

D I G I T A L BRUSH

Visual Contents Magazine 06/2014
3D · 2D · VFX · Animation · Game

Showcase

‘언어슬리 챌린지 2013(UnEarthly Challenge 2013)’
대상작 제작기 ‘The Kryptolis’

Cinema Talk

6월, 예상을 뛰어넘는 ‘할리우드 블록버스터’ 기대작 3편
엣지 오브 투모로우, 미녀와 야수,
트랜스포머: 사라진 시대

VISIT

한국독립애니메이션협회(KIAFA)
국내 독립 애니메이션의 새로운 10년을 준비한다!

Focus

‘야생의 땅: 듀랑고’ 티저 영상 공개
‘개척형 오픈월드 MMORPG’ 장르 표방해

V-Ray Success Story

한류 3.0 시대의 ‘문화기술(CT) 포럼 2014’
문화기술의 변화와 흐름 파악을 통해 미래비전 제시

2d · 3D Tutorial

Designing New Worlds (1) Characters

The Six Realms (2) Arctic

Swordmaster 2 (1) Base Model

VOL.
83

© Chase Toole

V-Ray가 올해로 탄생 10주년을 맞이 하였습니다.

카오스그룹은 한국 유저님들에게 많은 정보와 기술지원,

다양한 서비스를 제공하기 위해 한국 지사를 설립하고 있습니다.

많은 관심과 성원 부탁드립니다.



www.chaosgroup.com www.chaosgroup.co.kr

CHAOSGROUP
Korea

E-mail : cgk@korea.chaosgroup.com Phone : +82.2.555.2730

구매문의 이동건 부장 010-3168-1435, 070-7893-8403 기술문의 이형준 차장 070-7893-8404



CHAOSGROUP



phoenix
fluid dynamics

For 3ds Max
Maya

PDPLAYER

www.chaosgroup.com www.chaosgroup.co.kr

A high-speed train is stopped at a platform of a modern train station. The station's roof is a striking feature, composed of numerous white, curved, rib-like structures that create a shell-like or ribcage-like appearance. The train is white with blue and orange accents. The platform has a glass and metal railing. The overall scene is brightly lit, suggesting a sunny day.

CHAO2GROUP

Korea

CHAO2GROUP
innovative rendering technologies

Contents

06
2014 . June

Contents World

- 006 **Showcase**
'언어슬리 챌린지 2013(UnEarthly Challenge 2013)' 대상작 제작기
지하에 있는 드워프의 유령도시가 컨셉인 'The Kryptolis'
- 014 **Special Interview**
'언어슬리 챌린지 2013'에 도전한 CG 아티스트
'The Kryptolis'로 대상을 수상한 이규영, 김경채 작가
- 020 **Cinema Talk**
6월, 예상을 뛰어넘는 '할리우드 블록버스터' 기대작 3편
엣지 오브 투모로우, 미녀와 야수, 트랜스포머: 사라진 시대
- 028 **VISIT**
한국독립애니메이션협회(KIAFA)
국내 독립 애니메이션의 새로운 10년을 준비한다!
- 036 **Review**
어도비, 아이패드용 스토리텔링 앱 '어도비 보이스' 출시
제작된 영상을 원하는 사이트에 빠르게 포스팅
- 038 **Focus**
인텔코리아, 국내 스마트러닝(Smart Learning) 시장에 출사표 던져
'인텔 에듀케이션 솔루션' 발표로 교육시장 박차 가해
- 040 **Focus**
넥슨, 신작 '야생의 땅: 듀랑고' 티저 영상 공개
'개척형 오픈월드 MMORPG' 장르 표방해
- 042 **Focus**
한류 3.0 시대의 '문화기술(CT) 포럼 2014'
문화기술의 변화와 흐름 파악을 통해 미래비전 제시
- 081 **Brush News**

2d Tutorial

- 050 Designing New Worlds Chapter 01: Characters
- 058 The Six Realms Chapter 02: Arctic

3D Tutorial

- 064 Swordmaster 2 Chapter 01: Base Model

Staff

발행인

김성준
monoland@cgland.com

편집장

김경수
soo@cgland.com

취재기자

박경수
twinkaka@naver.com

디자인/웹

이상준
leesjsh3@cgland.com

윤지민
cherry871@cgland.com

BTL마케팅

전계철
eyesmiso@cgland.com

정성현
kevin@cgland.com

솔루션컨설팅

장운성
jjangkkaii@cgland.com

정기구독 · 광고 문의 02-544-6048

팩스 02-3453-7571

독자 메일 dbrush@cgland.com

기사 제휴 



MAYA / NUKE / HOUDINI / ALIAS V-RAY RENDER 전문교육기관



Nuke



SIDE EFFECTS
SOFTWARE

AFFILIATE SCHOOL
사이드이펙트 소프트웨어 협력교육기관



MODELING & TEXTURING BY JANGWOO CHOI, JAEHYUN RYU
RENDERING BY JAEHO JUNG



MAYA 2013, MUDBOX, PHOTOSHOP, V-RAY

WWW.VFXLAB.CO.KR

THE KRYPOLIS

〈지하 드워프의 유령도시〉

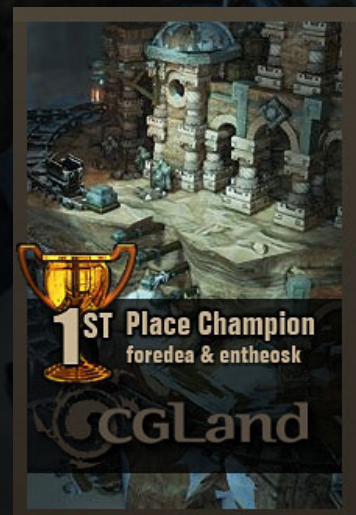
Showcase

‘언어슬리 챌린지 2013’

'UnEarthly Challenge 2013'

지하에 있는 드워프의 유령도시가 컨셉인 ‘The Krypols’ 대상작 제작기

지난해 전 세계 비주얼 아티스트들을 대상으로 게임배경 제작 경연대회인 ‘언어슬리 챌린지 2013(UnEarthly Challenge 2013)’이 열려 화제를 모았다. ‘익스트림 배경’을 주제로 열린 지난 대회에서는 개인 또는 팀으로 구성된 아티스트들이 주어진 시간 동안 3D 배경과 2D 컨셉 부문으로 작품을 발전시켜 최종 완성작을 만들었다. 씨지랜드 팀으로 참가했던 이규영, 김경채 아티스트가 함께 제작한 ‘크리폴리스(The Krypols)’는 대상의 영예를 거머쥐었는데, 이번 호에서 어떻게 작품을 만들었는지 소개하게 됐다. 두 아티스트는 12주 동안 ‘지하에 있는 드워프(the dwarves)’의 유령도시’라는 컨셉을 발전시켜 멋진 작품으로 완성했는데, 어떤 과정을 거쳐 완성했는지 만나보자.



