

■ 그림 애니메이션

▷ 셀 애니메이션 (cell animation)

1915년 일 허드(Earl Hurd)에 의해 고안된 기법으로 애니메이션에서는 가장 광범위하게 쓰이는 기법이다. 셀 애니메이션은 주요 배경 위에 셀룰로이드 비닐을 올리고 투명한 셀룰로이드 비닐에 캐릭터의 움직임을 그려 넣은 배경과 캐릭터를 합성시키는 방식이다. 셀 애니메이션은 우선 셀룰로이드 판에 직접 그림을 스케치하지 않는다. 셀의 특성상 태생의 선을 묘사하고 수정하는 작업이 불가능하기 때문이다. 그래서 레이아웃과 원화 및 동화작업은 일단 종이에 하게 되며, 그러한 그림들을 트레이스하여 셀에 옮기게 된다. 초기에는 셀에 옮기는 작업이 가장 어려운 작업이었다. 라이트박스 위에 그림이 그려진 종이를 두고 그 위에 셀을 두고 그대로 그림을 묘사하는 방식에서, 이제 종이에 그린 그림을 셀에 자동으로 복사하는 제록스 방식을 사용하고 있다. 배경 위에 투명한 셀을 한 장만 두고 촬영하는 방식이 후에 여러 장을 겹쳐 촬영하는 방식으로 전환되어 여러 캐릭터의 움직임을 차별화된 셀로 묘사할 수 있게 되었다. 셀 애니메이션 제작과정은 그림 애니메이션의 제작과정과 동일하지만, 프로덕션 부분에서는 차별화된 과정을 보이고 있다. 셀 애니메이션은 다음과 같은 과정을 프로덕션에서 진행한다.

· 제작 과정

레이아웃 → 원화 및 배경 → 동화 → 검사 → 선화 → 색지정 → 채화 → 특수효과 → 촬영

레이아웃은 설정된 캐릭터와 프로덕트의 모델링을 기반으로, 전제된 배경과 상황 및 역사성을 기반으로 각 프레임과 앵글의 구도를 사전에 계획하는 일종의 기초태생을 의미한다. 레이아웃이 완료되면 그것에 의해 원화를 그리게 되는데, 원화는 주요 캐릭터의 위치를 지정하고, 캐릭터의 표정과 방향, 동작의 흐름 등을 명시한다. 즉 움직임의 시작과 끝에 해당하는 동작을 위주로 그림을 그리는 단계이다.

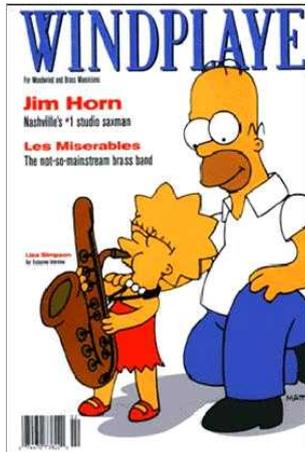
동화는 원화를 기준으로 움직임의 시작과 끝이 부드럽게 흐를 수 있도록 중간단계의 동작을 프레임별로 그려 주는 단계이다. 원화와 동화가 완료되면, 검사를 하고, 이어서 선화를 진행한다. 선화는 종이에 그려진 원화와 동화를 제록스나 핸드 트레이스의 방법으로 셀에 옮기는 단계이다. 이어서 각 캐릭터와 소품에 대한 색 지정을 진행하여 채색을 하게 된다. 이후 특수효과를 첨가하고 완성된 셀을 모아 콤마를 지정, 촬영을 하게 된다.

· 셀 애니메이션의 종류

- 풀 애니메이션 (full animation) : 풀 애니메이션은 1초에 24프레임을 모두 그림 24장으로 완전히 그려내는 방식으로서, 월트 디즈니의 완벽주의가 만들어 낸 제작방식이다. 이 또한 셀 애니메이션에서 제작자본을 가장 많이 투입하게 하는 제작원리이다.

대부분의 풀 애니메이션은 선녹음작업을 기본으로 한다. 대사를 하는 캐릭터의 입모양에 대해 프레임과 시간 계산을 계획적으로 산출해야만 정확한 프레임의 앵글을 콤마로 형성시킬 수 있기 때문이다. 그래서 풀 애니메이션은 제작기간이 장기화되고, 제작경비 또한 거대자본이 요구된다.

