



목차

CONTENTS

인터뷰

- 014 이지철
- 020 박종후
- 026 이영웅
- 030 김세규
- 034 양수진
- 038 이병현

Rule 1. 모션그래픽을 바로 알자

- 046 컴퓨터 그래픽, 애니메이션, 모션그래픽의 차이
- 048 컴퓨터 그래픽
- 050 애니메이션
- 052 모션그래픽
- 056 모션그래픽 시작과 흐름
- 057 초기 실험 단계의 모션그래픽

- 065 상업적인 영역의 모션그래픽
- 072 모션그래픽의 확산
- 075 현재의 모션그래픽
- 076 영화에서의 모션그래픽
- 079 방송에서의 모션그래픽
- 081 광고에서의 모션그래픽
- 083 뮤직비디오에서의 모션그래픽
- 085 공연, 전시 프로모션 영상에서의 모션그래픽
- 088 디지털 기기에서의 모션그래픽
- 092 정보 디자인으로서의 모션그래픽

Rule 2. 영상을 시각화하라

- 096 콘셉트 선정
- 100 아이디어와 이야기 추가
- 102 모션그래픽 방식의 표현 구상



105 내용 시각화

Rule 3. 색 작업으로 세련미를 더하라

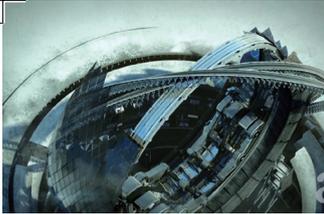
- 120 모션그래픽 디자인에서의 색
- 124 주조 색과 강조 색
- 127 도미넌트 컬러를 이용한 색 표현
- 130 중첩을 이용한 색 표현
- 134 그라데이션을 이용한 색 표현
- 137 외곽선을 이용한 색 표현
- 140 모노 톤과 강조 색의 조화
- 142 어두움 속에서 색 표현
- 145 색과 질감 표현
- 147 유사한 변화를 통한 색 다양화
- 150 색을 보는 다양한 방법
- 150 모션그래픽을 통해서 색을 보는 방법
- 152 색 관련 사이트를 통해서 색을 보는 방법

Rule 4. 타이포그래피를 잡아라

- 156 타이포그래피와 모션그래픽
- 163 텍스트로서 타이포그래피
- 167 디자인이 보이는 타이포그래피
- 170 그래픽 요소로서 타이포그래피
- 173 작은 타이포그래피를 이용한 디자인
- 176 실제와 조화를 이루는 타이포그래피
- 179 디자인된 형식 속에서 타이포그래피
- 182 입체감 있는 타이포그래피
- 185 이펙트로 디자인된 타이포그래피
- 188 손글씨 타이포그래피
- 190 실제로 만들어진 타이포그래피

Rule 5. 레이아웃과 그리드로 정보를 전달하라

- 196 모션그래픽에서의 레이아웃
- 199 화면 비율에 의한 레이아웃 시작



- 205 가운데 정렬을 이용한 레이아웃
- 209 영상에서의 그리드 디자인
- 212 이미지를 이용한 그리드 디자인
- 215 화면 분할을 이용한 레이아웃
- 218 삼각 구도 레이아웃
- 220 1/3 비율을 이용한 레이아웃
- 223 수평적인 배열을 이용한 디자인
- 226 사선을 이용한 디자인
- 228 콜라주를 이용한 비정형 레이아웃
- 231 공간감 표현을 이용한 디자인

