

모션그래픽을 이용한 웹 인터랙티브 콘텐츠 활용

주현식^o

^o삼육대학교 컴퓨터학부

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

Web Interactive Contents Use for Motion Graphic

Heon-Sik Joo^o

^oDivision of Computer Engineering & Science, Sahmyook University

● 요약 ●

본 논문에서는 모션 그래픽 진화에 따른 모션 그래픽 트렌드 변화에 대해서 나타내었다. 웹의 트렌트 변화와 함께 웹에서의 모션 그래픽스의 인터랙티브 기법에 관해서 나타내었다. 본 논문에서는 인터랙티브 기법을 적용한 웹 동영상 콘텐츠 기법들을 나타내었다. 웹 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 활용으로 플래시 동영상 제작 활용을 나타내었다. 웹에서의 인터랙티브 콘텐츠는 이용 목적에 따라 제작 및 활용 기법이 다양하다. 따라서 콘텐츠 이용에 대한 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 활용을 고려하여야 한다.

키워드: 모션그래픽(motion graphic), 웹 트렌드(web trend), 인터랙티브(interactive)

I. 서론

한국컴퓨터정보학회 발전 방안을 위한 서론을 기술하고 있으며, 본 방안을 수행하기 위한 본 학회의 발전은 다음과 같이 기술할 수 있으며, 향후 논의를 통해 발전 방안을 제시할 수 있습니다. 추가적으로 기록 할 내용은 연구내용과 함께 ..

모션 그래픽스(Motion graphics)는 영상 커뮤니케이션 언어로서 Motion 과 Graphics 합쳐진 합성이다. 이 의미는 움직이는 그래픽이라고 할 수 있다. 움직임이란 본래 갖고 있는 그래픽의 의미에 시간과 공간이 더해진 개념이다. 시간과 공간, 타이포와 이미지의 움직임, 사운드 등의 요소들을 이용하여 창의적이고 효과적인 영상으로 나타내는 것을 모션 그래픽스라고 할 수 있다. 모션 그래픽스는 공간적인 개념인 위치(Position) 개념과 시간적인 개념인 프레임(Frame)가지고 있다. 따라서 프레임 혹은 타임라인 으로 표시할 수 있는데 이는 위치적인 개념을 나타내는x, y 좌표축과 프레임 이라고 할 수 있는 시간적인 개념(Second)으로 표현 할 수 있다. 모션 그래픽스는 2차원적인 스크린에 표현된 오브젝트의 움직임을 마치 3차원 공간으로 인식하게도 하는데 이는 사람이 2차원(2D)적인 평면보다는 3차원(3D)적인 공간을 더 쉽게 지각하기 때문이다. 웹을 비롯한 인터랙티브 미디어의 경우 이러한 공간의 비율은 자유로워졌고 현재 인터넷에서 볼 수 있는 플래시 무비의 경우가 대표적이라고 할 수 있다. 플래시무비에서의 모션 그래픽스의 경우 일반적인 TV나 영화에서의 비율은 물론 배너광고에 사

용된 모션 그래픽스의 경우 기존의 TV, 영화, 비울 보다는 차이가 극단적인 비율을 볼 수 있으며, 또한 공간의 가로의 비율보다 세로의 비율이 더 큰 경우도 볼 수 있다.

II. 웹 트렌드 변화

웹 1.0은 인터넷에서 문자, 영상, 음성 등을 표현할 수 있는 신 기술이었다면, 웹 2.0은 싸이월드나 마이스 페이스 등과 같이 참여 '공유' 개방의 철학적 명분을 통해 새로운 가치를 창조하는 웹 트렌드입니다. 즉 웹 2.0은 플랫폼으로서의 웹(Web as a Platform)이었던 것이다. 이처럼 웹 트렌드가 바뀌면서 모션 그래픽에도 변화가 일어났다. 예를 들면 디자인요소보다는 코딩에 더 집중 하거나, 웹 세이프 칼라를 사용해야 하거나 웹에서의 모션 그래픽사용 자체 등의 제약에서 자유로워지고 있다고 볼 수 있다. 결과로서 자유로운 표현들이 시도되고 있는데 과격적인 레이아웃과 함께 꽃 문양, 소용돌이 모양, 붓 터치 느낌, 애니메이션이나 한편의 영화를 보는 느낌 등 다소 예술적으로 보거나 언더그라운드적인 느낌을 내는 사이트들도 많이 생겨났다. 비록 이러한 표현 방식이 웹에서만 시도되는 것은 아니겠지만 현재 웹에서 사용되는 기법은 리얼리티를 최대한 살리기 위해 3D, 2D, 비디오촬영 등의 1차 소스로 가공한 다음 플래시에서 완성하는 형태로 모션 그래픽스를 이용한 웹 디자인이 요즘의 웹 디자인 트렌드 라고 할 수 있다.

