



목차

CONTENTS

인터뷰

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

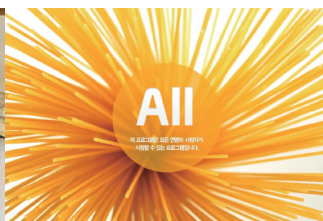
Rule 1. 모션그래픽을 바로 알자

- 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

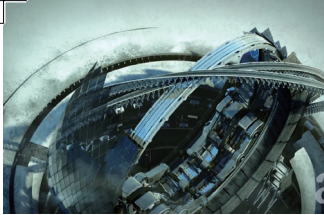
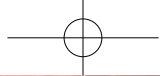
- 120 모션그래픽 디자인에서의 색
- 124 주조 색과 강조 색
- 127 도미넌트 컬러를 이용한 색 표현
- 130 중첩을 이용한 색 표현
- 134 그레데이션을 이용한 색 표현
- 137 외곽선을 이용한 색 표현
- 140 모노 톤과 강조 색의 조화
- 142 어두움 속에서 색 표현
- 145 색과 질감 표현
- 147 유사한 변화를 통한 색 다양화
- 150 색을 보는 다양한 방법
- 150 모션그래픽을 통해서 색을 보는 방법
- 152 색 관련 사이트를 통해서 색을 보는 방법

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

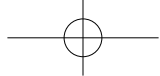
323 물리적인 힘을 이용한 움직임

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