우리가 보는 시선이 다른 앵글로 바뀌지 않는다면, 이것은 하나의 신이다. 하나의 신은 하나의 쇼트나 또는 각기 다른 앵글과 크기로 촬영된 연속된 쇼트들로 구성된다.

시퀀스(Sequence)는 신의 집합체로서 에피소드, 즉 큰 사건의 단위를 말한다.

2.2 화면의 크기에 의한 쇼트의 종류

피사체의 크기나 촬영 범위에 의해서 결정되는 피사체의 크기는 영상 제작자가 전하고자 하는 메시지의 의미를 상징적 모티프로써 크게 달라지게 하기 때문에 촬영하고자 하는 피사체의 크기를 고려해야 한다. 쇼트를 선택하는 것은 관객이 화면 어디에 중심을 두고 볼 것인가를 알게 해준다. 작품 제작의 최종 목표인 관객을 만족을 시키기 위해서는 보다 쉽게 흐름을 알 수 있게 도와주는 역할이 필요하다. 제작하면서 롱 쇼트(Long shot)나 클로즈업(Close-up)을 왜 사용해야 했는지, 왜 신을 이렇게 구성했는지에 대한 이해는 반드시 필요하다.

익스트림 롱 쇼트(Extreme long shot)는 아주 먼 거리에서 매우 넓은 지역이 보이는 파노라마 쇼트이다. 관객에게 장소나 시간에 대한 정보를 제공해 주기 위하여 사용하기 때문에 설정쇼트(Establishing shot)라고도 한다. 롱 쇼트(Long shot)는 익스트림 롱 쇼트보다 파노

라마의 느낌은 적지만 관객에게 쇼트 안에 있는 인물을 구체적으로 알아보게 하고 전체와의 관련성을 이해할 수 있게 한다. 롱 쇼는 영상 제작자가 예술적인 구도의 원리, 배우나 캐릭터의 움직임, 도구의 배치 등을 제공한다.

풀 쇼트(Full shot)는 롱 쇼트의 변형으로 롱 쇼트에서 피사체에 가장 근접하고 배경보다는 피사체에 더 많은 관심을 보이는 쇼트이다. 인물을 위주로 촬영할 때 가장 선호하는 쇼트이다.

미디엄 쇼트(Medium shot)는 인물의 무릎이나 허리, 가슴 이상의 크기를 나타내는 쇼트이다. 인물의 몸짓, 표정, 움직임 등을 포착하기에 적절하다.

클로즈업(Close-up)은 피사체의 크기를 화면 가득히 확대하므로 사물의 중요성을 강조하며 상징적인 의미 작용을 한다. 피사체를 관객에게 더 가까이 가져오고 관객과 작품 속의 인물과의 거리공간을 없앴으로써 관객의 주의를 집중시키는 쇼트이다.

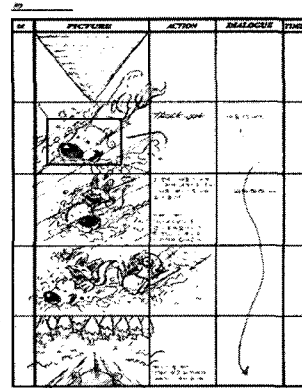
2.3 신(Scene)별 영상분석

신별 영상분석에서는 그 신을 구성하는 각 쇼트의 앵글과 카메라의 움직임 그리고 그 장면의 전체적인 칼라 등 그 장면을 구성하는 표현형식 등이 분석의 대상이다. 카메라의 움직임 즉, 화면의 연장을 표현하자면 보여주어야 하는 시각적인 이미지를 어디서부터 어떻게 시작해야 하는지에 대한 고민을 해야 한다. 표현해야 할 이미지가 있다면 표현하기 전에 화면의 흐름을 이해하고 시작하는 부분과 끝나는 부분을 상상하여 화면의 연장에 대한 구체적인 흐름을 만들어야 한다. 구체적인 표현을 위해서는 쇼트의 시작과 끝부분 중 가장 중심이 되는 이미지를 정하고 표현하면 된다. 최소한의 이미지로 인물의 동작을 표현하고 그에 따른 동선을 표기해 캐릭터의 행동과 이야기의 구성을 이미지로 알 수 있게 나타내는 것이 스토리보드의 화면이다.