글 | 이규영, 김경채 CG 아티스트

정리 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

CG 아티스트들을 위해 마련된 ‘언어슬리 챌린지’는 특히 게임 분야에 종사하는 아티스트들이 가상의 이미지들을 이용해 상상 속에서나 존재할 것 같은 미학적인 세상에 하나의 스토리를 더함으로써 새로운 세상을 창조할 수 있도록 하고 있다. 무엇보다 이러한 국제대회를 통해 CG 아티스트들이 서로서로 정보를 공유하는 것은 물론 새로운 도전을 통해 게임제작에 필요한 영감을 얻고 아이디어를 발전시켜 나갈 수 있도록 하는데 초점을 맞추고 있다. 참고로 ‘언어슬리 챌린지 2013’의 수상작이 궁금하다면 홈페이지에서 확인할 수 있다.



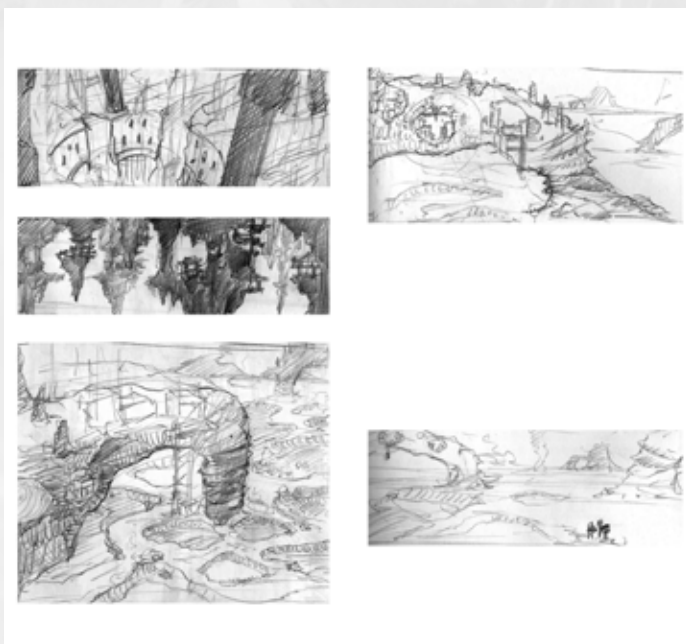
▲ 이규영, 김경채 작가가 지하에 있는 드워프의 유령도시를 컨셉으로 만든 'The Krypopolis' 영상

언어슬리 챌린지 2013 <http://www.gameartisans.org/challenges/uc/3/world-champions.php?lang=kr>

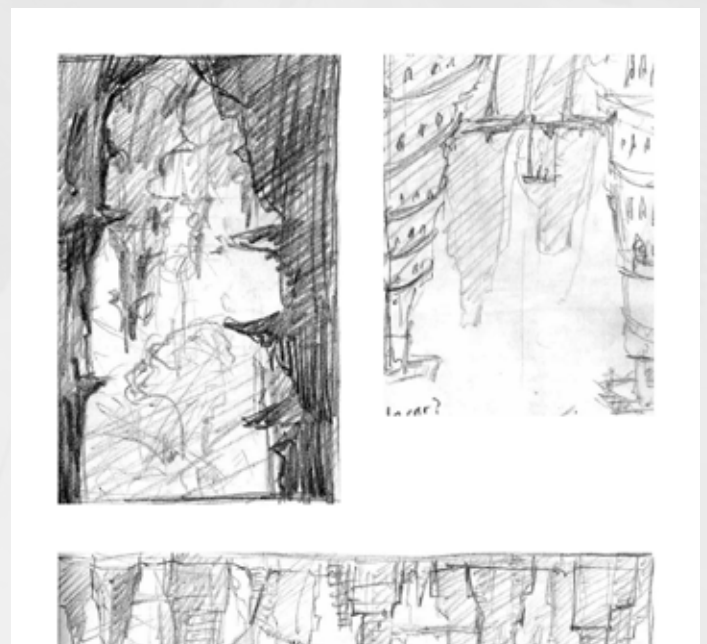
12주 동안 'The Krypopolis' 완성하기

‘인간이 살기 힘든 극한의 환경 만들기’라는 ‘언어슬리 챌린지 2013’ 공모전의 주제를 두고 이규영, 김경채 작가는 많은 이야기를 나누었다. 빙하, 용암, 바다, 우주, 그리고 사막 등. 도전해 보고 싶은 주제는 너무 많았지만 시간이 넉넉한 것은 아니었다. 첫 번째 모임을 갖고 2주 동안은 무작정 스케치를 그려보기로 했다. 그 기간 동안 스케치한 것들 중에는 번개구름 위에 세워진 도시도 있었고, 산성용액 위에 세워진 도시, 소금평원에 세워진 문명

등 다양했다. 여러 가지 아이디어가 서로 간에 오고갔지만 한 장의 이미지로 보여주기 힘들거나 제작하기에 너무 힘든 주제들뿐이었다. 그래서 다른 게임의 컨셉을 살펴보면서 어떤 배경들이 이미 만들어졌는지를 조사하다가 ‘스타워즈 1313’에 대한 컨셉을 찾게 됐다. ‘지하 속의 도시’란 컨셉은 아직까지 흔하게 찾을 수 있는 소재는 아니었다. 제작도 좀 더 용이할 것 같았다. 우리는 지하도시를 하나의 주제로 결정해 작품을 만들기로 했다. 그렇게 정하고 나니 관련 자료를 찾기도 수월하고 집중도 더 잘 됐다.



▲ 김경채 작가의 아이디어 스케치



Special Interview

‘언어슬리 챌린지 2013’에 도전한 CG 아티스트

‘The Krypolsis’로 대상을 수상한
이규영, 김경채 작가

‘언어슬리 챌린지 2013(UnEarthly Challenge 2013)’ 공모전에서 씨지랜드팀으로 참가했던 이규영, 김경채 작가의 ‘크리 폴리스(The Krypolsis)’가 대상을 차지했다. 짧은 시간 동안 멋진 작품을 만든 사람들이 누구일지 궁금했었는데 기회가 왔다. 누군가에게 영감을 주고 희망을 주는 게임 아티스트가 되고 싶다는 이규영, 김경채 작가와 작품 제작에 대한 이야기와 게임 아티스트로서 어떤 꿈을 꾸고 있는지 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ✉

이규영 아티스트 <http://www.foredea.com/> 🏠김경채 아티스트 <http://entheosche.blogspot.kr/> 🏠

▲ 아카데미 오브 아트 유니버시티에 재학 중인 김경채 작가와 블리자드 엔터테인먼트에서 일하고 있는 이규영 작가

DBrush _ 만나서 반갑습니다. 우선 각자 본인 소개를 부탁드립니다.

