

# 애니메이션의 색채에 관한 연구

김 지 수(울산과학기술대학교)

## 차 례

1. 서 론
2. 색채분석의 이론적 고찰
3. 애니메이션에서의 색채
4. 결 론

## 1. 서 론

### 1.1 연구배경 및 목적

우리는 태어나 생활하면서 무수히 많은 색채 속에서 살아가게 된다. 공기가 항상 우리 주위에 늘 있기 때문에 중요함을 느끼기 힘들듯이, 색 또한 주변에서 여러 형태와 어울려 보여 지기 때문에 그 소중함을 실감하지 못한다.

현대사회에서 색채는 단순히 느낌을 전할뿐만 아니라 속도감이나 주목의 효과, 원근감 등 다양한 역할과 기능을 제공하고 있다. 색채의 어려움은 디자이너만이 아니라 일반인들도 디자인이나 재질과 어우러진 색깔을 보고 좋은 조화와 그렇지 않음을 느낄 수 있다는 것이다. 이러한 보편적으로 아름답게 보일 수 있는 디자인을 하기 위해서는 결국 디자인의 마무리와 직접적이고 감각적으로 이미지를 전달할 수 있는 색채가 차지하는 비중이 크다는 것을 알 수 있다. 하물며 그림으로 이루어진 애니메이션의 색채는 스크린 위의 이미지나 공간처럼 영화적 색채가 관객의 주의를 끌기 때문에 보는 이의 정서에 많은 영향을 주므로, 현실에서의 색채와 관객이 극장에서 보는 색채는 서로 다르다. 창조적인 색채의 사용을 위해서는 색의 근본적인 이해와 활용을 통한

과학적이고 실제적인 접근이 필요하다.

기존의 연구 성과들을 활용하여 색채의 정의와 속성 등을 통한 이론적 고찰과 애니메이션에서의 색채의 중요성, 캐릭터나 배경 디자인에 따른 색, 캐릭터의 색감차이를 통해 애니메이션에서의 색채 활용도를 높이고자 한다.

## 2. 색채분석의 이론적 고찰

### 2.1 색채의 정의

백과사전에 의하면 색(色)은 빛의 스펙트럼(분광)의 조성차(組成差)에 의해서 성질의 차가 인정되는 시각각(視感覺)의 특성을 말한다. 두 번째 뜻은 직접 시각각을 일으키는 광자극의 특성, 예를 들어 붉은 장작불의 빨강을 말한다. 세 번째로는 시각각을 일으키는 물체의 특성, 예를 들면 파란 사과의 초록을 말한다. 색을 색채라고도 하며, 색을 말하는 광자극으로서 빛은 빛깔이라고도 명한다. 정신과학적으로는 색채의 자각과정에 더 의미를 둔다. 색채는 대상 물체의 특성만이 아니다. 색채가 어떤 과정을 거쳐 우리 눈에 도달되고 특정한 감각을 느끼게 되는지 빛, 물체,