스토리보드는 전체적인 화면의 구성이나 카메라의 움직임, 앵글 등도 표기해서 화면의 레이아웃이나 카메라 이동 등을 한눈에 알 수 있게 구성해야 한다. 예제로 스토리보드 화면을 구성한 예이다.

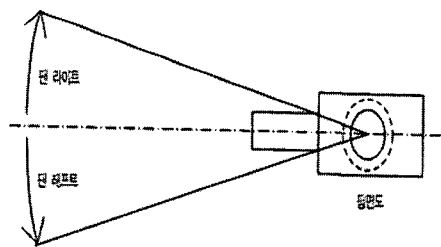
카메라의 움직임을 살펴보면, 크게 나누어서 두 가지 방법이 있다. 첫째, 카메라 헤드가 고정된 페디스탈 위에서 움직이는 팬(Pan), 틸트(Tilt)와 둘째, 카메라 헤드와 페디스탈이 일체식으로 함께 움직이는 달리(Dolly), 트

럭(Truck)이 있다. 카메라의 움직임은 관객의 시점을 단절 없이 부드럽게 유지시키며 호기심을 유발하고 관객을 영상 속으로 자연스럽게 몰입시킬 수 있다.



▶▶ 그림 1. 스토리보드 화면 구성

팬(Pan)은 카메라 헤드가 고정된 페디스탈이나 트라이포드, 또는 카메라맨의 어깨 위에서 좌우 수평으로 움직이는 모습이다. 팬의 방향은 카메라맨을 기준으로 이루어지며, 결코 목적 없이 왔다갔다 방황해서는 안 되며, 분명한 출발점과 끝나는 지점을 설정해야 한다. 또 팬은 그 움직임에 동기가 있어야 한다.



▶▶ 그림 2. 팬(Pan)

틸트 (Tilt)는 카메라 헤드는 고정된 페디스탈이나 트라이포드 또는 어깨 위에서 수직 방향으로 움직인다. 틸트 라는 용어는 항상 수직적 움직임을 가리킨다.

달리(Dolly)는 카메라 페디스탈을 이용하여 카메라를 피사체나 장면에 가까이 가거나 그로부터 멀어지는 움직임을 말한다. 달리와 같은 카메라 움직임은 카메라 헤드와 페디스탈의 동시적인 움직임을 통해서 훨씬 효과적인 영상의 의미를 창출할 수 있다.

신별 영상분석에 있어 마지막으로 작품을 표현하는데 있어 중요한 요소 중 하나는 아마도 색채의 효과일 것이다. 같은 재료, 같은 모양이라도 색채가 다르면 느끼는

감정효과도 달라진다. 일상생활에서 색채는 독자적으로 지각되기보다는 그 색과 인접한 색과의 관계에 의하여 결정되는 경우가 많다. 색채의 효과는 두 가지 이상의 색이 조화를 이루도록 만드는 배색에 의해 결정되며, 배색은 일반적으로 개인 또는 집단의 기호도에 의해 영향을 받는다. 배색을 효과적으로 하기 위해서는 단순히 기호도나 감각에 의존하기보다는 색채심리를 분석하여 배색의 목적에 따라서 색채이론과 기능성을 적용시키는 일이 필요하다. 그런데 색채라는 것은 형태나 위치, 재료 그리고 개인의 기호나 심리상태 등과 같은 많은 조건과 복잡하게 관련되어 반응을 나타내므로 배색의 결과가 항상 성공적일 수는 없다. 색채조화를 위한 배색에 있어서 고려해야 할 사항은 먼저 전체적인 색조를 생각하고, 색상의 가지 수를 될 수 있는 대로 줄이며, 성질이 비슷한 색을 커다란 그룹으로 나누는 것이다. 다음은 주제와 배경과의 대비를 생각하고 색의 전체 인상을 통일하기 위하여 색상, 명도, 채도 등 어느 한 가지 공통된 부분을 만들어 준다. 그러나 같은 색상이나 비슷한 색상들로 이루어진 조화는 무난하기는 하나 변화가 적으므로 명도나 채도에 차이를 두면 대비효과가 한층 강하게 생긴다. 그리고 색의 무게감이나 주목성을 이용한다. 일반적으로 가벼운 색은 위쪽으로 하고 무거운 색을 아래쪽으로 하는 것이 효과적이다. 그러나 운동감을 강하게 하기 위해 반대로 배색할 수도 있다. 무채색은 거의 모든 색과 조화를 이루므로 유채색과 적당히 배색함으로써 조화의 효과를 높일 수 있다. 채도가 높은 색은 주목성이 높은 반면에 주변의 색과 동시대비를 유발하므로 중간색을 사이에 넣어 배색하면 다른 색과 조화가 잘 된다. 그러므로 중간색을 이용하여 색채효과를 높이는 것도 한 가지 방법이다. 주변 환경의 조명이나 배경의 밝고 어두움, 그리고 보는 사람과의 거리를 고려한다. 배색은 보는 위치에 따른 효과를 염두에 두고 계획해야 하며 거리가 일정하지 않을 때에는 명도대비를 크게 하고 단순한 배색으로 하는 것이 효과적이다.