<대표 작품>



- 리미티드 애니메이션 (limited animation) : 1초당 24프레임에 해당되는 모든 동작을 각 프레임별로 그려 내는 풀 애니메이션에 비해 리미티드 애니메이션은 움직임에 절대적으로 필요한 캐릭터의 일부 동작과 키 포즈에 해당하는 움직임만을 골라 그려 1초당 약 1~12장 정도의 수준으로 셀 을 그려 내는 애니메이션 제작방식이다. 이러한 리미티드 애니메이션 제작방식은 풀 애니메이션보다 빠르고 경제적으로 제작할 수 있기 때문에 TV 시리즈 애니메이션 제작방식으로서 전 세계의 애니메이션 제작 스튜디오가 적극적으로 활용하고 있다.



▷ 페이퍼 애니메이션 (paper animation)

애니메이션의 최초 형태는 대개 페이퍼 애니메이션이었다. 정지된 각 그림에 동영상을 부여하기 위해서는 움직임의 잔상을 기억하여 수용자가 무의식의 상태로 동영상을 형상화할 수 있도록 그림을 여러 장 그려야 한다는 간단한 원리가 작동된 것으로서 영화사의 트릭 전문가들이 실사영화의 트릭을 종이에 옮기면서 페이퍼 애니메이션은 시작되었다. 그런데 이 페이퍼 애니메이션 제작 시스템으로서의 다양한 장면의 형성과 표현이 인적 물적으로 불가능했으며 자세한 배경그림 위에 캐릭터의 움직임을 표현하기 위해서는 매장마다 자세한 배경을 그려야하는 문제점이 도출되어 결국 캐릭터 중심의 작품제작만 가능하게 되었다. 동작을 프레임별로 나누고, 시간에 맞추어 콤마를 정하고, 촬영하는 방식 등은 셀 애니메이션과 동일한데, 특수효과를 다양하게 도입할 수 없다는 측면과 주 캐릭터를 제외한 배경과 주변 소품을 표현하는 데에 구체적이고 완벽한 묘사에는 한계가 있다는 단점이 있다. 또한 원화를 동화로 전환시킬 때 셀 애니메이션에서처럼 앞 동작에 대한 연계성이 부족할 수 있다는 것이 문제점인데, 이는 연출력으로 해결하는 것이 일반화되어 있다.

이러한 페이퍼 애니메이션의 특징은 작가주의의 독특한 표현미학과 높은 예술성, 그리고 페이퍼 자체의 질감을 극대화시켜 표현할 수 있으며, 작가의 개성을 최대한 반영할 수도 있다. 또한 캐릭터의 선뿐만 아니라 배경의 모든 선도 변화하기 때문에 페이퍼 애니메이션에는 본질적으로 환상적 효과가 내재한다. 또한 작가의 개성이 반영되기 때문에 작가주의가 실현될 수 있는 창의적이고 순수한 예술적 경향을 직접적으로 발현시킬 수 있다.

▷유리 애니메이션 (glass animation)

유리 애니메이션은 셀 혹은 페이퍼를 얹어 촬영하는 위치에 유리판을 얹고, 유리판 위에 잉크나 물감 등으로 한 장의 그림을 그린 후 촬영을 하고, 그림 중 움직임이 필요한 부분만 지워내고 고쳐 그려서 매프레임을 촬영하는 애니메이션이다. 손가락으로 끊임없이 지우고 다시 그리는 작업을 통해 작가가 표현하고자 하는 자신만의 이야기를 자유롭게 묘사할 수 있는 애니메이션 제작방식이다. 유리 애니메이션은 유리판에 손가락으로 잉크를 묻혀 그림을 그리는 경우와, 붓으로 먹이나 물감을 이용하여 그림을 그리는 경우, 유리구슬을 이용하여 새로운 이미지를 만들어 내는 경우 등 실험적인 작가들에 의해 다양한 제작방식으로 특화되고 있는 분야이다.

▷모래 애니메이션 (sand animation)

모래 애니메이션은 유리 애니메이션에서 모래라는 소품으로 또 다른 이미지를 양산해 내는 방식이다. 우선 깔흙이나 모래를 카메라 아래 배치된 유리판에 펼쳐 놓고 형상을 만든다. 그 다음 유리판 밑에서 빛을 투사하면서 형상을 변화시키고, 그 변화된 형상을 카메라로 촬영한다. 깔흙이나 모래 형상은 소재의 두껍고 얇은 정도에 따라 빛의 차이가 생겨 독특한 효과를 보여 주게 된다.

모래 애니메이션은 특히 다른 제작방식보다도 다양한 형상의 형이하학적 은유를 통해 형이상학적으로 이미지가 연결·전환되기 때문에 작가가 주장하는 이데올로기를 수용자에게 부담없이 전달할 수 있는 장점이 있다.