이규영 _ 블리자드 엔터테인먼트에서 일하고 있는 이규영입니다. 작년에 아카데미 오브 아트 유니버시티(Academy of art University)를 졸업하고, 현재 블리자드의 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft, WOW) 제작팀에서 프랍(props, 소품)을 제작하고 있습니다.

김경채 _ 현재 샌프란시스코에 위치한 아카데미 오브 아트 유니버시티에 재학 중인 김경채라고 합니다. 현재 게임디자인과

학사 과정에 있고, 내년에 졸업 후 취업을 목표로 열심히 공부하고 있는 학생입니다.

DBrush _ 블리자드 엔터테인먼트는 한국에서도 유명한 게임 회사인데요. 이규영 작가는 어떻게 이 회사에서 일하게 되었는지 궁금합니다. 또, 김경채 작가는 어떻게 블리자드에서 인턴으로 일하게 됐나요?

이규영 _ 제가 미국 유학을 온 지 1년이 될 무렵, 블리자드에서 학생 배경 공모전을 처음으로 열었습니다. 블리자드는 제 꿈의

직장이었기 때문에 ‘나 자신을 만족시키는 작품이 아니라, 게임 개발자들을 만족시키고, 월드 오브 워크래프트 팬들을 만족시킬 수 있는 작품을 만들자.’라는 생각으로 작품을 만들었습니다. 개발자들이 제 작품을 긍정적으로 평가했고, 이를 통해 블리자드 인턴으로 일할 기회를 얻었습니다.

김경채 _ 개인적으로 평소에 월드 오브 워크래프트를 즐겨하고 있었습니다. 작년에 월드 오브 워크래프트 학생 공모전이 있다는 소식을 듣고 3D 공부에 대한 동기부여도 될 겸 공모전에 참여했는데 우승을 해서 블리자드와 인연이 닿게 되었습니다. 공모전에서 수상한 후, 회사 측과 인터뷰를 하게 됐고 합격해서 운 좋게도 작년에 월드 오브 워크래프트 던전팀에서 인턴으로 일할 기회를 얻었습니다.

DBrush _ 해외에서 공부하고 취업을 하기 전에는 어떻게 지냈는지 궁금합니다. 또, 두 분은 어떻게 알게 된 사이인지 말씀해 주시죠.

김경채 _ 군대를 제대하고 바로 미국으로 유학을 왔습니다. 군대에서 영어 공부를 열심히 하면서 유학 준비도 했습니다. 틈틈이 그림 공부를 한 것들이 많은 도움이 되었습니다. 규영이 형과는 학교에서 알게 되었는데, 처음 만났을 때 저는 신입생이었고, 규영이 형은 아카데미 오브 아트 유니버시티 게임 디자인과 석사과정을 밟고 있었습니다.

이규영 _ 김경채 작가와는 블리자드 게임을 즐겨한다는 점과 블리자드에서 일하고 싶어 한다는 점에서 공통점이 많아 금방 친해졌어요. 제가 블리자드 학생 공모전을 준비할 때, 월드 오브 워크래프트 세계관을 잘 이해하는 김경채 작가가 많은 조언을 해주었습니다. 유학 오기 전에는 서강대학교 게임교육원에

서 학사 과정을 밟았고, 입시미술학원에서 고등학생들을 1년 동안 가르쳤습니다.

DBrush _ 블리자드에서 일하는 다른 한국 분들이 있는 걸 알고 있습니다. 다른 회사에 다니는 한국 분들과도 많은 교류를 하고 있나요? 또 회사 내에서는 어떻게 지내나요?

이규영 _ 블리자드에서 일하는 한국 분들은 가끔 만나서 식사도 하고 차도 마십니다. 아카데미 오브 아트 유니버시티에서 같이 공부했던 학교 선배들이나 동아리 활동을 통해 만난 졸업생들과도 많은 교류를 하고 있습니다. 다들 블리자드 게임 팬이라 그런지 ‘월드 오브 워크래프트(WOW)’나 ‘히어로즈 오브 더 스톰(Heroes of the Storm)’, ‘디아블로(Diablo)’, ‘하스스톤: 워크래프트의 영웅들’을 같이하며 친목을 도모하기도 합니다. 회사 생활은 여유로운 편입니다. 출근 시간과 상관없이 하루 8시간만 일하면 집에 가는 시스템이기 때문에 지각할 위험(?)도 없습니다. 그래서 아침 7시에 와서 4시에 퇴근하기도 하고, 아침 11시에 와서 8시에 퇴근할 때도 있습니다.

DBrush _ 두 분 모두 게임 아티스트로 활동 중인데, 어떻게 게임 쪽에서 공부하고 일하게 되었는지 궁금합니다. 또, 현재 각자 맡고 있는 포지션은 무엇이고 앞으로 어떤 포지션으로 갈 생각인가요?

이규영 _ 어릴 적부터 가족과 같이 ‘패미컴(정식 명칭은 패밀리 컴퓨터(Family Computer))’을 하며 많은 게임을 접했습니다. 다양한 게임을 접하면서 ‘이 게임이 이런 방향으로 진행되었다면 어땠을까? 이 부분을 더 늘려주었으면 더 재미있지 않았을까? 이 게임에 이런 캐릭터가 있었으면 어땠을까?’라는 생각이 들



▲ 언어슬리 2013 공모전에서 대상을 받은 이규영, 김경채 작가의 'The Krypolis'

cinema Talk

6월, 예상을 뛰어넘는 '할리우드 블록버스터' 기대작 3편 엠티 오브 투모로우, 미녀와 야수, 트랜스포머: 사라진 시대

벌써 6월. 한 달 이상 빨리 찾아온 무더위와 각 지방의 기초단체장을 뽑는 '6.4 지방선거'로 전국이 들썩이고 있는 가운데, 비주얼과 스토리로 무장한 할리우드 블록버스터가 찾아온다. 세계대전의 전투 현장을 방불케 하는 분위기에 미래전쟁의 요소를 가미한 <엠티 오브 투모로우>를 시작으로, 로맨틱 고전으로 불리는 '미녀와 야수'를 새롭게 리메이크 실사판 <미녀와 야수>, 그리고 새로운 스토리와 한층 더 업그레이드 된 로봇군단의 등장으로 흥미를 끌고 있는 <트랜스포머: 사라진 시대>까지. 6월에 만나는 할리우드 블록버스터, 한 마디로 '기대 이상'이다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ✉