2.4 시퀀스(Sequence)의 이해

영상 속에 담겨지는 스토리를 구성하는 단위가 시퀀스이며, 동일한 아이디어에 의해 연결된 신들로 구성되고 신은 쇼트의 집합체로 이루어진다. 대부분 각 시퀀스는 영상의 구성형식에 있어서 통일성을 가지고 있다. 효과

적인 영상분석 방법 중 하나는 가장 먼저 시퀀스별로 나누어서 전체적인 스토리 구성을 살펴보고 다음에는 스토리의 가장 중심부분이 되는 시퀀스를 신과 쇼트별로 분석해 보고 마지막으로 그 작품의 주제와 일맥상통하는 하나의 쇼트를 찾아 분석하는 것이다.

Ⅲ. 애니메이션의 이해

3.1 애니메이션에 대한 개념

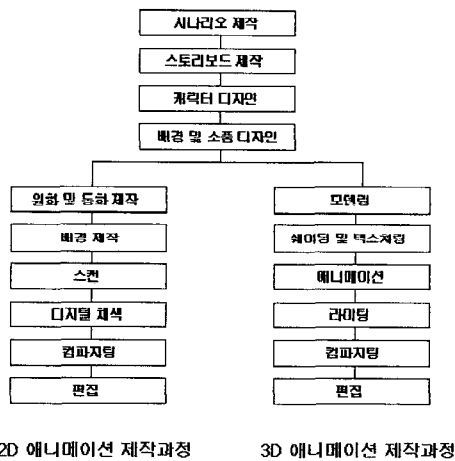
애니메이션은 생명이 없는 무생물이나 상상의 물체에 인위적인 조작을 위해 움직임에 생명력을 부여하는 것이다. 오늘날 애니메이션이란 말의 의미는 조작된 동작을 창조하기 위한 모든 종류의 테크닉에 관련되는 것으로 애니메이션 예술은 실사영상 방식과는 다른 다양한 기술의 조작에 의해 움직이는 이미지를 창조하고 있다. 움직이는 선과 색채, 형태와 상징들은 아이디어나 감정을 현실적으로 나타낼 수 있고, 명확성이나 생동감을 표현할 수 있다. 그리고 애니메이션의 최대의 장점인 놀이적 개념의 '재미'라는 요소를 더하여 매체에 쉽게 다가가고 관객들과도 자연스럽게 커뮤니케이션하며 그 자체에 흥미를 가진다. 게다가 인쇄매체에서는 불가능한 여러 가지 표현상의 다양함을 가지고 있어 시각적인 자극 즉 보는 즐거움을 주는 것만으로도 관객들의 시선을 충분히 끌 수 있다.

3.2 애니메이션의 제작과정

애니메이션 제작과정은 기획과 시나리오 등의 과정을 일컬어 프리프로덕션(pre-production)이라고 부르고, 원화, 동화, 배경 등을 통해 영상을 완성하는 과정까지를 프로덕션(production), 그리고 완성된 영상에 자막, 더빙, 사운드를 포함한 영상편집, 특수효과, 마케팅 등을 포함한 과정을 포스트프로덕션(post production)이라 부른다. 명확하게 구분되어 있으면서 서로 긴밀하게 관련되어 있는 애니메이션의 제작과정에 대해 자세히 살펴보자.