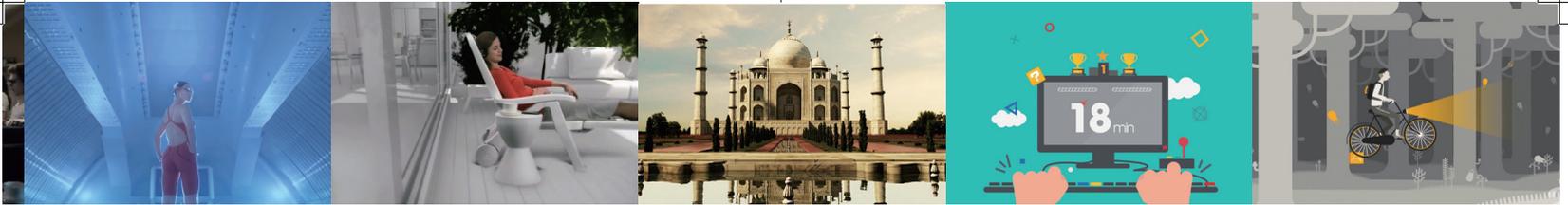
Rule 6. 그래픽 요소로 시선을 집중시켜라

- 236 모션그래픽 스타일 구분
- 237 촬영을 이용한 모션그래픽
- 240 라이브 액션에 그래픽을 더한 모션그래픽
- 242 현실 공간을 이용한 모션그래픽
- 245 텐저블 디자인을 이용한 모션그래픽
- 250 중첩을 이용한 모션그래픽
- 254 사진 이미지를 이용한 모션그래픽
- 257 이미지를 이용한 3D 모션그래픽
- 260 리퀴드 영상을 이용한 모션그래픽
- 264 타이포그래피를 이용한 모션그래픽
- 266 단순한 개체를 이용한 모션그래픽

- 268 애니메이션 스타일 모션그래픽
- 273 3D 개체를 이용한 모션그래픽
- 275 Full 3D를 이용한 모션그래픽
- 279 합성을 이용한 모션그래픽
- 282 구조적 · 기계적인 3D 그래픽을 이용한 모션그래픽
- 285 아이소뷰를 이용한 모션그래픽
- 288 3D로 표현한 2D 스타일 모션그래픽
- 291 벡터 그래픽을 이용한 모션그래픽
- 292 효과(Effect)를 이용한 모션그래픽
- 295 글리치 스타일 모션그래픽
- 298 추상적인 표현의 모션그래픽
- 301 GUI 스타일 모션그래픽
- 304 프로그래밍을 이용한 모션그래픽

Rule 7. 움직임을 디자인하라

- 310 움직임 디자인과 이야기
- 314 등속도(같은 속도) 움직임
- 320 속도 변화를 이용한 움직임
- 323 물리적인 힘을 이용한 움직임
- 323 저항
- 325 중력
- 326 관성과 지속성
- 330 탄성



- 333** 다양한 크기와 움직임
- 337** 과장해 표현한 움직임
- 338** 공간감을 이용한 움직임
- 341** 마스크와 매트를 이용한 움직임
- 345** 경험, 관찰, 상상을 통한 움직임 공부

Rule 8. 트랜지션 모션을 잡아라

- 348** 모션그래픽 편집과 트랜지션 디자인
- 353** 시각적 사고를 이용한 편집
- 357** 음악과 소리를 연결 고리로 하는 편집
- 359** 색을 연결 고리로 하는 편집
- 361** 레이아웃을 연결 고리로 하는 편집
- 366** 카메라 움직임을 연결 고리로 하는 편집
- 368** 그래픽을 연결 고리로 하는 편집
- 371** 효과(Effect)를 연결 고리로 하는 편집
- 374** 공간 이동을 이용한 트랜지션
- 377** 장면과 장면을 연결하는 매개 그래픽을 이용한 트랜지션
- 380** 생성과 소멸을 이용한 트랜지션
- 384** 그래픽 형태 변화를 이용한 트랜지션
- 387** 영향력 있는 움직임을 이용한 시선 분산 트랜지션
- 390** 화면 앞을 지나가는 그래픽을 이용한 트랜지션
- 393** 마스크 기법을 이용한 트랜지션

Rule 9. 앞으로의 모션그래픽 변화를 알자

- 398** 스타일의 변화
- 399** 영상을 기반으로 하는 스타일
- 402** 그래픽을 결합한 스타일
- 402** 1세대 3D 그래픽 스타일 - 시뮬레이션으로서의 그래픽
- 405** 디자인 요소와 촬영한 스타일
- 409** 많은 그래픽 요소들이 빠르게 등장하는 스타일
- 412** 영상과 이미지를 3D 공간화하는 스타일
- 415** 2세대 3D 그래픽 스타일 - 디자인과 결합된 그래픽
- 418** 3세대 3D 그래픽 스타일 - 자본에 의해서 만들어지는 퀄리티
- 421** 벡터 형식을 기반으로 하는 그래픽 스타일
- 422** 다양한 실험에 의해 나타나는 영상 스타일
- 426** 현실에서 만질 수 있는 그래픽 스타일
- 428** 프로그래밍, 하드웨어의 뉴 미디어와 결합한 그래픽 스타일
- 429** 앞으로의 스타일 변화
- 431** 모션그래픽 영역의 진화
- 431** 기존 미디어에서의 모션그래픽
- 432** 인터넷 환경에서의 모션그래픽
- 436** 현실 공간에서 나타나는 모션그래픽
- 440** 수많은 디스플레이 장치의 발전