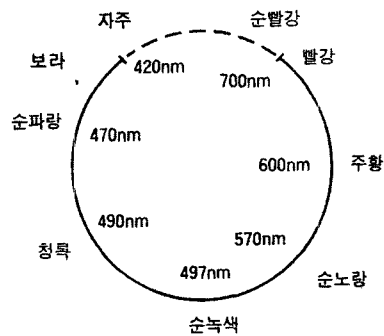
시각기관, 색채지각, 그리고 기억이나 정서를 동반한 두뇌의 기능 등 일련의 과정이 중요하다. 흔히 색채를 정의함에 있어 빛으로서의 색채, 에너지로서의 색채, 감각으로서의 색채, 물감으로서의 색채, 정보로서의 색채 등 5가지 요소로 그 개념을 정리할 수 있다. 빛으로서의 색채란 반사와 투과에 의한 파장으로서의 색채의 기본원리를 설명하는 것으로 색채를 구성하는 기본적인 요소들인 광원, 물체, 눈의 시세포의 상호작용에 의해 물체에 반사된 또는 투과된 빛이 시각적 경험을 거침으로서 색채를 지각한다는 것이다. 즉, 우리가 색채를 본다는 것은 물체가 가진 색채를 본다는 것보다는 물체에 부딪친 빛의 반사 및 투과에 의한 빛을 본다는 것이 더욱 정확한 개념이다. 에너지로서의 색채란 빛의 파장에 따라 가시광선, 자외선, 적외선, 감마선 등으로 구분되면서 생활 속에서 에너지로서 이용되고 특히 색채가 인간에게 심리적, 생리적 영향을 줄 수 있다는 개념이다. 빛의 자극에 의한 색채 감각이 뇌에 도달하기 전까지 색채는 존재하지 않는다고 할 수 있기 때문에 색채는 또한 인간의 의식 속에 내재하는 감각이라고 말할 수 있는데, 이를 감각으로서의 색채라는 개념으로 볼 수 있다. 물감으로서의 색채는 색소와 용제의 혼합물로서 다양한 색깔을 나타낼 수 있으며, 이것이 일반적으로 알고 있는 색채에 대한 기본적 생각이다. 색채는 또한 여러 가지 정보를 전달해 주는 기회가 된다. 이것을 정보로서의 색채라고 정의할 수 있으며, 빨간 불이면 정지하고, 파란 불이면 진행하는 교통신호 등의 색깔은 국제적으로 공통된 정보로서의 색채역할을 잘 설명해 주고 있다.

## 2.2 색채의 속성

색채를 지각할 때 표현하는 세 가지 용어는 색

상, 명도, 그리고 채도이다. 이것을 색채의 3속성이라고 한다. 이들 각각의 특성은 일반적으로 빛의 물리적인 요소에 의해서 결정된다. 한 가지의 색채에 있어서 색상은 빛의 파장에 의해 결정되고, 명도는 빛의 강도에 의해서, 채도는 순도에 의해서 결정된다.

### ① 색 상



▶▶ 그림 1. 뉴턴의 색상환 파장별 간격이 고르지 않으며, 원주 위의 점선(자주색 부분)은 스펙트럼에 없는 색이다.

빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라의 일곱 빛깔 무지개색은 스펙트럼에서 나타나는 빛의 순서에 따라 크게 구별한 것이지만 이밖에도 미묘한 파장의 변화에 따라 무수히 많은 색들이 생겨난다.

이처럼 시각각에 따라 식별되는 색을 구별하기 위해 필요한 색채의 통칭을 색상이라고 한다. 색상에 대한 감각의 변화는 등글게 반복되는 순환성이 있기 때문에 색상을 등글게 나열한 것을 색상환 또는 색환이라고 한다.

### ② 명 도

밝고 어두운 정도를 명도라 하며 무채색과 유채색은 모두 명도를 가진다. 흰색과 검정 사이에

명도가 각기 다른 여러 회색들을 배치하는데 각 회색들이 균등하게 변하도록 배치한 것을 명도 단계라 한다. 명도단계는 무채색을 모두 11단계로 구분하여 모든 색상들의 명도를 구분하는 기준으로 삼는다. 보통 색의 밝기에 따라 흰색에 가까운 밝은 단계는 고명도라고 하고 그 다음이 중명도, 검정에 가까운 어두운 단계를 저명도로 구분한다. 우리 인간의 눈은 색의 3속성 중에서 명도에 가장 예민하며, 그 다음이 색상, 채도의 순서이다.