첫 번째, 애니메이션은 프리프로덕션(pre-production) 단계가 무엇보다 중요하다. 기획에 대한 측면은 컨셉을 잡고 시놉시스를 구축하고, 이를 보다 발전시켜서 과연 어떤 식으로 이야기를 전개할 것이며, 어떤 주제와 소재를 택할 것인지, 어떤 인물에 관한 이야기인지, 어떻게

표현할 것인지에 관한 간략한 트리트먼트(treatment)를 만드는 일반적인 과정을 따른다. 즉, 작품의 전체적인 분위기나 스타일, 주제와 내용의 긴밀한 연관성에 대한 부분, 출품이나 감상용인지, 오락이나 실험용인지, 교육이나 홍보용인지 등 작품의 기능을 염두에 두는 것은 물론, 타겟이 되는 대상연령층에 대한 것까지도 고려한다. 이 과정을 통해서 앞으로 제작하려는 스토리가 하고자 하는 애니메이션의 기법 혹은 장르에 적합한지 적합성 여부를 판단하게 된다.



▶▶ 그림 3. 애니메이션 제작과정

두 번째, 제작(production 단계)에서 애니메이션의 경우 전통적으로 손으로 그리거나, 인형, 클레이, 컷아웃 등의 2D, 혹은 3D 디지털로 연출되어 애니메이션이 만들어진다. 레이아웃이 완성되면 이를 기반으로 하여 원화 및 동화 작가의 배경작화가 이루어진다. 2D작화 방식의 경우에, 원화 및 동화의 작화가 끝나면 컬러지정 담당자는 컬러를 지정하고, 그 후에 원화 및 동화 작화와 배경 작화에 의해 완성된 그림들은 스캐닝(scanning)을 통하여 디지털 데이터로 전환되는 과정을 거치게 된다. 스캐닝이 끝나면 컬러 담당자는 채색을 한다. 채색이 완료된 후에 촬영 담당자는 작업시트(sheet)에 따라 각종 특수효과(effect)가 제대로 반영될 수 있도록 적합한 소프트웨어와 필터를 선택하여 합성(composite)과정을 거치게 된다.

세 번째, 포스트 프로덕션(post production)단계는 사운드와 최종편집이 포함되며 사운드는 배경음악, 효과음, 더빙 등으로 나누어진다. 사운드 작업은 애니메이션에 사실적인 효과를 주기 위한 소리와 감정을 몰입시키기

위한 음악을 넣는 단계로, 애니메이션에 있어서는 매우 중요한 역할을 담당하는 부분이다. 애니메이션은 허구의 영상에 리얼리티를 부여하는 만큼 사운드에 대한 의존도가 매우 높다. 최종편집은 만들어진 영상에 최종적으로 사운드를 포함하여 스토리보드에 맞게 편집해 나가는 것이다. 편집은 각 장면의 구성을 보여주므로 연출의 특성이 강하게 보여 지는 부분이며, 만들어진 애니메이션의 의도를 명확하게 전달할 수 있는지가 결정되어지는 부분이다.

IV. 애니메이션의 영상적 구성요소

4.1 캐릭터 설정

애니메이션의 경우, 캐릭터의 구축은 매우 중요하다. 소설에서는 단순히 등장인물의 성격을 구축하는 것으로 설정이 가능하지만, 애니메이션은 애니메이터가 처음부터 의도한 캐릭터를 체형이나 외모의 개성까지 그려내야만 한다. 특히 캐릭터 중심의 애니메이션이 되는 경우에는 캐릭터가 그 작품을 대표한다고 해도 과언이 아니다. 애니메이션 캐릭터는 한가지 특징을 지나치게 강조한다던가, 직업이나 성격에 있어서 일반화된 요소를 극단적으로 몰아가는 등 과장과 왜곡의 원리를 효과적으로 사용해야 한다. 이처럼 애니메이션의 캐릭터는 인물에 대한 이미지를 시각적으로 형상화하여 관객들에게 전달한다. 이런 이미지들은 관객들의 머릿속에서 스토리를 통해 유추된 인물의 성격적 특성과 유사한 점을 가지고 단단한 결속력을 가지게 된다. 스토리에 적합하며, 표현하고자 하는 캐릭터의 내형, 외형적인 요소들이 잘 부합된 캐릭터의 개발만이 관객들의 관심을 이끌어 낼 수 있으며, 흥미를 끌 수 있는 원동력이 된다. 캐릭터의 개성을 강조해 줄 수 있는 특징적 동작을 살펴보면, 정신과 육체로 표현되기도 하며 기분과 감정 등의 심리적 상황으로 캐릭터의 동작이 항상 연관되고 행동을 유발시키는 동기를 부여하기 때문에 뚜렷하면서 때로는 과장되게 묘사되어야 한다. 물론 이러한 캐릭터의 특징적 움직임들은 캐릭터의 성격을 반영한 것이어야 하며 캐릭터의 성격은 애니메이션의 내용 속에서 처음부터 끝나는 부분까지 일관성 있게 묘사되어야 한다. 캐릭터 디자인은 그 행위자체가 등장인물의 설정과 성격을 창조한다는 뜻을 가지고 있어 캐릭터의 외형 전체의 느낌, 얼굴의 표정까지

