

# [정규과정] 애니메이션 VFX



주제 : 애니메이션 VFX 제작 과정 단계

기존 2D 애니메이션 제작방법과는 다른  
3D 애니메이션의 단계 별 컴퓨터 영상 제작 과정을 소개합니다.

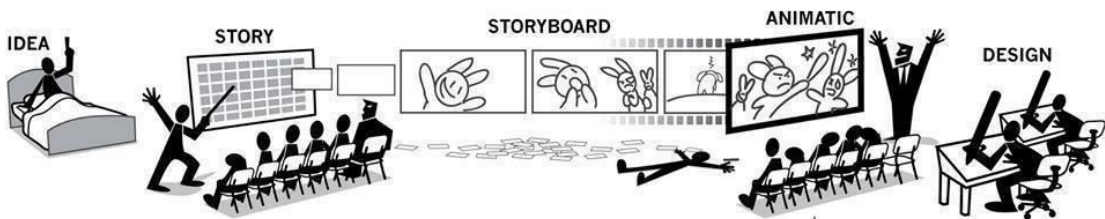


## < 애니메이션 VFX의 제작 과정 단계 >

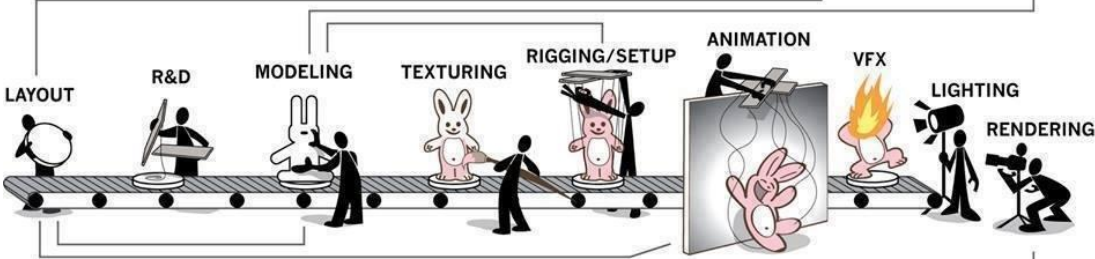
- 요즘 애니메이션 영화는 3D로 만든 작품이 대부분입니다.  
‘겨울왕국’, ‘인크레더블’, ‘미니언즈’, ‘도리를 찾아서’, ‘주토피아’ 등이  
모두 3D 애니메이션이며,  
2D 애니메이션 흥행 작품은 ‘너의 이름은’ 정도로, 제작이 많이 줄었습니다.  
게다가 2D 애니메이션 경우에도 3D VFX과정을 거친 후 2D스럽게  
이미지를 만들어 내는 제작방식으로 점점 변하고 있습니다.  
아래 그림을 보며 애니메이션 VFX 제작 과정 단계를 살펴 봅시다.

# 3D Production Pipeline

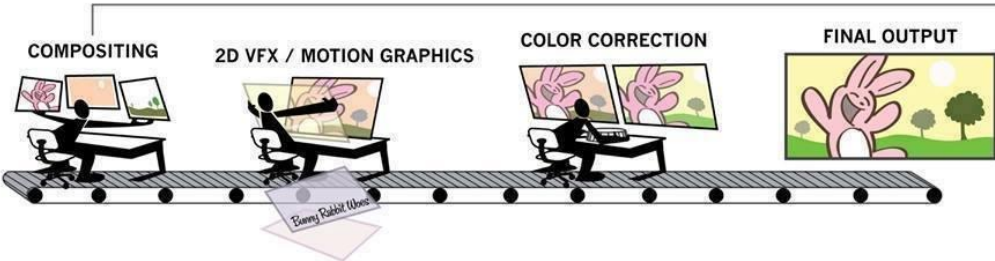
## PRE-PRODUCTION



## PRODUCTION



## POST-PRODUCTION



- 애니메이션 제작은 크게 3가지 단계  
프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션으로 나뉩니다.

