

튜 토 리 얼 Ⅱ

애니메이션 제작 및 기법

▷ 연 사 : 이 정 민 교수 (청강문화산업대)

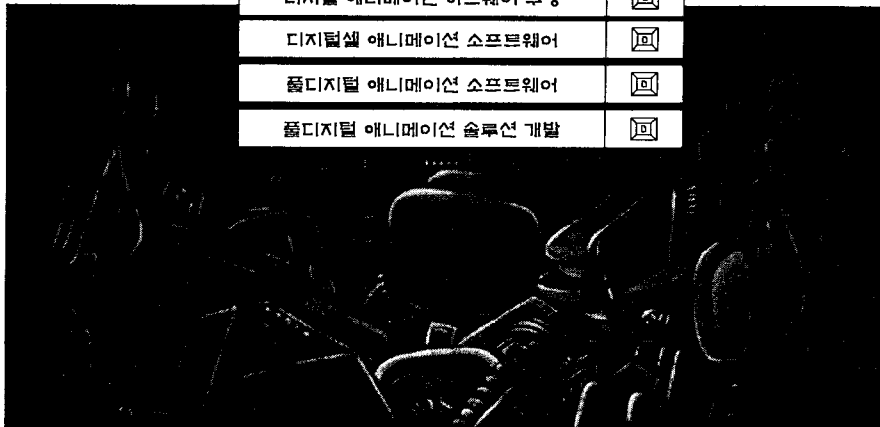
▷ 사 회 : 박 화 진 교수 (숙명여대)

DIGITAL ANIMATION

제작과 기법

FULL DIGITAL ANIMATION SOLUTION

왜 디지털인가.	01
셀 애니메이션-디지털 애니메이션	02
디지털 애니메이션 하드웨어 구성	03
디지털셀 애니메이션 소프트웨어	04
풀디지털 애니메이션 소프트웨어	05
풀디지털 애니메이션 솔루션 개발	06





왜 디지털인가?

1. 복제본과 원본이 동일하므로 정보의 저장, 처리, 이동이 용이하다.
2. 디지털의 혼합용이성이 멀티미디어 시대를 낳았고 멀티미디어 환경을 주도한다.
3. 디지털로 제작된 데이터는 책으로, 비디오로, CD로, 게임으로, 영화로 또는 월드와이드웹으로 다양한 형태로 변환된다.



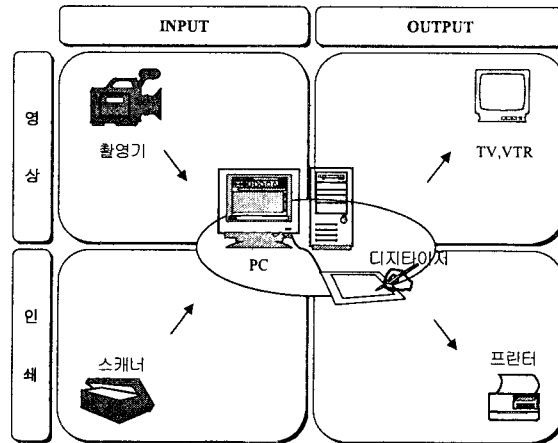
셀 애니메이션과 디지털 애니메이션

기존 셀 애니메이션	원화 동화/배경	선화 채화	합성 촬영 편집
원화,동화는 종이로... 선,채화는 셀에서... 이후는 필름편집기 또는 컴퓨터			
디지털 셀 애니메이션	원화 동화/배경	스캔 선화 채화	합성 편집
원화,동화는 역시 종이로... 스캔받아 컴퓨터에서 후반까지 디지털 방식으로			
풀-디지털 애니메이션(2D)	원화 동화/배경	선화 채화	합성 편집
처음부터 끝까지 오로지 컴퓨터에서만 .. 그래서 풀-디지털 애니메이션			
풀-디지털 애니메이션(3D)	모델링 재질감편집	애니메이션 렌더링	편집
2D 디지털 애니메이션과는 전혀 다른 방식 .. 그러나 역시 풀-디지털 애니메이션			

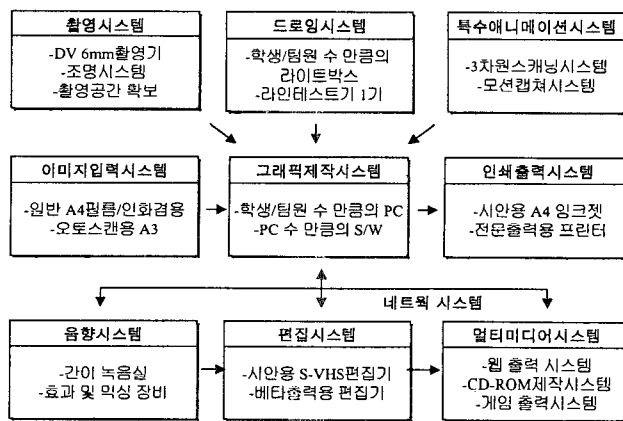




디지털애니메이션 기본 시스템 구성안



교육/제작 목적의 시스템 구성 기본안





디지털 셀 애니메이션 소프트웨어

1. 미디어페그스사의 페그스
2. 램브리지 애니메이션의 애니모 액셀
3. 마이크로 소프트의 소프트웨어이미지폰즈
4. 톰볼사의 유에스 애니메이션
5. 셀시스사의 레타스 프로



제작 솔루션에 의한 소프트웨어 분류

동작이나 표정 중심의 애니메이션	애니메이터 프로/스튜디오, 오오라
실사캡처/용용 및 리터치 애니메이션	페인터, 애프터이펙트, 프리미어
실사와 캐릭터의 합성 및 효과중심 애니메이션	아도브 포토샵, 애프터이펙트, 프리미어
웹드와이드웹상의 애니메이션	플래쉬와 매크로미디어디리터
3차원 캐릭터 애니메이션	3D 맥스, 소프트웨어이미지 3D, 마야 등
스크린모션 애니메이션의 후반작업	저가형 미로보드나 중가형의 아비트 등
패키지 형태의 풀-디지털 애니메이션 S/W	애니모액셀, 톱택본 등



제작공정에 따른 소프트웨어의 조건과 분류

원화	디지털라이저 호환/다양한 붓/ 트레이싱 기능	페인터
동화	속도와 안정성/ 트레이싱 기능/ 벡터방식라인/ 직관성/ 인비트윈	애니프로/풀래쉬/오오라
선화	벡터라이징/ 라인과 채색의 분리/ 부분적인 라인처리 기능	풀래쉬
체화	오토페인팅 기능/ 색상바집 체크 기능/ 그림자 자동생성 기능	디지털 셀계열 소프트웨어
배경	레이어 기능/ 다양한 붓/ 배경동화를 위한 애니기능/복수효과	페인터/ 애프터이펙트
합성	레이어 기능/ 완벽한 Transparency/ 그림자생성/ 카메라워킹	오오라
편집	그라질/ Transparency/ 로고애니메이션/Transition/Filter	아도브프리미어/ 아비드



풀-디지털 애니메이션을 통한 창작 애니메이션 활성화



일본 NHK의 3차원 디지털
스튜디오 애니메이션 <계산몽상도>



3차원 디지털 스튜디오
애니메이션 습작 <죽>

