

# 모션그래픽을 사용한 영상 콘텐츠 제작

권용희\*, 윤승주\*, 박은주\*, 임한규\*

\*국립안동대학교 멀티미디어공학과

e-mail: kah1131@naver.com

## Production of Visual Contents using Motion Graphics

Yonghee Kwon\*, Seoungju Yoon\*, Eunju Park\*, Hankyu Lim\*

\*Dept of Multimedia Engineering, Andong National University

### 요 약

미디어 콘텐츠 제작방식이 디지털 방식으로 전환되고 디지털 특수효과들이 발전함에 따라 영상은 촬영이 불가능한 부분들을 그래픽 효과로 표현함으로 한계를 극복하고 있다. 다양한 특수효과 가운데 모션그래픽 효과는 움직이는 그래픽 디자인으로 다양하게 사용되고 있다. 본 논문에서는 디즈니 애니메이션 ‘모아나’에 모션그래픽 효과를 적용한 영상을 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 시청자들에게 시각적 즐거움을 주고자 제작하였다. Adobe Illustrator를 사용하여 영상 콘텐츠의 캐릭터 디자인을 하고, Adobe After Effect를 기반으로 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 시청자들이 쉽게 접근할 수 있고, 홍보 및 광고 영상 등에서 많은 효과를 볼 수 있을 것이라 기대한다.

### 1. 서론

Cisco에 따르면 2012년 처음으로 모바일 영상 트래픽이 전 세계 모바일 데이터 트래픽의 절반을 넘어섰고, 특히 한국은 모바일 영상 트래픽 비중이 더욱 높아 영상 콘텐츠 소비에 대한 요구가 높은 것으로 해석했다[1]. 1990년대 들어 미디어 콘텐츠를 제작하는 방식이 디지털 방식으로 전환되며 디지털 특수효과의 발전으로 인하여 영상은 촬영할 수 없었던 부분을 표현하는 한계를 극복하고 있다[2]. 특수효과의 하나인 모션그래픽은 움직이는 그래픽 디자인으로 특유의 창의적이고 현란한 그래픽을 이용하여 보는 이의 시선을 사로잡는 효과를 가진다. 모션그래픽은 움직임과 그래픽이 합성된 용어로 정지된 그래픽에 대비되는 ‘움직이는 그래픽’을 의미하며 타이포그래피, 이미지, 드로잉, 사진 등 다양한 그래픽 요소에 움직임과 시간의 흐름을 더하여 그래픽에 생명력을 부여하는 것으로 추상적인 이미지에 아이디어를 더해 영상 문법으로 의미를 전달하는 것이 핵심이다[3]. 정지 이미지를 역동적이고 화려한 영상 이미지로 변모시켜 영상 예술의 꽃이라 불리며 최근 콘텐츠의 사조가 영상의 시대로 접어들면서 모션그래픽을 사용해 영상이 가진 메시지를 직관적으로 각인시키고자 하는 경쟁이 높아지고 이에 영상은 좋은 마케팅 도구로 사용되고 있다[4].

본 논문에서는 디즈니 애니메이션 ‘모아나’에 모션그래

픽이 가진 창의적이고 현란한 그래픽을 적용한 영상을 제작하였다. 영화의 줄거리에 모션그래픽을 적용함으로써 영상 문화의 발달과 함께 중요성이 커진 모션그래픽의 효과를 살펴봄과 함께 영화가 가진 메시지를 잘 전달할 수 있을 것이라 사료된다.

### 2. 관련연구

#### 2.1 모션그래픽

모션그래픽(Motion Graphics)은 Motion과 Graphics의 합성어로 이미지, 비디오, 그래픽, 사운드, 타이포 그래픽 등을 영상으로 분류하고 움직이는 그래픽이라 정의한다[5]. 모션그래픽은 애니메이션에 쓰이는 기술로 운동형태의 변형을 만들기 위해 사용되는 것으로 모션 픽처라고도 한다. 모션그래픽스는 뮤직비디오를 비롯한 감각적이면서 디자인이 가미된 영상클립에 대한 관심이 높아지기 시작하면서 발전하기 시작하였고 디자인 분야에서는 타이포 디자인, 평면 디자인의 개념에 움직임을 더한 움직이는 디자인으로 정착되어 영화나 TV 프로그램 타이틀, CF, 홍보 영상 등 다양하게 적용되고 있다[6]. 모션그래픽은 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용하며 사진 또는 그림들을 움직이거나 효과를 주고 카메라를 이용하여 움직임을 만들어내며 주로 애프터 이펙트를 사용하여 효과를 준다.

#### 2.2 벤치마킹

그림 1과 그림 2는 본 논문의 모션그래픽 영상을 제작하기 위하여 벤치마킹한 영상이다.