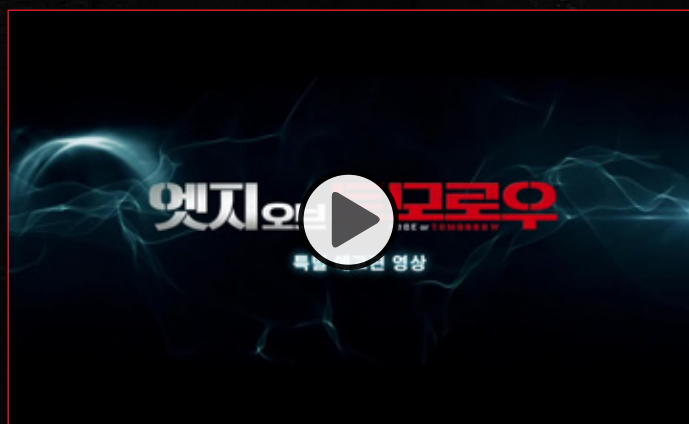
자료 제공 | 워너브러더스코리아, 영화사 선, 예지림엔터테인먼트, NEW, CJ엔터테인먼트

인간병기, 죽어야만 더 강해진다! <엠티 오브 투모로우>

영화의 제목 '엠티 오브 투모로우(Eege Of Tomorrow)'는 밤 11시 59분처럼 오늘에서 내일로 넘어가는 경계를 뜻하는 말로, 삶과 죽음이 반복되는 주인공의 상황을 일컫는 말이기도 하다. 실제로 주인공 빌 케이지(툼 크루즈 역)는 외계 종족이 만든 '타임루프(Time Loop: 같은 날이 반복되는 상황)'에 빠지게 되고 그 속에서 살기 위해 혹은 마침내 죽기 위해 전투를 반복한다. 이 영화의 묘미는 죽었다 다시 깨어날 때마다 강해지는 주인공의 모습이 잘 편집됐다는 점이다. 마치 영화 <메멘토>, <백 투 더 퓨처>, <인셉션>의 한 장면을 보는 듯하다.

지나치게 비주얼적인 면만 강조되어 스토리의 부재를 낳았던 기존 할리우드 블록버스터와 달리 더그 라이만 감독의 뛰어난 연출력은 영화에 대한 호평으로 이어지고 있다. 또한 톼 크루즈는 이 영화의 배역을 소화하기 위해 본체 무게만 40Kg, 스나이퍼라이플과 미사일런처 등의 무기가 장착되면 총 50Kg에 달하는 '엑소슈트(exsosuits)'라는 전투 슈트를 입고 게임 속의 한 장면을 보는 듯한 리얼한 전투 액션이 어떤 것인지 화면 속에서 확실하게 보여주고 있다.

최근 상암과 영등포 CGV에 마련된 특별관에서 진행된 <엠티 오브 투모로우>는 '4DX 시사회'를 개최해 주목을 받았다. <엠티 오브 투모로우>를 담당했던 4DX 에디터는 이번 시사회에 앞서



▲ 타임루프의 차별화된 스토리가 빛나는 <엠티 오브 투모로우> 7중 영상

4DX 명장면을 CGV홈페이지 'CGV Magazine' 특별페이지에 공개한 바 있다.

첫 번째는 대규모 활공 액션. 수송기에서 장병들이 뛰어내리는 장면에서는 엄청난 속도의 회선과 충돌을 모션체어의 움직임과 상영관 전체를 휘감는 바람 효과를 통해 활공 액션의 짜릿함을 맛볼 수 있다. 두 번째는 1인 탱크 '엑소슈트'를 입은 장병들의 현란한 액션 체험이다. 슬라이딩, 점프, 공중제비를 하며 쉴 새 없이 무기를 휘두르는 장면에서 관객은 어느새 자신이 전장 속에 있는 듯한 착각에 빠지게 될 것이라고 밝힌 바 있다. 마지막으로, 날카로운 훈련 타겟들이 사방에서 날아와 칼을 휘두르는 트레이닝 장면에서는 모션과 진동, 얼굴 옆을 스치는 에어샷 등 정교한 4DX 효과가 어우러져 마치 주인공과 함께 트레이닝을 받는 듯한 스릴을 만끽할 수 있다고 한다.



▲ 엣지 오브 투모로우 티저 포스터와 메인 포스터

〈미션 임파서블〉 시리즈로 대표되는 톰 크루즈와 〈본 아이덴티티〉, 〈미스터 & 미세스 스미스〉의 더그 라이만 감독이 만난 〈엣지 오브 투모로우〉는 짜임새 있는 스토리와 개연성 높은 편집 효과, 그리고 블록버스터가 주는 화려한 볼거리까지. 올 여름 꼭 봐야 할 영화로 떠오른 〈엣지 오브 투모로우〉는 6월 4일 개봉한다.

초대형 판타지 로맨스 〈미녀와 야수〉

6월을 맞아 극장가에 선보일 유일한 판타지 로맨스로 주목 받고 있는 〈미녀와 야수〉가 19일에 개봉할 예정이다. 이 영화는 〈미션 임파서블: 고스트 프로토콜〉의 레아 세이두, 〈블랙 스완〉의 뱅상 카셀 주연, 오리지널 원작을 최초 실사화한 작품으로 주목받아 왔다.

마담 드 빌뇌브의 오리지널 원작을 최초로 실사화 한 초대형 판타지 로맨스 〈미녀와 야수〉는 순수한 사랑을 갈망하는 외로운 야수와 그를 사랑한 아름다운 벨의 장미 한 송이로 시작된 운명

적이고 매혹적인 사랑 이야기를 그린 작품이다. 보는 순간 숨이 멎는 듯한 웅장함과 거대한 스케일, 압도적인 우아함을 자랑하는 세트 제작 과정이 최근 공개되어 화제를 모으고 있다.



▲ 거대 판타지 월드 〈미녀와 야수〉 탄생기 영상

특히 〈미녀와 야수〉는 세트와 의상 등 모든 프로덕션 과정은 나폴레옹이 프랑스의 황제로 있던 '제1제정시대'와 성주가 야수가 되기 이전인 '르네상스 시대'를 배경으로 작업이 진행됐다.

Focus

넥슨, 신작 '야생의 땅: 듀랑고' 티저 영상 공개 '개척형 오픈월드 MMORPG' 장르 표방해

넥슨이 지난 5월 22일 사내 개발조직 '왓 스튜디오(What! Studio)'가 개발한 신작 모바일 게임인 개척형 오픈월드 MMORPG '야생의 땅: 듀랑고(Durango, 이하 야생의 땅)'의 티저 사이트를 오픈하고 게임 티저 영상을 공개했다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 넥슨 www.nexon.com