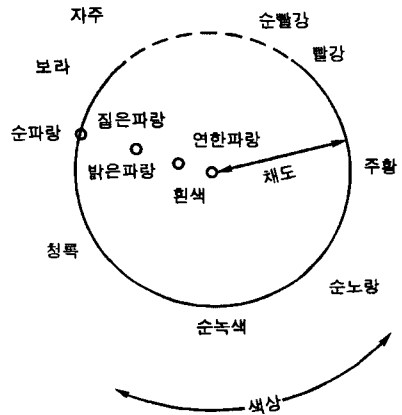
밝기	명도번호	무채색
고	10	
영	9	
하	8	
	7	
중	6	
영	5	
하	4	
	3	
저	2	
명	1	
도	0	

▶▶ 그림 2. 무채색의 명도단계

③ 채도

채도란 색의 맑은 정도, 즉 얼마나 맑고 탁한지를 가리키는 색의 순도를 말하며, 색의 선명도라든가 색채의 강하고 약한 정도를 뜻한다. 많은 색 중에서 깨끗한 색감을 지니고 있어서 채도가 가장 높은 색을 청색(맑은 색)이라 하며, 주로 원색을 비롯한 색상환의 기본색들이 여기에 속한다. 흰색이나 검정을 섞어 본래의 색보다 밝아지거나 어두워진 것을 명청색 혹은 암청색이라 한다. 예를 들면 빨강에 흰색을 섞으면 분홍이 되

고 검정을 섞으면 갈색이 되는데, 분홍은 흰색에 의하여 명도는 높아졌지만 기본색인 빨강의 순수한 정도인 채도는 낮아졌다. 이와 같은 분홍과 갈색을 각각 명청색과 암청색으로 분류한다. 그 밖에 회색이나 세 가지 이상의 색을 섞어 탁하거나 색감이 약하고 선명하지 못하며 채도가 낮은 색을 탁색(흐린 색)이라고 한다.



▶▶ 그림 3. 채도가 있는 색상환 (각 색상별로 동일한 명도에서 채도의 변화를 한 번에 볼 수 있다.)

2.3 광원과 물체색

광원은 모든 색을 나타내는 빛 발생의 원천으로 종류가 다양하다. 광원, 물체, 지각자(시각각 기관)의 3항 관계에서 태양광선인 백색광선이 물체에 투사될 때 회거나 무색으로 느껴지는 완전반사가 있고, 또 변화반사가 있으나 어떤 경우이든 빛 전부의 완전반사는 어렵다. 실제 빛이 투과, 반사, 굴절을 거쳐 선택적으로 흡수되어 그것이 눈에 들어가 그 물체의 색을 지각하게 되는 것은 그 선택적 흡수 과정에서 반사에 의해 나타난 색이 물체색 중 표면색이다. 물체색은 물체에서 느껴지는 색광 중 백색광선의 일부가 없어진 나머지 색광으로 사람이 지각하게 되는 색은 대

부분 반사색이라고 할 수 있다.

우리가 지각하게 되는 대부분의 색들은 반사에 의한 색 외에도 또 하나의 중요한 요인이 빛의 산란현상이다. 빛이 물체에 닿을 때 빛이 흩어지는 현상을 볼 수 있는데, 이것은 빛의 일부가 흡수되거나 파장이 다른 경우 방사되기도 하지만 많은 부분 산란이 일어난다.

산란의 양이 왕성할 때, 확산 반사가 일어나는데 이 때는 빛의 일부는 통과하고 일부가 산란되면 투명하게 된다. 또 반사가 너무 심해 어떤 빛도 물체를 통과하지 못하면 어느 정도 흡수되는 불투명이 일어난다. 그리고 빛의 흡수가 전혀 없이 모든 파장에서 동등 량의 산란이 이루어지면 흰 색을 띄게 된다.

애니메이션에서 이러한 현상을 특히 시간대별, 공간별 및 거리별, 물체의 속성별 배경과 물체의 색을 파악할 때 판단의 실마리를 제공하고, 또 배경과 캐릭터의 관계나 캐릭터의 피부색, 의상 및 장신구, 그리고 소도구 등 물리적 상황에서의 컬러 매칭이나 색을 분석할 때 매우 유용하게 사용된다.