\*교신저자: 임한규, hklm@anu.ac.kr, “본 연구는 과학기술 정보통신부 및 정보통신기획평가원에서 지원하는 SW중심 대학사업(IITP-2019-0-01113)의 연구 결과로 수행되었음”

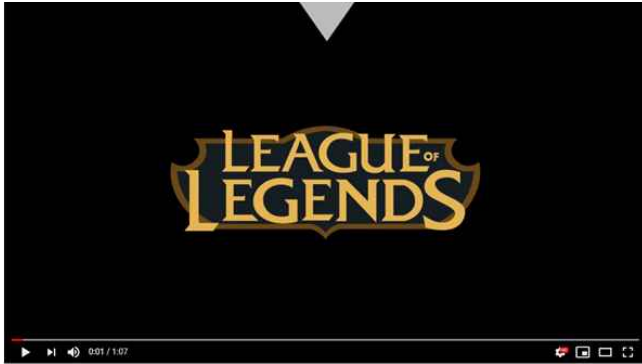


그림 1. League Of Legends 모션그래픽

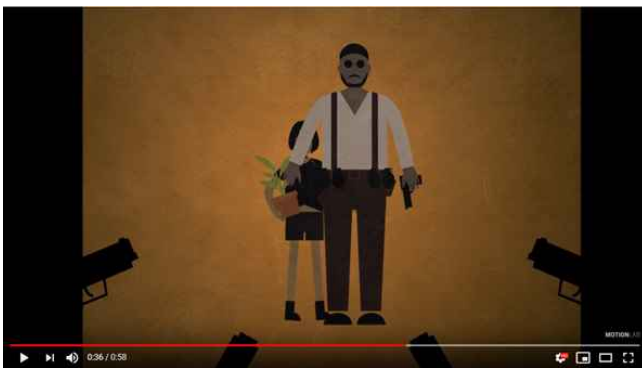


그림 2. Leon Title Sequence

그림 1의 'League Of Legends 모션그래픽'은 League Of Legends라는 게임의 캐릭터들을 간단하게 표현하여 캐릭터 소개 및 기술 소개를 하는 영상이다. 작은 움직임으로도 다양한 모션, 보기 좋은 모션을 표현하고 영상이 가진 주제를 함축하여 잘 표현하였다. 그러나 처음의 인트로 부분이 복잡해 보이는 단점을 가지고 있었다.

그림 2의 'Leon Title Sequence'는 영화 Leon의 타이틀 시퀀스를 모션그래픽으로 제작한 영상이다. 캐릭터의 특징을 잘 살려 캐릭터를 디자인하였고, 얼굴에 표정이 없음에도 불구하고 감정과 상황을 이해하기 쉬운 모션을 표현하였고 창의적인 모션과 엔딩을 갖추었다. 다만 모션 표현이 어색한 부분이 있었다.

벤치마킹 결과, 본 논문의 모션그래픽 영상에서는 작은 움직임으로도 깔끔한 모션감을 표현하고, 감정과 상황을 이해하기 쉬운 모션으로 표현하고 복잡한 모션과 어색한 부분은 과감히 수정하거나 삭제하여 제작하였다.

### 3. 시놉시스 및 구현

#### 3.1 시놉시스

그림 3은 본 논문의 결과물 영상인 'MOANA MOTION GRAPHIC'의 시놉시스를 나타낸 그림이다. 'MOANA MOTION GRAPHIC'는 디즈니 영화 'MOANA'의 줄거리를 함축하여 시나리오를 제작하였다.

	screen	memo
#1		테피티의 심장을 마우이가 훔쳐 감
#2		마우이는 테카와 싸우다가 테카의 불공격에 맞게 됨
#3		마우이는 바다에 빠지게 되어 갈고리와 테피티의 심장을 잃어버리게 됨

	screen	memo
#4		얼마 후 어린 모아나는 테피티의 심장을 되돌려 놓으라는 바다의 선택을 받게 됨
#5		바다를 무서워 하는 아버지의 반대로 바다에 나가지 못함
#6		할머니가 돌아가시면서 남긴 유언으로 격려를 받아 바다에 나가게 됨

그림 3 모아나 모션그래픽 시놉시스

#### 3.2 캐릭터 디자인

그림 4와 5는 본 논문의 모션그래픽 영상의 캐릭터를 디자인한 그림이다. 영화에 나오는 주연 및 조연들을 스케치하고, 스케치를 바탕으로 일러스트로 캐릭터를 제작하고 해당 캐릭터를 이용하여 영상을 제작하였다.