▲ '야생의 땅: 듀랑고(Durango)' 원화 이미지

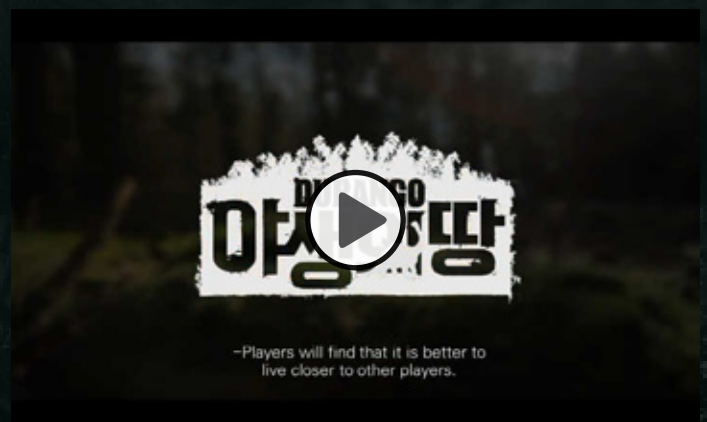
'야생의 땅'은 '마비노기', '마비노기 영웅전'을 개발한 이은석 디렉터의 차기 신작으로, 지난 15일 타이틀과 일러스트 이미지를 최초로 공개한 바 있다. 다큐멘터리를 연상하게 하는 이번 티저 영상에서는 아름다운 비주얼의 게임플레이 화면과 전반적인 분위기를 짐작하게 하는 실사 화면이 교차하며 게임세계 속 환경과 플레이 방식을 소개하고 있다.

영상에서는 알 수 없는 이유로 원시지구와 유사한 환경에 던져진 현대인들이 살아가는 독특한 세계관을 시사하고 있으며, 게임 속 캐릭터들이 생동감 넘치는 자연을 배경으로 자유롭게 수렵, 채집, 농경, 건설 등을 하며 환경을 개척해나가는 사실적인 모습과, 게임 속 생존에 유용한 팁을 알려주는 개발자의 육성 내레이션을 통해 야생의 긴장감도 느끼게 한다.



▲ '야생의 땅: 듀랑고(Durango)' 스크린 샷 이미지

'야생의 땅'은 플레이어 집단이 거친 환경을 개척해 가상 사회를 만들어나가는 '개척형 오픈월드 MMORPG' 장르를 표방하고 있으며, 유저들이 창의력과 사고력을 자유롭게 발휘할 수 있는 새로운 플레이 방식을 제공하는 것을 목표로 개발 중에 있다. 한편, 넥슨은 이날 티저 사이트를 통해 영상과 함께 주요 캐릭터, 배경이 담긴 컨셉 아트 이미지와 스크린샷 등도 새롭게 공개했다. '야생의 땅: 듀랑고'에 관한 보다 상세한 정보는 '야생의 땅: 듀랑고' 티저 사이트(<http://durango.nexon.com>)를 통해 확인할 수 있다. 



▲ 넥슨 '야생의땅: 듀랑고' 티저 영상

Focus

한류 3.0 시대의 '문화기술(CT) 포럼 2014'

문화기술의 변화와 흐름 파악을 통해
미래비전 제시

‘한류 3.0 시대를 위한 전략적 문화기술(Culture Technology, CT) 사업화 미래상 제시’라는 주제를 내걸었던 ‘문화기술(CT) 포럼 2014’가 지난 5월 20일 코엑스 3층 E홀에서 열려 관심을 모았다. 올해 문화기술(CT) 포럼에서는 음악, 뮤지컬, 영화, 게임, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 제작에 활용되고 있는 CT 분야의 최신 기술동향을 짚어보는 한편, 세계적인 CT의 변화와 흐름을 읽어냄으로써 국내 CT 산업이 나아갈 방향을 살펴보는데 초점이 모아졌다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 한국콘텐츠진흥원 www.kocca.kr



▲ ‘한류 3.0 시대를 위한 전략적 문화기술(Culture Technology, CT) 사업화 미래상 제시’라는 주제를 내걸었던 ‘문화기술(CT) 포럼 2014’ 강연장 모습

기조연설에 나선 뮤지컬 <고스트>의 폴 키에브 무대감독

특히 이번 CT 포럼에서는 세계적인 흥행 뮤지컬 <고스트>의 무대감독이자 마술가인 폴 키에브(Paul Kieve)가 기조연설을 맡아 주목을 받았다. 그는 ‘콘텐츠 표현 메커니즘의 다변화와 기술의 역할’이라는 주제를 가지고 2012년 자신에게 ‘뉴욕드라마 데스크어워드(New York Drama Desk Awards)’를 안겨준 <고스트>에서 어떻게 ‘매직컬(Magic+Musical)’을 완성했는지를 소

개했다. 또한 영화 <해리포터와 아즈카반의 죄수>에 적용됐던 마술효과를 비롯해 최근 미국 TV 드라마에 적용된 비주얼 이펙트에 이르기까지 자신이 갖고 있는 다양한 기법들을 설명했다. 한편 한국콘텐츠진흥원 홍상표 원장은 “이번 포럼은 국내·외 문화기술(CT)의 현주소를 짚어보고, 지속 가능한 한류 3.0시대를 맞이하기 위해 문화기술 산업 전반을 조망하는 기회를 제공할 것이다.”고 말했다. 또한 문화체육관광부 조현재 제1차관은 “21세기는 융합과 창조의 시대인 만큼 기술의 역할이 점차 커져

가고 있다. 특히 불확실한 세계경제를 이겨 나가기 위해선 경쟁력 있는 가치를 생산해 낼 수 있어야 한다. 이런 가치를 생산해 낼 수 있는 원동력은 문화에 있으며, 문화기술은 콘텐츠 산업 중심에서 창발적 콘텐츠 생산에 원동력이 될 것이다.”라고 말하며 문화기술(CT)포럼 2014 개최의 이미지를 강조했다.



▲ 문화기술(CT)포럼 2014에 참석해 축하인사를 전한 문화체육관광부 조현재 제1차관과 한국콘텐츠진흥원 홍상표 원장

기자간담회에서 폴 키에브는 “5년 정도 마술사로 활동하다가 극장에서 특수효과를 맡아달라는 요청을 받게 되면서 공연예술 분야에 몸담게 됐다.”고 설명했다. 그가 처음 맡았던 공연은 <투명인간>이었고, 당시 공연은 초연이었다. 그는 “지난 20여 년 동안 공연무대를 꾸미는 역할을 담당해 왔다.”며 “마술로 다른 영역을 개척할 수 있는 하나의 기회가 되었다고 생각해 시작하게 됐다.”고 덧붙였다. 폴 키에브는 기조연설에서 이야기했던 내용들은 “마술과 일루전, 그리고 스토리텔링을 합쳐서 어떻게 현대기술과 과거기술을 잘 조합할 수 있는가, 또 어떻게 관객들에게 스토리텔링을 통해서 기쁨을 줄 수 있는가라는 부분들”이라며, “현재는 영화에까지 영역을 넓히게 되었다.”고 말했다.



▲ 폴 키에브 뮤지컬 <고스트> 무대감독은 ‘콘텐츠 표현 메커니즘의 다변화와 기술의 역할’을 주제로 기조연설을 했다.