심도 있는 표현을 요한다.



▶▶ 그림 4. 캐릭터 설정

4.2 움직임

애니메이션에 있어서의 운동감이란 시간과 공간에 대한 정확한 감각을 말한다. 애니메이션에서는 바로 앞의 시간, 혹은 바로 뒤의 시간으로의 이동이 가능하다. 엄밀히 말하면, 하나의 그림에서 다음 그림으로 가는 것이기는 하지만, 다르게는 현재에서 과거로, 또는 현재에서 미래로 갈 수 있는 것이다. 즉 애니메이션 시간 속에서는 시간의 경계선을 이리저리 넘다들 수 있으며, 심지어 통제나 제어도 가능하다는 것이다. 컴퓨터가 발달하면서 애니메이터들은 이 시간배분과 공간배분을 논리적인 컴퓨터에 의존하려고 시도하고 있지만, 그것은 매우 제한적이고 비효율적이라는 것이 증명되고 있으며, 유일한 해결책은 지성을 가진 감성적인 애니메이터의 수동적인 제어를 통해서 만이 효율적인 시간배정과 공간배정이 이루어질 수 있다는 것이 증명되고 있다.

애니메이션은 어떤 캐릭터가 단순히 움직이기만 해서 애니메이션이 전달하고자 하는 감정을 그대로 전달할 수가 없다. 움직임에 생명력을 불어 넣어줘야 하는데 그것이 애니메이션에 있어서 시간의 역할이다. 시간조정에 의한 과장된 움직임의 시각적 효과는 심미적인 측면과 결부되어져 현실의 세계와는 다른 나름대로의 독특한 상황을 표현한다.

애니메이션에서의 운동감에는 준비동작이라는 사전 동작이 있다. 화면이 일단 정지됐다가 움직임이 일어나면 사람의 주의를 끌게 된다. 또한 앞으로 던지는 동작 전에 뒤로 내미는 동작이 덧붙여 있으며 시청자의 시선을 모을 수 있다. 준비동작은 그 다음 장면에 무슨 일이 일어날지 암시를 줌으로써 다음 장면에 무슨 일이 일어날지 암시를 줌으로써 다음 장면이 재빨리 지나가도 보

는 사람이 이해할 수 있도록 하는 것이다.

4.3 색채

모든 사물의 움직임은 곧 색의 움직임이라고 할 수 있다. 그리고 색의 움직임은 곧 빛의 흐름으로 애니메이션 속에서 움직이는 모든 사물의 색채는 빛의 변화에 따른 색의 변화가 있어야 한다. 이는 원색의 단순성이 애니메이션의 특성에 부합되기 때문이다. 애니메이션에서 캐릭터의 성격 표현은 캐릭터 디자인과 연기에 의존하나, 색 지정도 중요한 비중을 차지한다. 애니메이션에서 색채에 따라 분위기도 달라진다. 애니메이션의 색채 사용은 일정한 공식이 없기 때문에 얼마든지 자유롭게 사용할 수 있다. 그러나 애니메이션 작업은 색채의 정확한 전달이 어렵고 색마다 고유번호를 붙이고 이 번호에 따라 여러 컬러 디자이너는 동일 한 색을 칠한다. 만일 번호를 붙이지 않고 단순히 파란색이라고만 표기한다면 많은 종류의 파란색들 중 어느 것을 사용해야 할지 몰라 혼란을 가져올 것이다. 컬러작품에서도 흑백 장면을 삽입할 때가 있다. 컬러와 흑백의 대조적인 색감의 격차에서 오는 효과를 보여주기 위해서이다. 애니메이션에서 색채에 따라 의미의 전달이 좌우되고 커뮤니케이션 작용도 한다. 또한 연관된 생각을 하게 되기도 하고 감정을 발생시키는 심리학적 성격을 갖는다.