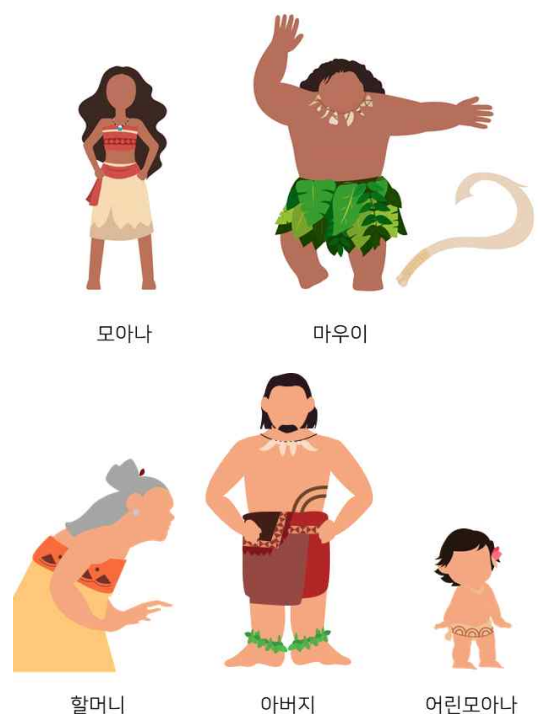


그림 4 캐릭터 디자인



그림 5 캐릭터 디자인

### 3.3 구현

본 논문에서는 일러스트를 이용하여 캐릭터를 디자인하고 애프터 이펙트를 이용하여 영상을 제작하였다.

아래 그림 6은 제작된 본 게임 영상의 중간 중간을 캡처한 것이다. 본 영상은 모아나라는 영화의 스토리를 함축하여 전개하고 본 영화와는 다른 방식의 연출로 재창작하여 제작하였다.

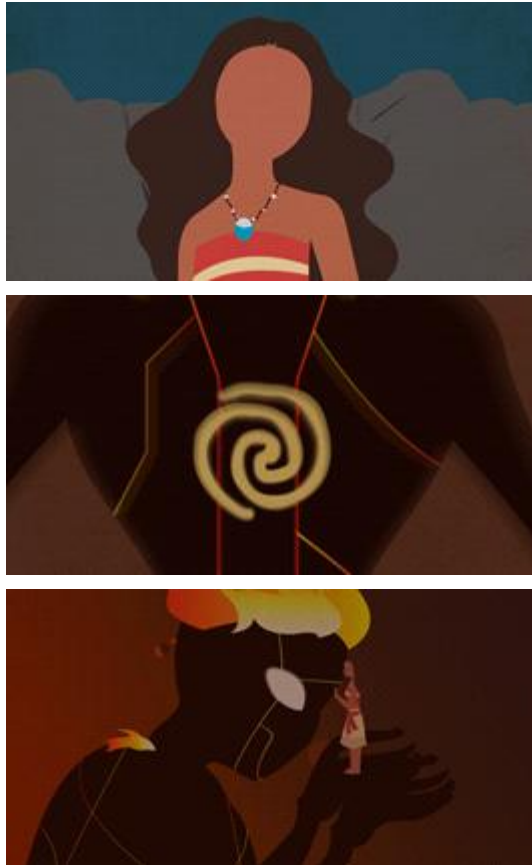


그림 6 MOANA MOTION GRAPHIC 캡처

## 4. 결론

본 논문에서는 영상을 보는 사용자들의 재미와 시각적 즐거움을 주기 위해 어디서나 접근할 수 있는 ‘MOANA Motion Graphic’이라는 모션그래픽 영상을 제작하였다. 도형과 그래픽들의 색채감과 애니메이션 연출 효과로 감각

적이고 효과 높은 영상을 제공함으로 보는 이로 하여금 집중도를 높이고 표현력과 전달력을 높이는데 도움이 될 것이라 기대된다. 이에 본 논문에서 제작된 영상은 홍보, 광고 영상 등에 접목할 경우 많은 효과를 볼 수 있을 것이라 기대된다.

### 참고문헌

- [1] 이선미, 류성일, 성승창, “모바일 영상시대! 그 의미와 시사점”, KT경제경영연구소 IT전략 보고서, 2014.
- [2] 김혜윤, “실험영상 개념을 활용한 모션그래픽 교수법 사례 연구”, 커뮤니케이션디자인학 연구, 제40권, 제0호, pp. 66-75, 2012.
- [3] 김혜경, “모션그래픽스의 그래픽 스타일에 따른 트렌드 분석-TV 광고에 활용된 모션그래픽스 사례 중심으로”, 디지털디자인학연구, 제9권, 제1호, pp. 193-202, 2009.
- [4] 이슈메이커, <http://www.issuemaker.kr/news/article-View.html?idxno=10474>(2018.07.11.)
- [5] 박종원, “디지털 게임 배경 컨셉 아트 by 포토샵”, 길벗, 2013.
- [6] 이윤정, “모션그래픽의 구성요소에 따른 표현 분석”, 디자인지식저널, Vol.22, No.0, pp. 139-148, 2012.