

비디오 기법을 이용한 영상 카툰 제작에 관한 연구

주현식^o

^o삼육대학교 컴퓨터학부

e-mail : {hsjoo}@syu.ac.kr^o

A Study on Video Cartoon Production using Video Technology

Heon-Sik Joo^o

^oDivi. of Computer Engineering & Science, SahnYook University

● Abstract ●

본 논문에서는 스마트폰으로 촬영한 비디오 영상이나 일반 캠코더로 촬영한 비디오 영상을 비디오 편집기법을 기법을 이용하여 카툰 형식의 콘텐츠로 제작하여 웹 툰 이나 카툰 콘텐츠로 제작하여 활용 할 수 있음을 제안한다. 스마트폰이나 비디오카메라로 촬영한 영상을 영상 편집 기법을 적용하고, 스토리텔링으로 영상을 만들고 카툰으로 제작하여 비디오 카툰 콘텐츠로 제작한다. 현재 대부분의 카툰이 2D 형식의 카툰이 지배적인데 차후 비디오 카툰을 제작함으로써 비디오 콘텐츠로 보다 흥미와 관심을 유발할 수 있다고 본다. 따라서 앞으로 일상의 영상도 비디오 편집기법으로 다양한 영상 편집 및 표현으로 창조적인 콘텐츠를 제작 할 수 있다고 사료한다.

키워드: 비디오 콘텐츠(moving picture), 카툰(cartoon), 콘텐츠제작(contents production)

I. Introduction

최근의 정보기술은 통신을 포함한 ICT(Information and Communication Technology)기술사용과 함께 4세대(4G)이동 통신 기술과 스마트폰기술로 디바이스가 융합되면서 전화 이외의 다양한 기능들을 복합적으로 사용할 수 있는 융합(Convergence)이 되면서 다양한 기능으로 다양한 목적으로 디바이스들을 사용한다. 특히 스마트폰은 다양한 기능들이 있어 다양한 미디어들을 공유하고 사용할 수 있다. 예를 들어서 텍스트 메시지, 사진, 비디오 등을 촬영하고, 전송하고, 공유하면서 커뮤니케이션 할 수 있고, 사진과 비디오와 같은 미디어 콘텐츠를 제작, 편집, 공유 할 수 있다. 따라서 일상에서 일어나는 다양한 사실들을 촬영하여 콘텐츠로 활용 할 수 있다[1]. 따라서 본 연구에서는 비디오카메라나 스마트폰으로 촬영한 사진이나 비디오를 하나의 영상으로 저장하고 저장한 영상을 디지털 영상 편집 기법으로 제작하여 카툰 형태의 콘텐츠를 생산하여 활용한다. 따라서 영상을 쉽게 촬영할 수 있는 최신의 동향에 대해서 서론으로 살펴보고, 본 연구에 관련된 내용들을 관련 연구로 기술하고, 향후비디오 카툰에 대해서 향후 발전 방안을 나타낸다.

II. Moving Picture of Characteristic

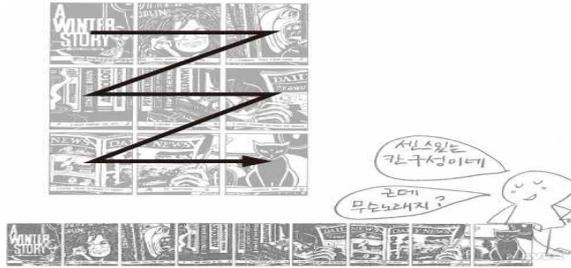
비디오 영상은 실세계를 비디오카메라나 디지털카메라 혹은 스마트폰의 카메라를 사용하여 현실 세계의 상태를 촬영한다. 따라서 현실 세계를 정보로서 사실(Fact)를 나타낸다. 따라서 비디오 영상의 특성은 [그림 1]에서 보는 것과 같이 사실로서 그 가치가 있으나 딱딱하고 차갑고, 친근감은 없다.



Moving Picture

따라서 비디오 영상을 편집, 가공하여 콘텐츠로 사용한다. 본 연구에서는 비디오 영상의 이러한 비디오 특성을 편집, 가공하여 카툰 형식의 비디오 영상으로 제작하여 카툰 콘텐츠로 사용하고자 한다. 비디오 카툰을 제작하기 위해서 먼저 비디오의 다양한 기법들을 적용하여야한다. 기법을 적용하기에 앞서 카툰의 특성을 먼저 살펴보면, 카툰은 바로 칸을 가지고 있다. 칸은 만화의 대표적 특성이고 만화가 만화로서 존재하게 하는 필수요소이므로 그 형태와 전개방식, 연쇄성, 스토리텔

링으로서의 의미 등 다양한 각도에서 분석되고 있다. 칸은 배열에 따라 만화의 장면과 스토리를 전개해 나간다. 따라서 칸은 단지 글과 그림을 담는 역할뿐만 아니라 독자의 심리와 이야기 전달에 영향을 미치며 나아가 작품 전체의 특성과 분위기에도 큰 역할을 한다.



Cadre Picture

만화에서 칸은 만화 텍스트의 최소단위로 칸 또는 선(액자 또는 틀이라는 의미의 카드르(cadre)라고도 함)으로 칸과 칸 사이의 여백인 간백(間白), 그리고 칸 자체로 구성되어있는데, 때때로 칸 선은 생략되기도 하며 칸의 크기를 페이지의 모서리까지 확장시키거나 간백 없이 하나의 선으로 구분하기도 한다. 칸은 기본적으로 장면에 설명을 부가하여 내용 전달로서 그 속에 담아야 할 정보의 양이나 강조의 정도를 나타내기도 하며, 다른 칸과의 인접성, 한 페이지 내에서의 위치 등의 조건에 따라 다양한 형태, 크기, 배치를 한다. 또한 이야기의 흐름 속에 있는 상황을 나타내어 시간과 장소에 대한 정보와 메시지를 전달한다. 따라서 칸은 카툰의 장면과 텍스트 등 메시지의 구조화이다.

III. The Production for Video Cartoon Contents

비디오 영상을 카툰으로 제작하기 위해서 [그림 3]과 같이 비디오 영상을 카툰과 같은 느낌이 나타나도록 수채화와 거친 모양 이미지 표현으로 영상을 제작한다.



Cartoon Moving Picture of Production

[그림 1]과 같이 비디오카메라나 스마트폰 카메라로 촬영한 단순한 영상을 [그림 3]과 같이 비디오 영상 편집의 다양한 기법들에 의해 카툰 형태로 표현한다. 카툰 형태로 표현한 영상은 칸을 만들고 칸툰 형태로 제작한 영상을 그 칸 넣어서 플레이가 되도록 제작한다. 따라서 카툰의 메시지를 가로로 혹은 세로로 칸을 만들어 카툰비디오 영상을 제작한다.

IV. Conclusions

본 연구에서는 간략하게 비디오 카툰 제작을 간략하게 나타내었다. 따라서 단순한 비디오 영상은 정보는 가지고 있지만 따뜻함이나 독자와의 커뮤니케이션은 없다. 따라서 카툰 형태의 비디오 영상을 제작함으로써 친근한 메시지로 보다 유연한 영상으로 메시지를 전달한다. 따라서 비디오 카툰으로서 다양하게 콘텐츠로 사용할 수 있다고 사료한다.

References

- [1] Multisilta, J., & Milrad, M.(2009, September). Sharing Experiences with Social Mobile Media. In Proceedings of the 11th International Conference on Human-Computer interaction with Mobile Devices and Services(p.103). ACM