## 2.4 색채의 조화

애니메이션을 표현하는데 있어서 중요한 요소로는 캐릭터의 형태, 색채, 재료가 종합되어서 이루어지는 것이지만 그 중에서도 감각적으로 가장 큰 영향을 미치는 것은 아마도 색채의 효과일 것이다. 같은 재료, 같은 모양이라도 색채가 다르면 느끼는 감정효과도 달라진다. 이러한 배색의 조화 원리에 대한 관심은 여러 화가나 이론가들에 의해서 탐구되어져 왔으며, 오늘날 정보화되고 다양화된 현대 사회에 와서 그 문제가 다시 중요성을 가지게 되었다.

일상생활에서 색채는 독자적으로 지각되기보

다는 그 색과 인접한 색과의 관계에 의하여 결정되는 경우가 많다. 색채의 효과는 두 가지 이상의 색이 조화를 이루도록 만드는 배색에 의해 결정되며, 배색은 일반적으로 개인 또는 집단의 기호도에 의해 영향을 받는다. 배색을 효과적으로 하기 위해서는 단순히 기호도나 감각에 의존하기보다는 색채심리를 분석하여 배색의 목적에 따라서 색채이론과 기능성을 적용시키는 일이 필요하다. 그런데 색채라는 것은 형태나 위치, 재료, 조명의 연색성, 그리고 개인의 기호나 심리상태 등과 같은 많은 조건과 복잡하게 관련되어 반응을 나타내므로 배색의 결과가 항상 성공적일 수는 없다.

색채조화를 위한 배색에 있어서 고려해야 할 사항은 먼저 전체적인 색조를 생각하고, 색상의 가지 수를 될 수 있는 대로 줄이며, 성질이 비슷한 색을 커다란 그룹으로 나누는 것이다. 다음은 주제와 배경과의 대비를 생각하고 색의 전체 인상을 통일하기 위하여 색상, 명도, 채도 등 어느 한 가지 공통된 부분을 만들어 준다. 그러나 같은 색상이나 비슷한 색상들로 이루어진 조화는 무난하기는 하나 변화가 적으므로 명도나 채도에 차이를 두면 대비효과가 한층 강하게 생긴다. 그리고 색의 무게감이나 주목성을 이용한다. 일반적으로 가벼운 색은 위쪽으로 하고 무거운 색을 아래쪽으로 하는 것이 효과적이다. 그러나 운동감을 강하게 하기 위해 반대로 배색할 수도 있다. 무채색은 거의 모든 색과 조화를 이루므로 유채색과 적당히 배색함으로써 조화의 효과를 높일 수 있다. 채도가 높은 색은 주목성이 높은 반면에 주변의 색과 동시대비를 유발하므로 중간색을 사이에 넣어 배색하면 다른 색과 조화가 잘 된다. 그러므로 중간색을 이용하여 색채효과를 높이는 것도 한가지 방법이다. 주변 환경의

조명이나 배경의 밝고 어두움, 그리고 보는 사람과의 거리를 고려한다. 배색은 보는 위치에 따른 효과를 염두에 두고 계획해야 하며 거리가 일정하지 않을 때에는 명도대비를 크게 하고 단순한 배색으로 하는 것이 효과적이다.

표 1. 배색효과와 배색방법

배색효과(인상)		유사	대조
배색방법	색의선택	톤배색: 색상을 묶어 명도나 채도 차이로 변화를 줌	색상배색: 색상이 다른 색을 많이 사용한다.
	색의배열	순차배색: 색을 규칙적이며 점진적으로 변화시킨다. 색상의 순차배색과 톤의 순차배색이 있다.	분리배색: 색과 색 사이를 다른 색으로 구분 짓는다. 대조가 심한 경우와 약한 경우가 있다.

### 3. 애니메이션에서의 색채

#### 3.1 애니메이션에서 색채의 중요성

모든 사물의 움직임은 곧 색의 움직임이라고 할 수 있다. 그리고 색의 움직임은 곧 빛의 흐름으로 애니메이션 속에서 움직이는 모든 사물의 색채는 빛의 변화에 따른 색의 변화가 있어야 한다. 이는 원색의 단순성이 애니메이션의 특성에 부합되기 때문이다. 애니메이션에서 캐릭터의 성격 표현은 캐릭터 디자인과 연기에 의존하나, 색 지정도 중요한 비중을 차지한다. 애니메이션에서 색채에 따라 분위기도 달라진다.