그리고 모래 애니메이션의 특별한 다른 기법도 있는데 이는 바로 핑거 페인팅 법이다. 핑거 페인팅 작업은 조명이 아래쪽에 배치된 불투명한 유리 위에서 이루어지는데, 손으로 모래를 조금씩 집어 유리 위에 뿌리고, 손가락 끝으로 수정해 감으로써 이미지를 형상화시키는 방법으로 진행된다. 모래 애니메이션에서 사용되는 모래는 입자가 아주 미세하고, 물감의 선택은 마르는 것을 방지하기 위해서 특수한 용액을 혼합하거나 수채화 물감을 사용한다.

<작품>

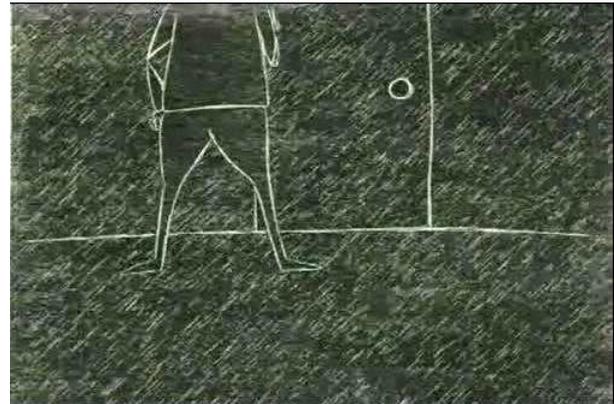
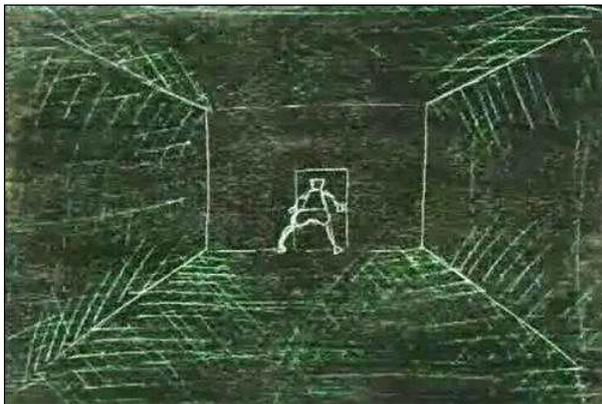


▷ 스크레치 애니메이션 (scratch animation)

스크레치 애니메이션은 다른 애니메이션 제작방식보다도 많은 경비를 사용하지 않고 작가의 의식을 반영할 수 있다는 장점이 있다. 여타의 제작방식은 여러 소재를 활용하여 평면이나 입체의 환경을 조성하고, 다시 그런 조작된 이미지를 촬영함으로써 필름으로 만드는 단계를 갖는 데 비해, 스크레치 애니메이션은 35mm 혹은 16mm 필름면을 직접 송곳이나 칼로 긁어 작가의 이미지를 형상화시키는 제작방식이다.

그러므로 작가가 생각하는 이미지가 긁혀진 선과 면을 통해 빛이 투과되고 긁혀지지 않은 부분은 필름 자체로 남기 때문에, 작가의 거친 표현 질감과 필름 자체의 유연한 소재 질감이 교차되며 다양한 미학을 산출해 내는 방식이다.

<작품>



▷ 핀스크린 애니메이션 (pin-screen animation)

핀 스크린 애니메이션은 회화의 기초적인 미학을 기계적인 미학으로 전환시킨 테크노 미디어 미학의 결정판이다. 이 방식은 애니메이션 영화사 속에서 가장 신비롭고 경이적이며, 또한 과학적인 원리에 근거하고 있기 때문에 실제 새로운 미학을 형성한 발명품으로 인식될 수 있는 제작방식이다.

전체 15페이지 중 4페이지까지의 내용입니다.
전체 내용은 아래 '전체보기'를 통해 확인하실 수 있습니다.

전체보기

애니메이션 종류와 제작 기법

저작시기 : 2010-05

등록시기 : 2010-05-06

자료형태 : hwp, pdf

분 류 : 예체능

출 처 : <https://www.happycampus.com/report-doc/10910237/>

--- 주의 사항 ---

위 정보 및 게시물 내용의 불법적 이용, 무단 전재 및 재배포는 금지되어 있으며
이를 어길 시에는 저작권침해, 명예훼손 등의 법적 책임이 발생할 수 있습니다.