

제목: 애니메이션 제작 과정을 살펴보자!

■ 소개

애니메이션은 하나하나의 그림(또는 물체)을 프레임 촬영하여 그것들을 연속적으로 보여줌으로써 그림이나 물체가 움직이는 모습을 표현한 영상 작품입니다. TV 나 극장에서 공개되는 대부분의 작품은 각 단계마다 전문 스태프들이 분업하여 많은 스태프의 손을 거쳐 완성됩니다.

현재는 제작 과정 대부분을 컴퓨터로 진행하는 '디지털 애니메이션'이 주류를 이루고 있지만, 예전에는 '셀화'라는 그림을 하나씩 아날로그 방식으로 촬영하는 '셀 애니메이션'이 주로 사용되었습니다.

셀 애니메이션은 2000 년 이후로 점차 사라졌으며, 현재 남아 있는 자료도 많지 않지만, 이 아카이브에는 그런 귀중한 자료들이 많이 보관되어 있습니다.

이 층에서는 애니메이션 제작의 주요 세 가지 과정인 '프리 프로덕션' '프로덕션' '포스트 프로덕션'에 따라 셀 애니메이션과 일부 디지털 관련 제작 과정을 보관된 자료들과 함께 소개합니다.

■ 프리 프로덕션 (pre-production)

제작 준비 단계로, 제작의 핵심이 되는 스태프들이 이 과정을 맡습니다.

'기획' → '플롯' → '시나리오(각본)' → '설정·디자인' → '스토리보드'까지의 작업이 이 과정에 포함됩니다.

이 작업 흐름은 셀 애니메이션과 현재의 디지털 애니메이션 모두 큰 차이가 없습니다.

○ 기획

작품 제작에 대한 대략적인 방침을 기획서에 정리합니다.

기획서에는 작품의 '줄거리'와 '주요 캐릭터'뿐만 아니라, 해당 작품을 시청할 '타겟'과 '제작 예산' 등을 정리해야 합니다.

전시품: '기획서'

○ 플롯

스토리나 캐릭터의 움직임 등 전개를 글로 정리한 설계도와 같습니다. 또한, TV 애니메이션 시리즈의 경우, 이 '플롯'을 바탕으로 시리즈 전체의 스토리 흐름을 결정하는 '시리즈 구성'도 작성됩니다.

전시품: '플롯'

○ 시나리오(각본)

플롯이나 시리즈 구성을 바탕으로, 대사, 인물의 움직임, 장면 구성 등을 세밀하게 글로 작성한 '시나리오(각본)'를 만듭니다.

전시품: '시나리오'

○ 설정·디자인

시나리오를 바탕으로 캐릭터, 소품(소도구·기계), 미술 등 그림의 '설정·디자인' 작업을 진행합니다. 또한, 작품 전체의 색상 방향성을 결정하는 '색채 설계' 작업도 이루어지며, 주요 캐릭터의 '색 지정표' 작성이나 배경의 예시가 될 '미술 보드' 제작도 함께 진행됩니다. 제작된 다양한 설정서를 바탕으로 작업에 참여하는 모든 스태프들이 하나의 작품을 만들어 갑니다.

전시품: '캐릭터 설정', '소도구·기계 설정', '미술 설정', '미술 보드', '색 지정표'

○ 스토리보드

각 컷의 화면 구성, 캐릭터의 대사, 움직임, 배치, 배경, 효과음, 컷 수, 초 수 등을 그림과 글로 표현한 것입니다. 이는 작품 전체의 영상 흐름을 알 수 있는 애니메이션 제작의 설계도라고 할 수 있습니다.

전시품: '스토리보드'

■ 프로덕션 (production)

'프리 프로덕션'에서 만들어진 것을 바탕으로, 각 작업의 전문 스태프들이 분업하여 제작을 진행합니다. 이 단계는 가장 많은 스태프가 참여하는 단계입니다. 현재는 대부분의 작업이 디지털로 대체되었지만, 도구가 연필이나 붓에서 컴퓨터로 바뀐 것일 뿐, 작업 진행 방식은 셀 애니메이션과 디지털 애니메이션 모두 거의 변하지 않았습니다.