애니메이션의 색채 사용은 일정한 공식이 없기 때문에 얼마든지 자유롭게 사용할 수 있다. 그러나 애니메이션 작업은 색채의 정확한 전달이 어렵고 색마다 고유번호를 붙이고 이 번호에 따라 여러 컬러 디자이너는 동일 한 색을 칠한다. 만

일 번호를 붙이지 않고 단순히 파란색이라고만 표기한다면 많은 종류의 파란색들 중 어느 것을 사용해야 할지 몰라 혼란을 가져올 것이다.

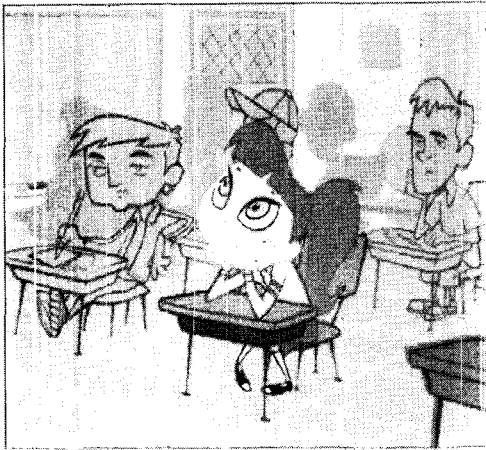
컬러작품에서도 흑백 장면을 삽입할 때가 있다. 컬러와 흑백의 대조적인 색감의 격차에서 오는 효과를 보여주기 위해서이다. 애니메이션에서 색채에 따라 의미의 전달이 좌우되고 커뮤니케이션 작용도 한다. 또한 연관된 생각을 하게 되기도 하고 감정을 발생시키는 심리학적인 성격을 갖는다.

#### 3.2 배경과 캐릭터디자인에 따른 색 지정

애니메이션에서의 컬러는 다른 분야보다 성격(Character)을 강조해야 하는 애니메이션의 특성상 말할 수 없이 중요하다. 색 자체가 고유의 성격을 가지고 있고, 디자인과 표현하려는 캐릭터의 성격, 색의 느낌이 맞았을 때 보는 사람으로 하여금 좋은 이미지를 전달할 수 있다.

애니메이션을 기획할 때는 배경을 설정한 뒤 캐릭터를 디자인한다. 애니메이션의 배경은 인간이 접할 수 있는 자연과, 우주, 미래, 지나온 과거까지를 배경으로 설정할 수 있으며, 배경의 형태와 내용을 자유롭게 변형시킬 수도 있다. 배경 색은 여러 색상으로 아름답게 꾸미려는 것보다 색의 가짓수를 가능한 한 줄이는 것이 좋다. 배경 색 지정에서 중요한 것은 기본컬러를 설정하는 것이며 전체가 통일된 분위기를 조성 할 수 있어야 한다. 또한 배경은 원근과 조명뿐만 아니라 세부묘사도 정확해야 하며, 관객이 주요 동작에 자연스럽게 시선을 집중할 수 있도록 제작해야 한다. 이를 테면 주요 동작에 밝고 대비가 뚜렷한 색상을 사용하고 그 외의 곳에 좀더 완화된 색채를 사용하면 된다. [그림 3] 과 같이 배경의 칼라를 단순화함으로써 중앙에 있는 주인공

이 부각되어 보이고 영화의 전체적인 스타일과 방법에 맞추어 디자인된다.