## **프리 프로덕션**

프리프로덕션에서는 어떤 이야기를 만들지 아이디어를 짜고  
어떤 방법으로 만들지 계획을 세웁니다.  
기획을 하고 콘셉트를 정하고 세부적인 스토리보드를 만들어냅니다.  
장면 하나하나 꼼꼼한 준비 과정의 반복과 여러 컨펌 과정을 통해  
합격이 된 이야기와 스토리보드, 콘셉트디자인은 프로덕션으로 넘겨집니다.



## 프로덕션

프로덕션에서는 본격적인 제작과정이 시작됩니다.

이야기 구성요소들을 파악하고 영상에 들어갈 주변 환경요소 및 캐릭터, 사건을 영상으로 만들기 위한 테스트를 합니다.

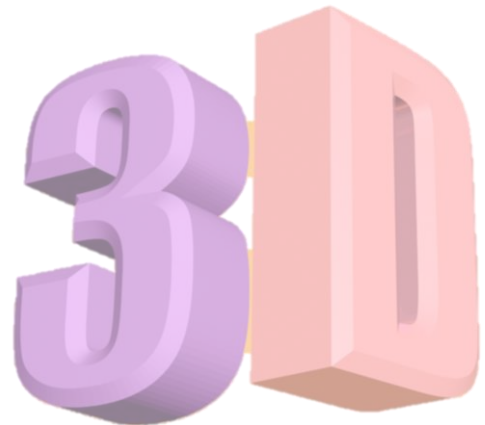
**Layout 팀**에서는 실제 촬영하는 것처럼 3D 상에서 주변 환경 오브젝트를 배치하고 스토리분위기에 맞게 조명 위치와 카메라 무빙을 잡는 역할을 합니다.

**R&D팀**에서는 영상을 만들 때 문제점을 해결하거나 좀 더 좋은 퀄리티를 내기 위해 개발 • 연구를 합니다.

**모델링팀**은 캐릭터, 소품, 건물들을 3D 상에서 만드는 역할을 합니다.  
콘셉트에 맞게 퀄리티 있게 만들도록 하는 팀입니다.

**텍스처팀**은 모델링팀에서 만든 캐릭터, 소품들에 색깔과 재질을 입히는 역할을 합니다. 매력 있는 컬러와 재질감을 내는 팀입니다.

**리깅/셋업팀**은 캐릭터나 소품의 뼈대와 관절을 만드는 역할을 합니다.  
캐릭터들이 자연스러운 움직임을 가지기 위해서는  
중심이 되는 적절한 위치와 크기 및 능력이 중요합니다.



**애니메이션팀**은 캐릭터들의 움직임을 담당합니다. 자연스럽게 좀더 실제적이며 재미있고 매력적인 움직임을 내기 위한 팀입니다.

**VFX팀**은 보통 FX팀이라고 말합니다. 물, 불, 바람, 눈, 붕괴 등 캐릭터가 아닌 자연재해나 붕괴, 부서짐처럼 다르게 생성되는 효과들을 만들어 내는 팀입니다.

**라이팅/렌더링팀**은 조명팀이라는 이름처럼 3D 상에서 배치된 요소들을 콘셉트에 맞는 조명강도와 색으로 매력적인 빛을 구현하여 이미지를 만들어냅니다.

**컴포지닝/2D VFX팀**은 합성팀으로 FX 이미지와 라이팅렌더 이미지를 모두 조합하고, 색상 및 농도를 조절하며, 2D적인 소스도 첨가하여 더욱 멋진 영상을 만들어냅니다.

**모션그래픽팀**은 VFX요소와 다르게 완성된 이미지에 글자와 이미지를 첨가하여 정보를 주거나 시선을 끄는 역할을 합니다. 또 오프닝영상 등 영상을 엮기도 합니다.

**컬러코렉팅팀**은 영상의 전체적인 색감분위기를 조절하여 이야기의 분위기에 적절한 색감을 만들어냅니다.





## 포스트 프로덕션

1페이지의 그림을 참고하면, 포스트프로덕션이 시작되는 팀은 컴포지팅팀이지만 모델링팀부터 컬러렉션팀까지를 포스트 프로덕션으로 통칭하는 회사도 많습니다.

지금까지 애니메이션 VFX 제작 과정에 대해 알아보았습니다.

앞으로 애니메이션 영화를 볼 때는 제작 과정을 생각하며  
각 팀의 역할을 보는 것도 도움이 될 것입니다.