<고스트> 총 제작비 150억원 가운데 무대세트에만 3분의 1에 해당하는 45억원이 투입됐다. 무대감독을 맡은 폴 키에브는 2011년 3월에 처음 무대에 올린 <고스트>에서 사실적인 비주얼을 선사해 관객들을 깜짝 놀라게 만들었다. 특히 주인공 샘이 지하철에서 다른 영혼과 싸우는 장면이나 벽을 통과하는 장면 등 마치 한 편의 3D 영화를 보는 것처럼 비주얼은 매우 사실적으로 묘사됐다. 여기에는 LED(발광다이오드) 장치와 마술이 융합된 최첨단 기술이 적용됨으로써 이전에는 볼 수 없었던 새로운 공연무대였다는 평가를 받았다.

공연무대를 어떻게 무대를 꾸몄는지 구체적으로 설명해 달라는 기자들의 질문에 폴 키에브는 “구체적으로 사용된 기술에 대해서는 말할 수는 없지만 눈속임 같은 것은 전혀 쓰지 않았다.”며, “아주 오래 전부터 사용되어 온 기술과 최첨단 기술을 적절히 조화시켜 <고스트>에서는 정교한 마법트릭으로 무대를 꾸몄다.”고 설명했다.

한편 이번 CT포럼에서 또 다른 기조연설자로 나선 KAIST 문화기술대학원의 이동만 원장은 ‘CT: 문화콘텐츠산업 발전의 원동력 - 소비재에서 창조재로의 전환’이라는 주제로 문화와 기술을 접목해야 할 때라고 발표했다. 그는 콘텐츠산업에서 ‘태양의 서커스’, ‘반지의 제왕’을 예로 들며 문화와 기술을 접목해야 할 때라고 강조했다. 또한 기술과 사람, 문화가 어우러지고 문화에 가치를 담아야 할 때라며 이제는 트위터, 구글, 아이폰, 페이스북 같은 IT 기술과 문화가 만나 새로운 시너지 효과를 내고 있다고 설명했다. 이어 인간 중심의 융합이 새로운 패러다임을 이끌 것이라며 문화가 되는 기술, 기술이 되는 문화, 문화를 담은 기술 등 문화기술이란 무엇이고 왜 창조경제의 핵심이 문화기술이어야 하는 지에 대해 피력했다.



▲ KAIST 문화기술대학원 이동만 원장은 ‘CT: 문화콘텐츠산업 발전의 원동력 - 소비재에서 창조재로의 전환’을 주제로 강연을 했다.



DESIGNING NEW WORLDS

게임과 영화는 캐릭터, 환경, 차량과 같은 수 많은 특징들로 만들어져 있고, 이런 모든 요소들이 한데 모여 하나의 시각적인 언어로 말을 합니다. 이에 따라 청중들을 끌어들이 실감나는 환경과 사회를 구축하게 됩니다. 이번 시리즈에서 우리 아티스트들이 컨셉 관점에서부터 신세계를 창조하는 과정을 해석적으로 바라볼 것이고, 게임이나 영화에서 주요 특징이 될 수 있는 것들을 만들기 위한 과정과 테크닉을 알아보겠습니다

Chapter 1

Characters

사용된 소프트웨어 : Photoshop

THE INTRODUCTION

서문

시리즈의 시작입니다. 컨셉 관점에서부터 해석적인 시각으로 세계 창조라는 고명한 목표를 살펴보도록 하겠습니다. 이번과 다음 다섯 개의 글들로 초기 아이디어에서 최종 일러스트까지의 판타스틱한 사회를 만들기 위한 과정 및 테크닉을 알아보도록 합시다.

주요 포커스는 디지털 아트 테크닉이지만 어떻게 아이디어를 가다듬고 프로덕션 환경에 이를 어떻게 적용할 수 있는지도 알아보겠습니다. 이번 차례에는 캐릭터에 포커스를 맞춥니다.

THE CONCEPT

컨셉

모든 것은 아이디어에서 출발합니다. 그래서 초기 컨셉이 근본이 됩니다. 이번 시리즈의 가장 중요한 테마는 "만약에" 시나리오입니다. 이 경우 우리 월드 또는 사회의 전제는 "몽골족이 패배하지 않았더라면?"입니다.

우리가 만든 컨셉 또는 전제는 21세기에 몽골 제국이 세상에서 가장 지배적인 세력인 것입니다. 몽골족은 최초 12세기의 제국을 유지하며 성장했고 이제 21세기에는 진정한 세계 제국을 건설했습니다. 이런 세상은 어떻게 보일까요? 다수의 질문들이 마음속에 떠오르는데, 핵심은 "누가, 무엇을, 언제, 어디서 그리고 어떻게?"입니다. 이 과정은 원하는 깊이의 레벨에 따라서 아주 진이 빠질 수도 있습니다.



01

역사적인 배경으로 인해 이 세계는 사실성의 정도가 요구됩니다. 그러나 흥미를 돋우려면 이 21세기 세계 제국의 컨셉이 너무 진지해서는 안 됩니다. 특히 컨셉 단계에서나 어떤 것들을 정해두고 하는 것은 원하는 바가 아닙니다.

FIRST STEP

첫 번째 스텝

프로젝트의 시작은 언제나 까다롭습니다. 간략한 설명을 듣고 또는 히트작을 그리기 원한다면 아이디어를 가지고 프로세스가 시작되어야 하며 이 아이디어가 명료하다면 실제로 만들어져야 합니다. 대부분의 경우 중요한 요소는 자료와 조사이며 자료 수집은 항상 제 몫을 합니다. 이는 어떤 장기 프로젝트라도 그렇습니다. 사실 세계를 포함하는 프로젝트에서 조사

도 없이 시작한다는 것은 말이 안 됩니다. 인터넷 시대에는 고맙게도 쉽고 편한 과정으로 조사가 가능합니다. 스스로 생각할 수도 없었던 가능성을 열어주고 작업에 엄청난 깊이를 가져옵니다.

그래서 몇 번의 조사가 이루어지고 주제와 관련해 만족스러운 관계를 가진다고 생각하면 스케치를 시작해도 좋습니다.