▶▶ 그림 4. 아토믹 베티(Atomic Betty)

캐릭터 디자이너는 캐릭터를 구체적으로 설정하여 레이아웃을 완성하고 이를 기반으로 작화가 끝나면 컬러지정 담당자는 컬러를 지정하여 캐릭터에 색을 입힌다. 선으로만 구성된 캐릭터는 색이 입혀짐으로써 비로소 면으로 표현되며 색을 메워 면이 형성되면서, 캐릭터는 더욱 구체화된다. 캐릭터가 배경에 흡수되지 않도록 배경 미술 감독과 충분한 협의가 필요하며, 캐릭터의 색 지정에서 같은 색의 중복은 피해야 한다.

애니메이션 작품의 경우 캐릭터의 의상과 소품 등은 원색과 밝은 색을 많이 사용하는데 그것은 배경과의 구분을 명확히 해줄 뿐 아니라 움직임을 표현하는 데 있어서 보다 효과적으로 나타낼 수 있기 때문이다. [표 2] 와 같이 색채의 특성을 파악하면 색의 농담에 따라 애니메이션의 깊이감을 느낄 수 있다. 강하고 밝은 색은 앞으로 나와 보이며 어둡고 차가운 색은 뒤로 멀리 보이는데 이러한 효과로 애니메이션 작품의 전반에 공간감을 형성할 수 있다.

표 2. 색채의 특성

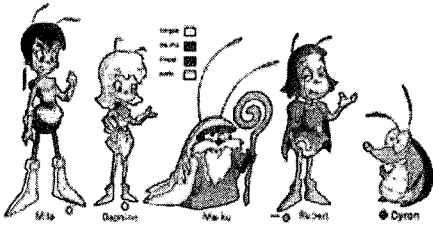
색채	색의 성격
백색	순결, 기쁨, 가벼움
흑색	죽음, 어둠, 중오, 무거움, 가혹한 현실
적색	박애, 고결한 희생, 혁명, 정열, 능동, 따뜻함
청색	차가움, 수축, 보수, 침착, 우울, 편안함
황색	부정적- 강박, 불안, 흥분, 질투, 불신 긍정적- 따뜻함, 즐거움, 도약과 힘의 발산
녹색	풍성, 평안, 동경, 이성, 관용, 평온함

### 3.3 애니메이션 분위기에 따른 색채

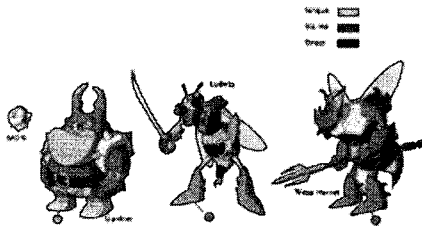
애니메이션의 컬러는 작품 전체의 톤을 결정짓는 중요한 요소이지만, 그 결정은 작품의 그림체, 시나리오, 캐릭터 디자인, 배경 스타일 등 여러 요소가 영향을 미친다. 그 중에서도 물론 가장 중요하고 결정적인 요소는 시나리오이다. 시나리오에 의해서 등장인물의 연령, 시대적, 공간적 배경, 사건의 기승전결, 관객의 연령 등 많은 것이 결정된다. 보통 애니메이션의 주 관객이 어린이라는 점을 고려하면 그들의 눈높이를 고려해야 하며, 아이들에게 작품의 색은 미세하고 부분적인 변화가 적고 단순, 명료한 색으로 더 많은 의미와 느낌을 전달한다. 반대로 성인물에서는 색의 제한이 덜하며, 감각적인 면과 더불어 계산되어진 색을 더욱 많이 사용한다.

### 3.4 캐릭터의 성격에 따른 색감 차이

일반적으로 선한 캐릭터의 경우는 극명한 색대비와 고채도로 깨끗한 느낌을 나타내고, 악한 캐릭터는 저명도와 저채도의 색을 많이 사용한다.