배경과 캐릭터디자인에 따른 색 지정을 살펴보면, 애니메이션에서의 색채는 다른 분야보다 성격(Character)을 강조해야 하는 애니메이션의 특성상 말할 수 없이 중요하다. 색 자체가 고유의 성격을 가지고 있고, 디자인과 표현하려는 캐릭터의 성격, 색의 느낌이 맞았을 때 보는 사람으로 하여금 좋은 이미지를 전달할 수 있다. 애니메이션을 기획할 때는 배경을 설정한 뒤 캐릭터를 디자인한다. 애니메이션의 배경은 인간이 접할 수 있는 자연과, 우주, 미래, 지나온 과거까지를 배경으로 설정할 수 있으며, 배경의 형태와 내용을 자유롭게 변형시킬 수도 있다. 배경색은 여러 색상으로 아름답게 꾸미려는 것보다 색의 가짓수를 가능한 한 줄이는 것이 좋다. 배경 색 지정에서 중요한 것은 기본컬러를 설정하는 것이며 전체가 통일된 분위기를 조성 할 수 있어야 한다. 또한 배경은 원근과 조명뿐만 아니라 세부묘사도 정확해야 하며, 관객이 주요 동작에 자연스럽게 시선을 집중할 수 있도록 제작해야 한다. 이를 테면 주요 동작에 밝고 대비가 뚜렷한 색

상을 사용하고 그 외의 곳에 좀더 완화된 색채를 사용하면 된다. 캐릭터 디자이너는 캐릭터를 구체적으로 설정하여 레이아웃을 완성하고 이를 기반으로 작화가 끝나면 컬러지정 담당자는 컬러를 지정하여 캐릭터에 색을 입힌다. 선으로만 구성된 캐릭터는 색이 입혀짐으로써 비로소 면으로 표현되며 색을 메워 면이 형성되면서, 캐릭터는 더욱 구체화된다. 캐릭터가 배경에 흡수되지 않도록 배경 미술 감독과 충분한 협의가 필요하며, 캐릭터의 색 지정에서 같은 색의 중복은 피해야 한다.

애니메이션 작품의 경우 캐릭터의 의상과 소품 등은 원색과 밝은 색을 많이 사용하는데 그것은 배경과의 구분을 명확히 해줄 뿐 아니라 움직임을 표현하는 데 있어서 보다 효과적으로 나타낼 수 있기 때문이다. 표 1과 같이 색채의 특성을 파악하면 색의 농담에 따라 애니메이션의 깊이를 느낄 수 있다. 강하고 밝은 색은 앞으로 나와 보이며 어둡고 차가운 색은 뒤로 멀리 보이는데 이러한 효과로 애니메이션 작품의 전반에 공간감을 형성할 수 있다.

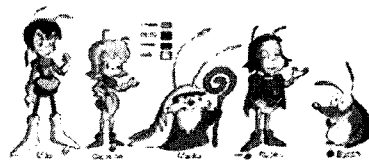
표 1. 색채의 특성

색채	색의 성격
백색	순결, 기쁨, 가벼움
흑색	죽음, 어둠, 증오, 무거움, 가혹한 현실
적색	박애, 고결한 희생, 혁명, 정열, 능동.
청색	차가움, 수축, 보수, 침착, 우울, 편안함
황색	부정적- 장막, 불안, 흥분, 질투, 불신 긍정적- 따뜻함, 즐거움
녹색	풍성, 평안, 동정, 이성, 관용, 평온함

애니메이션의 색채는 작품 전체의 톤을 결정짓는 중요한 요소이지만, 그 결정은 작품의 그림체, 시나리오, 캐릭터 디자인, 배경 스타일 등 여러 요소가 영향을 미친다. 그 중에서도 물론 가장 중요하고 결정적인 요소는 시나리오이다. 시나리오에 의해서 등장인물의 연령, 시대적, 공간적 배경, 사건의 기승전결, 관객의 연령 등 많은 것이 결정된다. 보통 애니메이션의 주 관객이 어린아이라는 점을 고려하면 그들의 눈높이를 고려해야 하며, 아이들에게 작품의 색은 미세하고 부분적인 변화가 적고 단순, 명료한 색으로 더 많은 의미와 느낌을 전달한다. 반대로 성인물에서는 색의 제한이 덜하며, 감각적인 면과 더불어 계산되어진 색을 더욱 많이 사용한다.