III. 본 론

모션 그래픽스에서 생명을 불어 넣어준 가장 대표적 인 매체가 바로 플래시(Flash)이다. 플래시는 동적인 애니메이션의 장점을 가지고도 용량을 현저하게 줄일 수 있다는 장점을 가지고 있다. gif로 만들어진 애니메이션용량이 11kb이라면 플래시로 제작한 swf파일은 4kb 정도로 파일 크기가 작다. 벡터 이미지를 기반으로 하고 있기 때문에 크기에 상관없이 화면을 보여준다. 또한 2D와 함께 3D 오브젝트, 영상, 사운드 편집 기능까지 갖추었기 때문에 수준 높은 인터랙티브 웹 사이트를 디자인 할 수 있다. 전통적인 플래시무비가 *.swf 파일이었다면 최근에는 동영상을 플래시로 제공하는 서비스들이 많이 생기면서 *.flv 파일이 많이 사용되고 있다. *.flv 는 플래시 비디오 파일로써 보통 FLV1과 FLV4 코덱을 사용해 압축되고 플레이어 기능이 자체적으로 있기 때문에 동영상 공유 사이트에서 가장 많이 사용되는 파일이다. 사용자와의 상호작용이 가능한 플래시는 무비들을 웹상에서 마우스 버튼을 누르거나 갖다 대기만 하면 무엇인가 변화하는 동작을 구현해 줄 수 있고, 구경만을 하던 사용자들에게 호기심을 유발시킴으로써 수많은 인터넷 기업들뿐만 아니라 개인사용 자들에게도 함께 참여하여 순식간에 플래시와 관련된 콘텐츠를 제작하여 나타낼 수 있다.



그림 1. 인터랙티브 콘텐츠
Fig. 1. Interactive Contents

그림 1은 인터랙티브 콘텐츠를 나타낸다. 그림 1과 같이 웹 사이트는 광고, 영화 매체와 마찬가지로 동영상 및 소리, 텍스트, 그래픽 등이 복합적으로 어우러지는 입체적 공간으로서 모션 그래픽 디자인에 시간이라는 개념이 더해지는 또 하나의 공간으로 이용된다. 이러한 인터랙티브는 기존 매체(TV, 라디오)와 달리 사용자가 수동적으로 정보전달을 받는 것이 아니라 능동적으로 받아들여지게 한다. 다양한 분야의 학문 및 기술이 전통적 예술 개념들과 접목되면서 새로운 개념의 예술 형태로 진화를 거듭하고 있다.

IV. 결 론

현대의 모션그래픽스는 적극적인 커뮤니케이션을 위 해보다 창조적이고 감각적인 영상형태로 발전하고 있다. 초기에 이미지와 디지털 요소에 그래픽 영상 등과 결합하여 환상적인 영상을 만들어 내고 있다. 또한 매체의 변화에 따라 변이되고 발전 하여 강력한 인터랙티브 모션 그래픽을 만들어 낸다.

참고문헌

- [1] C. Barmes, D. E. jacobs; D.b Goldman, S. Rusinkiewicz, A. Finkelstein, and M. Agrawala. "Video pupety: a performative interface for cutout animation", SIGGRAPH ASIA 2008.
- [2] B. D. Lucas and T. Kanada, "An iterative image registration technique with an application to stereo vision," In Proc. 7th international joint conference on Artificial intelligence, pp. 647-679, 1981.