▶▶ 그림 5. 선한 캐릭터



▶▶ 그림 6. 악한 캐릭터

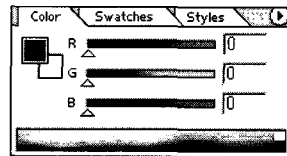
### 3.5 셀 애니메이션에서의 색채

장편 셀 애니메이션의 배경은 스크린 상에 오래 노출되면서 다른 어떤 이미지보다 넓은 영역을 보여주기 때문에 대형 스크린에서도 아무 이상이 없도록 정확하고 믿을 만하게 제작하는 것이 중요하다. 배경은 원근과 조명뿐만 아니라 세부묘사도 정확해야 하며, 관객이 주요 동작에 자연스럽게 시선을 집중할 수 있도록 제작해야 한다. 이를 테면 주요 동작에 밝고 대비가 뚜렷한 색상을 사용하고 그 외의 곳에 좀더 완화된 색상을 사용하면 된다. 색채는 이미 약속한 팔레트 범위 안에서 사용해야 한다. 트레스된 셀은 선으로만 형성되어 있다. 한 컷의 같은 색은 여러 셀을 펼쳐 놓고 한번에 다 칠한다. 채색하는 방법은 면적이 작은 부분에서 큰 부분으로, 셀의 중심에서 밖으로, 진한 색에서 연한 색으로, 왼쪽에서 오른쪽으로 칠하는 것이 일반적이다. 얼굴 부분은 눈, 입 등 색이 적은 부분을 먼저 칠하고 그 위에 전체 얼굴색을 칠한다.

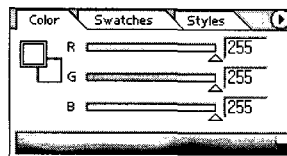
### 3.6 디지털 애니메이션에서의 색채

컴퓨터의 색 체계는 색을 물질로서의 색으로 파악하지 않고 색의 정보가 부호화되는 디지털 방식으로 파악한다. 이렇게 디지털화 된 색은 수치로 제어할 수 있다. 따라서 디지털 색채란 비트의 정보로 구성되고 숫자 데이터로 체계화된 색채라고 정의할 수 있다.

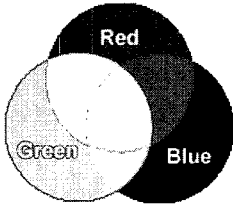
색채는 내면의 감정을 표출하는 좋은 수단 중 하나로 잘 쓰면 아름답지만 잘못 쓰면 기분을 건드리게 되는 것도 색채이다. 색채의 보색 대비를 이용한 하나의 기술이 있는데 한 눈에는 파란색과 한쪽에는 빨간색으로 된 안경으로 이중으로 주사된 화면을 보면 두 화면이 모이면서 물체의 라인이 반발을 일으키는 것이 있다. 원리 때문에 물체들이 분리되어 튀어나오는 것처럼 인지되는 것이다. 또한 각 색깔마다 가지고 있는 고유의 성질이 있다. 명도와 채도로 구분짓고 각각의 혼합으로 색상표를 만들어 여러 부분에 쓰이기도 한다. 이 세상에는 빛의 색상인 RGB(레드, 그린, 블루)와 물어 나오는 즉 만질 수 있는 현실의 색상인 CMYK(시안, 마젠타, 옐로우, 블랙)가 있는데 뒷부분의 K는 CMY로는 검정색을 낼 수가 없기 때문에 K를 사용한다.



▶▶ 그림 7. 아톰릭 베티(Atomic Betty)

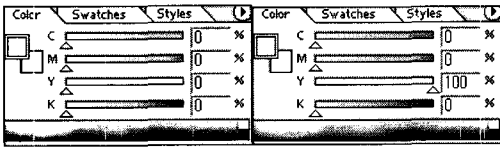


▶▶ 그림 8. RGB Sliders

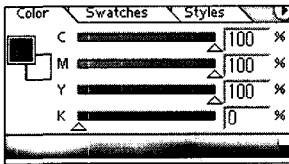


▶▶그림 9. RGB 색상모형

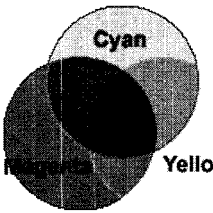
▶▶ 그림 10. 아토믹 베티(Atomic Betty)