셀 애니메이션의 경우, '레이아웃(배경 원도)'이 그려진 후, 두 가지 작업 단계로 나뉩니다. '원화·타임시트' → '동화' → '색 지정' → '트레이스' → '컬러(페인팅)'를 거쳐 셀화를 제작하는 과정과, 화면 내의 '배경'을 그리는 미술 작업 과정입니다. 그 후, 셀화와 배경을 겹쳐서 '촬영'이 이루어집니다.

○ 레이아웃(배경 원도 포함)

작화에서 화면 설계를 담당하는 것이 '레이아웃'입니다. 스토리보드에 그려진 지시를 바탕으로, 한 장에 1 컷씩 세부적으로 그림과 글로 대략적인 움직임, 배경, 카메라 워크 등을 지정하는 작업입니다. 또한, 레이아웃에는 배경과 미술에 대한 지시도 기록되어 있으며, 배경 원도의 역할도 포함됩니다.

전시품: '레이아웃'

○ 원화·타임시트

'레이아웃'을 바탕으로 움직임의 중요한 지점을 나타내는 그림(키 일러스트)을 그리는 작업입니다. 최소한 움직임의 시작과 끝을 나타내는 2장을 그리며, 복잡한 움직임에서는 그 외에도 몇 가지 중요한 지점을 나타내는 그림을 그립니다.

또한, 움직임의 타이밍, 동화에 대한 지시(중간 컷), 대사, 카메라 워크 등의 지시를 포함한 '타임시트' 작성도 원화 스태프의 작업 일환으로 진행됩니다.

전시품: '작화 기계', '탭', '동화용지', '타임시트'

○ 동화

동작을 부드럽게 하기 위해 '원화' 사이를 연결하는 그림을 그리는 작업입니다. 이를 '중간 컷'이라고도 부르며, 타임시트나 원화에 작성된

지시를 바탕으로 원화 사이에 몇 장의 그림을 그릴지 확인하며 동작을 그려 나갑니다. 또한, 이 단계에서 작화 감독의 수정에 맞춰 원화의 클린업 작업도 진행됩니다.

'작화 기계'는 유리면이 '라이트 박스'처럼 되어 있어, 동화용지를 겹쳐도 아래의 그림이 비춰 보이므로 확인하면서 그릴 수 있습니다. 또한, 동화용지에는 특수한 구멍이 뚫려 있어, '탭'이라는 구멍 맞추는 도구를 사용하면 여러 장의 종이를 겹쳐도 위치가 어긋나지 않습니다.

전시품: '작화 기계', '탭', '동화용지', '원화', '타임시트' ※ '레이아웃'

○ 색 지정

'색 지정표'를 바탕으로 컷마다 색에 대한 지시를 하는 작업입니다. 수백 개에 달하는 '셀 애니메이션 물감(애니메이션 컬러)' 목록인 '컬러 차트'에서 지정된 색 번호를 사용하여 색을 지시합니다.

전시품: '동화용지', '컬러 차트', '색 지정표'

○ 트레이스

동화에 그려진 선을 투명한 '셀'에 옮겨 그리는 작업입니다. 예전에는 잉크를 사용하여 손으로 한 장씩 그려서 옮기는 핸드 트레이스 방식이었으나, 후에 '트레이스 머신'이 보급되면서 셀에 선을 전사할 수 있게 되었습니다. 이를 머신 트레이스라고 하며, 작업 효율이 크게 향상되었습니다.

전시품: '동화', '셀', '카본', '트레이스 머신'

○ 컬러(페인팅)

셀에 전사된 선화 그림에 색 지정표에 맞춰 해당하는 셀 애니메이션 물감(애니메이션 컬러)을 셀의 뒷면에서 칠하는 작업입니다. 이 작업을 통해 '셀화'가 완성됩니다.

전시품: '동화용지', '컬러 작업대', '셀', '셀 애니메이션 물감(애니메이션 컬러)', '셀화'

○ 배경

레이아웃(배경 원도)과 미술 설정·미술 보드를 바탕으로, 각 컷의 배경이 될 그림을 주로 포스터 컬러를 사용하여 종이에 그려 나갑니다.