THE SKETCH

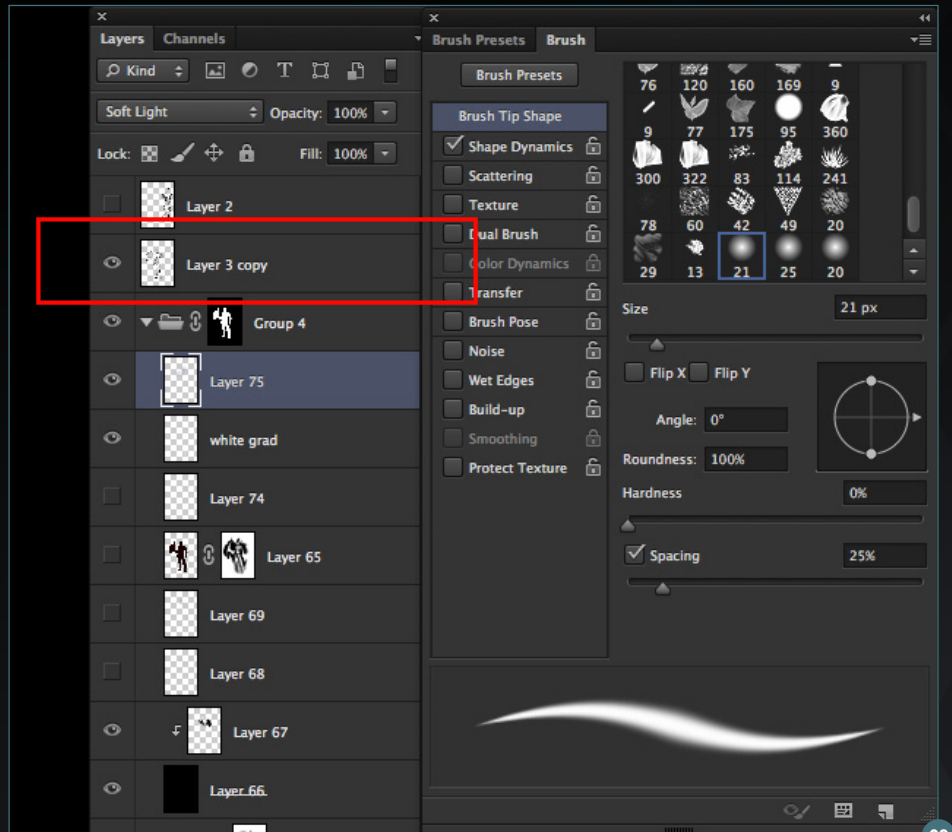
스케치

스케치가 정확할수록 최종적인 표현도 쉽습니다. 하지만 이것은 어디까지나 전제입니다. 현대의 몽골 전사의 경우 다음이 채택된 과정이었습니다. 가설은 두 개로 나뉩니다. 하나, 모든 "작은 조각"들이 있는 곳(예, 의상 디테일)이 선명하게 보이게 하고 싶다. 둘, 캐릭터의 느낌이나 제

스처를 담고 싶다. (그림 01)

컬러 표현이 어느 정도 진행될 때쯤이면 스케치의 신선함을 잃기가 쉽습니다. 디테일한 스케치는 그림이 너무 딱딱하거나 싫증나지 않는지를 확인할 수 있는 중추적인 기초 포인트가 됩니다. 그래서 스케칭과 표현 과정을 디테일한 시선으로 보기 전에 여기서 엄청 간략한 요약 내용을 말씀 드립니다.

디테일, 캐릭터, 컨셉의 취향을 얻을 수 있게 깔끔한 스케치를 하고, 렌더링을 합니다. 하지만 언제나 원래 스케치를 참조하여 그 신선함을 유지할 수 있게 합니다. 이는 포토샵 레이어 중에서 가장 상단 레이어에 원래 스케치를 Normal이나 Multiply 레이어 모드로 놓고 작업을 하면 가능합니다. 이렇게 하면 작업중인 것에 스케치를 항상 포갤 수 있어서 과정을 확인할 수 있습니다. 디테일은 바뀔 수 있지만 전반적인 느낌이나 최초 스케치에서 가진 믿음은 사라지지 않을 것입니다. (그림 02) 무언가 뛰어넘은 것 같긴 합니다. 하지만 스케치나 초기 라인 드로잉은 여러분을 그림으로 인도합니다. 스케치가 표현할 것에 대해 여러분이 기대감을 가질 수 있게 해줘야 합니다.



02

THE DESIGN 디자인

캐릭터 디자인은 "캐릭터"가 있어야 합니다. 당연한 얘기 같지만 작업 과정의 초반부에서 캐릭터가 확립되었다면 최종 결과물까지 끌고 가는 것이 훨씬 쉽습니다. 이 캐릭터는 다양한 방법으로 확립되었는데, 주로 자세와 표정으로 이루어졌습니다. (그림 03)

우리의 전사의 경우 아직 단순하면서 딱딱한 자세의 무관심한 표정이며, 터프한 복장이 거의 곳곳에 드러납니다. 독수리가 팔에서 쉬고 있는 등.

어떻게 하면 이 캐릭터가 21세기 몽골 전사처럼 보이게 할 수 있을까요? 이는 컨셉적인 파트입니다. 이 경우 대부분이 의상 디자인입니다. 이때가 조사한 자료들이 제 값을 할 때입니다. 캐릭터가 유기적



03

이고 텍스처 느낌을 살리면서 현대의 소재와도 잘 녹아 든 모습을 마음에 그렸습니다. 그는 단단하고 튼튼하여 이 문화의 실리적인 정신을 잘 반영한 유니폼을 입고 있습니다. 실용적이며 단순함이 그것입니다. 마지막으로 사실성을 많이 띄어야 합니다.

이 모든 것의 포인트는 캐릭터가 반드시 매력적으로 보여야 한다는 것입니다. 핵심적으로 디자인이 항상 멋있어야 합니다. 물론 이는 주관적인 것이지만 약간의 원칙은 만들어 볼 수 있습니다. 의상 디자인 혹은 더 간단히 디자인은 신체의 자연스러운 흐름과 리듬감을 반영한다면 일반적으로 예뻐 보입니다. (즉 인간 형태의 자연미를 뜻함) 그래서 해부학을 배우며 고생했던 시간들이 더 큰 보너스(패션 디자인이 훨씬 나아지는 등)로 보답을 하는 것입니다! (그림 04)

붉은 색으로 표시된 것처럼 지금 쓰는 디자인은 해부학적으로 인간의 자연스러운 흐름을 경감시키려 합니다. 그에 따라 관찰자가 디자인을 더 쉽게 이해할 수 있게 해줍니다. 이는 말하자면 자연스러운 형태를 이용함으로써 디자인이 더 명확해지고 이해하기 쉬워진다는 것입니다.



04

스케치는 탄탄한 자세(혹은 포즈)를 나타내야 하며 캐릭터는 디자인이 되거나 또는 옷/장비를 착용하고 있어야 합니다. 이것이 가장 기본적인 방식으로 표시된다고 해도요. 이유는 컬러 버전 보다는 흑

백의 라인 드로잉이나 간단한 그레이 스케일 렌더일 때 디자인을 만져보고 살펴보기가 더 쉽기 때문입니다. 그래서 이런 기본 요소들이 모두 자리를 잡으면 컬러 렌더링을 시작할 수 있습니다.