캐릭터의 성격에 따른 색감의 차이를 살펴보면, 일반적으로 선한 캐릭터의 경우는 극명한 색대비와 고채도로

깨끗한 느낌을 나타내고, 악한 캐릭터는 저명도와 저채도의 색을 많이 사용한다.



▶▶ 그림 5. 선한 캐릭터



▶▶ 그림 6. 악한 캐릭터

V. 결론

애니메이션은 오랜 세월을 걸쳐 발전에 발전을 거듭하면서 여러 문화산업에 유용한 표현 매체로 자리 잡고 활용되어 지고 있다. TV광고, 영화, 게임 등 애니메이션을 이용한 영상은 계속 발전해 가고 이러한 영상적 이해가 기본이 되어질 때 좋은 작품은 많이 만들어질 것이다. 애니메이션을 바라보는 시각적인 감각을 익히기 위해서는 영상분석에 대한 이해가 밑바탕이 되어야 한다. 우선 애니메이션을 만들기 위해서는 특별한 사례들로부터 파생되어지는 일반적인 아이디어를 구체화 하여 내용은 어떠한가, 작품을 보게 되는 관객은 어떠한 연령인가 등의 세부적인 기획을 이어 나가야한다. 기획의 세분화와 구체화가 이루어지는 사전제작 단계는 애니메이션의 가장 핵심적인 부분으로, 상업적이나, 예술적이나를 구분 짓는 매우 중요한 부분이다. 애니메이션의 규모나 목적, 기법에 따라 약간의 차이가 있을 수 있지만 시나리오를 쓰고 화면을 구성하며 이야기를 이끌어 나가는 스토리보드는 연출의 표현이 모두 보여지기 때문에 전반적인 구성이나 느낌을 미리 파악할 수 있다. 애니메이션의 경우 그려지거나 만들어진 캐릭터가 연기를 하므로 실제 배우와 달리 과장되거나 혹은 새로운 형태의 감정표현과 움직임을 보여주게 된다. 본 글에서는 영상분석을 위해 필요한 화면구성법과 카메라의 움직임을 통해 효과적인 영상분석

방법을 찾고자 하여다. 영상을 제작하고, 읽어내는 감각은 영화나 애니메이션을 보면서 스스로 경험에 의해 좋은 신과 나쁜 신을 보고 연구하여 서서히 구별해 갈 수 있다. 왜 저런 기획을 했을까? 왜 캐릭터는 저런 움직임을 가질까? 라는 의문과 질문을 스스로에게 하면서 영상의 언어성과 영상문법을 보고, 느끼고, 분석할 수 있는 능력을 갖춘다면 애니메이션 제작현장에서 만이 아니라, 애니메이션과 영화를 가프치고 배우는 사람들에게 유용한 지식이 될 것이다.

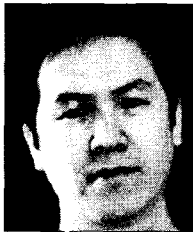
참고문헌

- [1] 가트 가드너 지음. 이인재 역, 컴퓨터그래픽과 애니메이션, 커뮤니케이션북스, 2007.
- [2] 류수한. 나준기, 스토리보드 제작기법, 정글프레스, 2004.
- [3] 조은하. 이대범, 스토리텔링, 북스힐, 2006.
- [4] 최민규, 디지털로 만드는 애니메이션 제작노하우, 교학사, 2005.
- [5] 박일재, 광고애니메이션의 영상과 표현기법에 관한 연구, 조선대학교, 2002.
- [6] 서혜옥, 디지털 애니메이션의 색채에 관한 연구, 시각디자인학연구 . 2001.
- [7] 이남국, 상대성 이론의 4차원 시공간과 애니메이션 시공간, 한국콘텐츠학회지, 제3권 2호.

저자소개

● 김 지 수(Jisoo Kim)

정회원



- 2000년 3월: Griffith University (Bachelor of Animation)
 - 2004년 8월: 홍익대학교 애니메이션전공(미술학석사)
 - 2008년 현재: 울산과학기술대학 디지털컨텐츠디자인과 조교수
- <관심분야> : 애니메이션, 영상