▶▶ 그림 11. CMYK Sliders



▶▶ 그림 12. CMYK 색상모형



또한 난색(따뜻한 색)계열은 확장된 느낌과 정열적인 느낌을 주는 곳에 주로 쓰이고 한색(차가운 색)계열은 축소된 느낌과 냉정한 느낌을 주는 곳에 쓰이며, 그 중간 보라 계열은 강조되는 포인트나 이중적인 감정을 가진 캐릭터에 주로 사용된다. 이처럼 색채란 것은 어떤 내용과 성격에 쓰느냐에 따라서 보는 이에게 그 화면의 내용 전달과 감정에 큰 영향을 미친다. 애니메이션에서는 특히 이러한 부분이 세밀히 나누어져 있어서 원화, 동화, 배경 원화, 배경 일러스트, 원화, 동

화 컬러링 등으로 배분되어져 그것들이 나중에 어우러져 하나의 이야기를 만들어낸다. 또한 색상을 감수하는 사람이 씬마다 또는 배경마다 내용에 따라 컬러의 톤을 조절함으로써 좀더 작품의 감정이 잘 드러날 수 있도록 한다.

## 4. 결론

현대사회에서 색채는 아름다움을 제공하고, 빠르고 쉽게 정보를 전달하며, 감정의 공감대를 형성하여 분위기를 연출하고, 환경을 변화시키는 등 색채의 역할과 기능이 다양해지고 있다. 또한 인터넷이 개인과 개인, 산업과 산업을 연결하는 통로가 되고 있고, 온라인 상의 색채 환경도 중요 분야로 새로이 부각되고 있다. 색채 연구를 위해서는 단기적인 기술 습득 보다는 색채에 대한 근본적인 이해와 활용을 위한 체계적인 연구가 우선시 되어야 한다. 애니메이션에서의 색채 표현은 단순히 감각적인 색채 구사나 어울리는 색 지정에 그치는 것이 아니라 좀 더 생생한 리얼리티를 살리기 위한 실제적이고 과학적인 색채 연구가 활발히 이루어져야 할 것이다.

## 저자 소개

- [1] 한창환, 색채와 정신과학, 국제, pp.237, 2002.
- [2] 김진한, 색채의 원리, 시공사, pp.42-43, 2002.
- [3] 서혜옥, 디지털 애니메이션의 색채에 관한 연구, 시각디자인학연구 제7호, pp.158-159, 2001.
- [4] 최유미, 애니메이션 이렇게 만든다. 한울, pp.78, 2004
- [5] 프로이드(Freud), 정장진 옮김. 『창조적인 작가와 몽상』, 프로이드 전집 18권, 열린 책들, pp.79-96, 1996.



- [6] 서혜옥, 「디지털 애니메이션의 색채에 관한 연구」, 시각디자인학연구, Vol. No7, 2001
- [7] 권영걸 외 25인, 『색이 만드는 미래』, 도서출판 국제, 한국색채학회, 2002.
- [8] 윤재준, 「TV 광고에 나타난 애니메이션의 표현과 전개」 만화애니메이션연구, Vol. No5, 2001
- [9] 김동욱, 「극장용 3D 디지털 애니메이션의 안티 디즈니화」, 시각디자인학연구, Vol. No11, 2002
- [10] 김석준, 「애니메이션의 색상 분석에 관한 연구」, 시각디자인학연구, Vol. No9, 2002
- [11] 윤정원, 「색채에 의한 애니메이션의 내러티브 표현방법 연구」, 홍대산업대학원, 2004.
- [12] <http://blog.naver.com/yumea78>

### 저 자 소 개

#### ○ 김 지 수(Jisoo Kim)



- 2000년 3월: Griffith University (Bachelor of Animation)
- 2004년 8월: 홍익대학교 애니메이션 전공(미술학석사)
- 2005년 현재: 울산과학대디지털컨텐츠디자인과 교수

<관심분야 > : 애니메이션, 영상