전시품: '배경'

○ 촬영

셀화와 배경을 겹쳐 타임시트 등의 지시에 맞춘 카메라 워크로 촬영을 진행합니다. 셀 애니메이션에서의 촬영은 '선화대'라고 불리는 촬영대에 셀과 배경을 맞추고, 렌즈를 아래로 향하게 고정한 카메라로 1 프레임씩 '촬영'합니다. 1990년대에는 셀 제작이 중지되었고, 촬영은 급격히 디지털화되었습니다.

전시품: '카메라', '타임시트' ※ 선화대 사진이 있다면 포함할 예정

■ 포스트·프로덕션 (post-production)

애니메이션 제작의 마지막 단계인 포스트·프로덕션은 셀 애니메이션 시대부터 다양한 전문 장비를 사용하는 과정이었으나, 현재는 그 많은 장비가 컴퓨터로 대체되었습니다. 여기서는 '편집(커팅)' → '애프터 레코딩(애프레코)' → '더빙' → '네가 편집(원판)' → '시사회 프린트'의 과정이 이루어집니다.

○ 편집(커팅)

촬영된 네가 필름을 현상하고, 네가에서 만들어진 러시 필름(포지)을 대사나 움직임의 타이밍, 컷 간의 연결 등을 고려하여 이어 붙이는 작업입니다. 다양한 장비를 사용해 편집하며, 예정된 시간에 맞게 조정합니다.

전시품: '필름 뷰어 (STEENBECK 사 제작)', '필름', '네가 필름', '테이프 스플라이서', '필름 스플라이서', '오픈릴'

○ 애프터 레코딩(애프레코)

음향 스튜디오에서 성우가 애프레코 대본, 음향 감독, 감독의 지시에 따라

화면에 비춘 편집된 영상에 맞춰 목소리 연기를 하고 녹음하는 과정을 '애프터 레코딩(애프레코)'이라고 합니다. ※ 반대로, 먼저 음성 녹음을 하는 과정을 '프리스코어링(프레스코)'이라고 합니다.

전시품: 'AR(애프레코) 대본', '시네 테이프', '팝 가드가 있는 마이크 스탠드'

○ 더빙

필름에 애프레코로 녹음된 음성, 음악(BGM), 효과음(SE)을 합치는 작업입니다. 이 작업을 통해 애니메이션의 음성이 완성됩니다. 완성된 음성 자료(자기 테이프)는 광학 전환을 통해 '음성 네가'를 제작합니다.

전시품: '시네 테이프', '6mm 테이프'

○ 네가(원판) 편집

음향 작업에서 사용된 러시 필름에 맞춰, 네가 필름의 불필요한 부분을 자르고 이어 붙여 '화면 네가 필름(화면 원판)'을 제작합니다. 이때, 음성 네가도 화면 원판에 맞춰 인쇄 시 음성이 어긋나지 않도록 조정하여 '음성 네가 필름(음성 원판)'을 제작합니다. 이를 '네가(원판) 편집'이라고 합니다.

전시품: '35mm 화면 네가 필름(화면 원판)', '음성 네가 필름(음성 원판)'

○ 시사회 프린트

완성된 화면·음성 원판을 랩(현상소)에서 여러 가지 조정을 거쳐 화면·음성 원판(네가 필름)을 밀착시켜 현상합니다. 이 과정으로 상영용 '시사회 프린트(포지 필름)'가 완성됩니다.

전시품: '시사회 프린트'

■ 필름·테이프의 종류 ※ 이것은 토픽입니다.

디지털화가 진행되면서 데이터 납품이 주류가 되었고, 현재 상업 애니메이션에서는 '필름'이나 '비디오테이프'와 같은 방식으로 납품하는 일이 없어졌으나, 예전에는 아래와 같은 형태의 미디어가 존재했습니다.

전시품:

'35mm 필름', '16mm 필름' ※ 방송 마스터

'1 인치 테이프', 'D2', 'HDCAM' ※ 방송 마스터