

1. 모션캡처에 대해서

모션캡처는 몸에 센서를 부착시키거나, 적외선을 이용하는 등의 방법으로 인체의 움직임을 디지털 형태로 기록하는 작업을 말합니다. 90년대 중반부터 사용되기 시작한 기술로 영화 '반지의 제왕'의 골룸, 아바타에서 광범위하게 사용되면서 일반인들에게도 어느정도 알려지게 되었습니다.

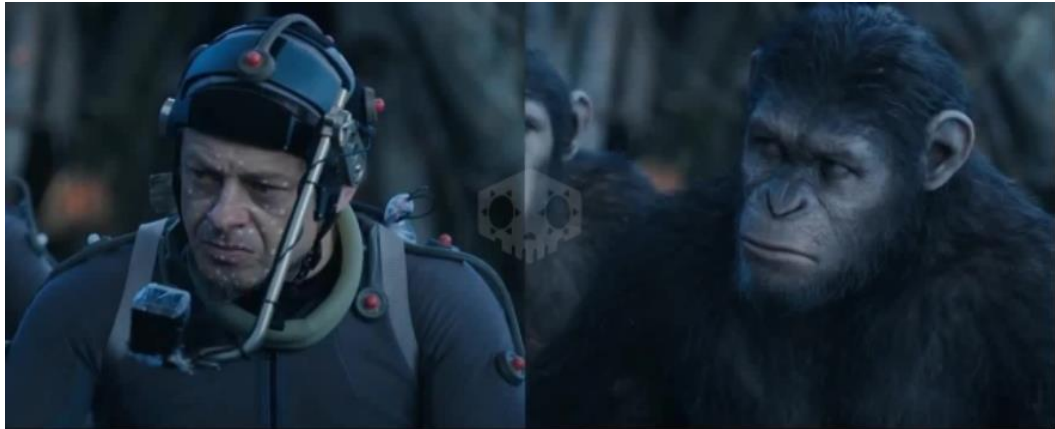


일반에게도 잘 알려진 골룸. 이때에는 아직 페이스 캡처는 하지 않았다.



아바타의 퍼포먼스 캡처(바디와 페이스를 함께 캡처하는 방식) 장면

근래 10년 사이에는 할리우드에서 히어로물 영화가 쏟아지면서 디지털 더블을 만드는데 중심기술로 자리잡게 되었습니다.



당연히 모션캡처 기술은 영화 뿐만 아니라 게임이나 애니메이션, 버추얼 캐릭터 제작 등에서 광범위하게 쓰이고 있습니다. 특히 한국에서도 최근 들어 넷플릭스의 작품들(승리호, 스위트홈, 지옥 등)을 제작하는데 모션캡처가 널리 이용되고 있습니다.



위의 사진에서 보듯이 모션캡처는 기본적으로 사람의 동작을 디지털로 변환하기 때문에 모션캡처 액터의 역할이 무척 중요합니다. 할리우드에서는 모션캡처 전문배우가 존재하며, 관련 워크숍도 활발하게 이루어지고 있습니다. 하지만 아직 국내에서는 모션캡처 전문 액터가 드물며, 모션캡처 작업 과정을 이해하는 배우들도 드문 실정입니다.

그래서 한국 애니메이션 산업 협회는 애니메이션 작업에 도입이 늘어나는 모션캡처 작업에 대응하고자 모션캡처 작업을 이해하고, 캐릭터에 맞는 연기를 구현하고, 애니메이션 스텝들과의 원활한 협업을 할 수 있는 모션캡처 액터를 양성하고자 이번 교육을 실시하게 되었습니다.

2. 언리얼 엔진을 활용한 애니메이션 모션캡처액터 양성 교육의 내용

이번 교육은 4회의 이론수업과 2회의 실습수업으로 진행됩니다.

4주의 이론수업은 모션캡처 작업의 전반적인 이해를 돕고, 실제 연기와 모션캡처 연기와의 차이, 애니메이션에서의 캐릭터 연기는 어떤 것인지를 알아보게 됩니다. 2회의 실습 수업에서는 실제 모션캡처 스튜디오에서 모션캡처 슈트를 입고, 캐릭터 연기를 진행하게 됩니다. 이를 통해서 자신의 연기가 애니메이션 캐릭터에 입혀졌을 때 어떤 느낌으로 나타날지를 직접 경험해볼 수 있습니다. 특히 실습수업은 현재 진행되고 있는 '언리얼 엔진을 이용한 애니메이션 제작' 수강생들과 협업으로 퍼포먼스 캡처(바디와 페이스캡처를 함께 받는 것)를 진행해서 실제 프로젝트 결과물을 만들어내게 됩니다.

함께 첨부된 상세 모집공고를 읽어 보시고 관심있는 현업 연기자 및 연기 지망생분들의 많은 지원 바랍니다.