



‘Being Digital, Digital Being!’

디지털 환경 변화 따른 새로운 조망 기회 제공

모바일을 기반으로 한 애니메이션 서비스를 주제로 세미나가 열렸다. 한국소프트웨어진흥원은 1분영상제 사무국과 공동으로 지난 달 17일 종로구 동숭동 제로원디자인센터에서 ‘제로 레스(Zero Res) 디지털콘텐츠 세미나’를 개최했다. 모바일 애니메이션을 주제로 한 이 세미나에서는 모바일상에서의 애니메이션 제작에 관련된 기획과 기술, 다양한 사례연구를 다뤘다.

글 / 권경희 기자

과거 극장, TV로만 서비스되던 애니메이션이 멀티플랫폼화, 소형화되는 추세에서 ‘한국소프트웨어진흥원’과 ‘1분영상제’가 공동으로 디지털 환경 변화에 따른 새로운 시도 및 정보 제공, 그리고 이를 조망할 수 있는 기회를 제공하기 위해 ‘Zero Res 디지털콘텐츠세미나(모바일 애니메이션 제작 및 기술 세미나)’를 실시했다.

지난달 17일 종로구 동숭동 제로원디자인센터에서 열린 ‘Zero Res 디지털콘텐츠세미나’는 모바일 애니메이션을 주제로 다양한 플랫폼의 확산으로 인한 영상콘텐츠 및 애니메이션의 소형화, 그리고 그 중 핵심을 이루고 있는 모바일 상에서의 애니메이션 제작에 관련된 기획, 기술, 사례연구를 다뤘다.

총 4개 세션으로 나눠 진행된 이번 세미나는 이준희 국민대학교 교수가 ‘애니메이션 이미지의 스타일과 표현양식’이란 주제로 새롭게 부각되는 영상디자인과 모션그래픽에 대해 설명했다. 서울통신기술 정연태 씨는 ‘모바일 콘텐츠 제작사례 연구-기획에서 제작, 분배까지’란 주제의 발표를 통해 모바일로 서비스되는 콘텐츠의 디자인과 마케팅, 제작, 분배에 이르는 전 과정과 최근의 콘텐츠 제작경향을 소개했다. 계원조형예술대학 권창현 교수는 ‘모션 그래픽스 매핑’이란 주제로 모션그래픽의 유래와 분류,

그리고 최근의 흐름을 짚었다.

이와 함께 ‘컴퓨터 및 모바일 기기에서의 모션 제어와 활용’이란 세션에서는 두모션 허우 사장이 모션캡처 시스템을 시연하고 기계식 모션캡처시스템을 이용한 보행분석 및 사례, 모션 유지인터페이스를 적용한 휴대폰과 PDA, 모션 제어와 국내외 상용화 사례 등을 소개했다.

이번 세미나는 ‘애니메이션 이미지의 스타일과 표현양식’을 통해 갑자기 일어난 애니메이션 붐이나 최근 새롭게 부각되는 영상 디자인, 모션그래픽에 대해 기존의 문화, 예술과 애니메이션과의 관계들을 하나하나 짚어보고 분류별로 감상, 분석해 연관성을 찾아보는 시간을 가졌다. ‘모바일콘텐츠 제작사례 연구-기획에서 제작, 분배까지’라는 주제를 통해 모바일로 서비스되는 콘텐츠의 디자인, 마케팅, 제작 및 분배까지의 전반적인 흐름과 현재 경향의 콘텐츠의 제작 방향 등을 콘텐츠 분야별 사례를 보여주는 시간도 마련됐다.

특히, 직접적인 서비스업체(SK텔레콤, LG텔레콤, KTF등)와 전문제작업체(CP), 중간 포털업체간의 관계, 제공솔루션과 콘텐츠와의 기술발전 경향 등에 대한 개략적인 내용소개를 겸한 부분적 개발 사례와 입문하는 대학생 및 준 전문가를 위한 분야의 경





힘 등을 자세하게 소개해 영상편집·기술 전문인력을 꿈꾸며 준비하는 이들에게 많은 도움을 제공했다.

‘모션그래픽스 매핑’ 주제로 모션그래픽의 유래와 분류, 그리고 현재의 흐름을 되짚는 계기도 마련됐다. 뿐만 아니라 ‘컴퓨터 및 모바일 기기에서의 모션 제어와 활용’ 세션에서는 모션 캡처 시스템 시연, 기계식 모션 캡처 시스템을 이용한 보행분석 및 사례, Motion UI(User Interface)를 적용한 휴대폰 및 PDA, Motion 제어 및 활용의 국내외 상용화 사례를 제시해 모션그래픽에 대한 궁금증을 풀어줬다.

이번 세미나는 디지털 영상 문화를 선두하는 레스페스트 디지털 영화제와 국내 디자인 영역의 활성화와 관련 인프라를 육성하려는 제로원 디자인 센터가 공동으로 기획한 ‘제로레스’ 행사 중의 하나로 ‘Being Digital, Digital Being!’을 슬로건으로 내세우고 있다.

이번 세미나를 통해 디지털환경의 변화에 따른 콘텐츠의 역할과 경향을 애니메이션, 모션그래픽스, 모바일콘텐츠라는 내용으로 국내에서의 사회, 문화적인 환경과 학계 및 산업현장에서의 콘텐츠가 어떻게 다양한 방식으로 기획, 제작돼 디지털콘텐츠 패러다임으로 생활 가까이에 다가왔는가를 점검하는 계기가 마련됐다. 