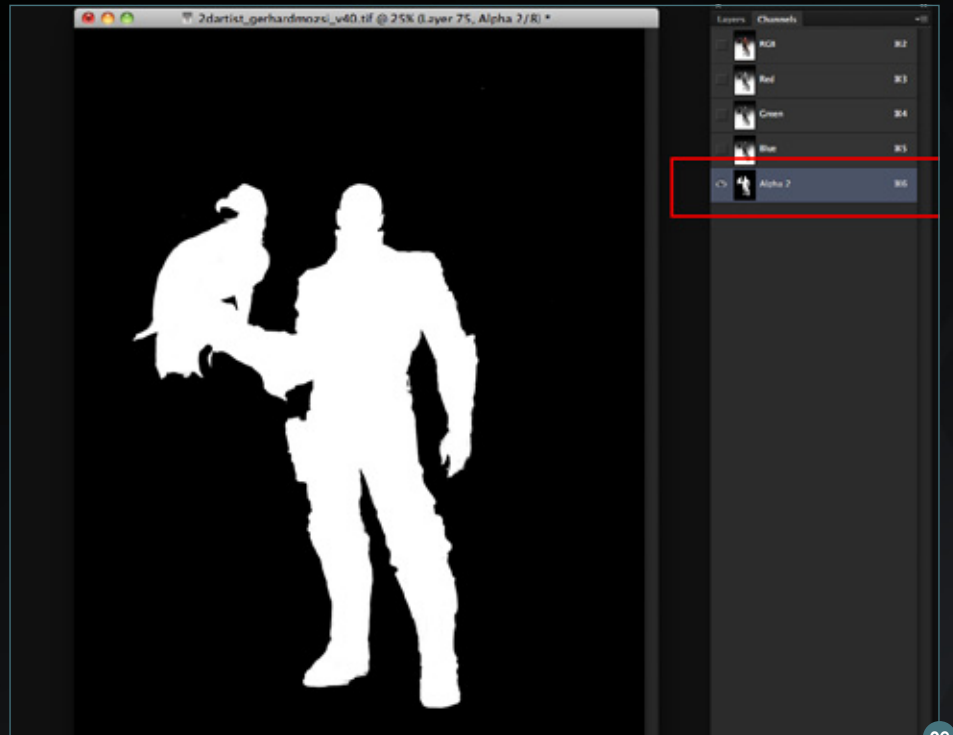


05

THE RENDER 렌더링

대부분의 작업 시간이 할애될 곳입니다. 디자인된 캐릭터가 마련되면 팔레트를 조화시키고 가장 중요한 라이팅 설계를 만들어 실행하는데 집중할 수 있습니다. 때로는 다른 컬러 설계를 만져보는데 시간을 써야 할지도 모릅니다. (그림 05) 컬러의 선택은 여러분의 캐릭터 취향을 반영해야 합니다. 현재 작업중인 전사는 따뜻한 색조의 오프셋을 중립적으로 쓰는 식으로 약간 세련되지 않은 느낌을 가져야만 합니다. 이는 컬러 범위를 잘 잡을 수 있게 해주고 라이트를 설정해 볼 수 있는 범위도 잘 찾을 수 있습니다.

이 캐릭터에 대한 연구는 이제 중립적인 배경을 가지게 됩니다. 다시 말해 이 캐릭터를 씬에서 없애보는 것입니다. 이런 종류의 연구를 진행할 때 캐릭터의 알파 채널을 만드는 것이 좋습니다. (그림 06) 이렇게 하면 배경 컬러를 바꾸기 쉽기도 하지만 더 중요한 것은 렌더링 과정이 끝나가도 훨씬 쉽게 캐릭터를 평가할 수 있



06

게 해줍니다.

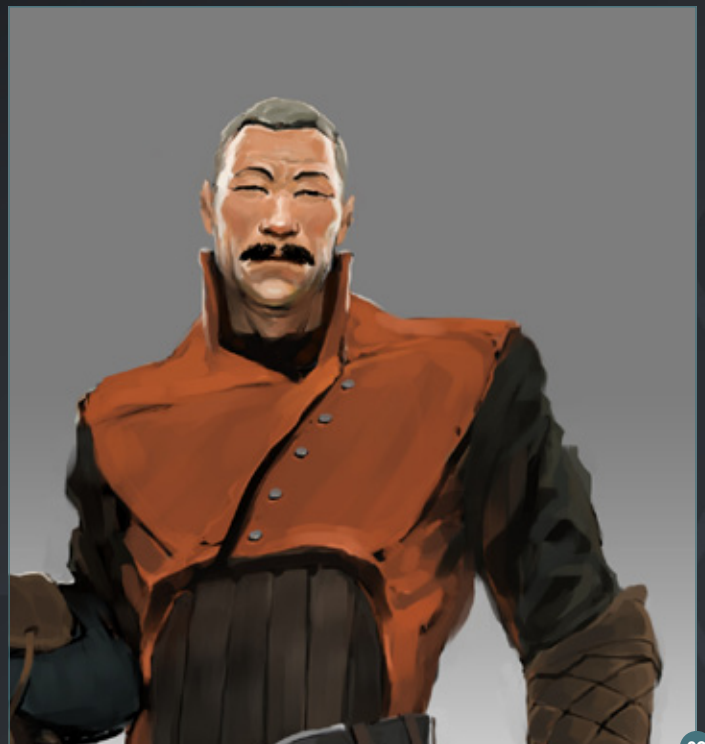
렌더링 과정에 대해서는 할 말이 많습니다. 일반적으로 시간이 걸리고 꽤나 힘들 수 있습니다. 특히 디테일과 페인팅의 선택 혹은 느슨함의 밸런스를 유지하려 생각한다면 더욱 그렇습니다. 엄청난 디테일과 극도의 렌더링이 더해진 캐릭터가

회화적인 느낌과 정감 어린 느슨함을 가진다는 것은 어려운 일입니다.

대부분의 파트에서 아까 언급한 요소들은 정반대로 대치되는 것이나, 밸런스가 타격 받을 수 있고 여러분이 처리할 수 있는 것을 이끌어내는 것과도 관련됩니다. 넓은 페인트 스트로크로 대상을 느슨하



07



08

게 유지하면서 전체 형상을 페인팅 한다면 전체 렌더링이 발전하는 것을 보면서 무엇이 남겨둘 만하고 무엇을 더 작업해야 하는지 결정할 수 있습니다.

캐릭터의 모든 면이 포셀린 마감으로 렌더링 되어야 하는 것은 아닙니다. 판단에 대한 것이며 단순히 무엇을 해결할지 보는 것입니다.

기본적인 이론은 중간 값으로 시작하는 것입니다. (그림 08) 그리고 이 값을 원하

는 형태로 모델링 되도록 더 높거나 낮게 조절하면 됩니다. 이는 색조 또는 컬러가 들어오면서 더 복잡해집니다. 때로는 컬러가 아주 명백하지는 않은 값을 가지기도 한다는 것을 기억하셔야 합니다.

그림 09에서 색조와 값이 어떻게 조절되어 얼굴 형태를 갖추게 되었는지 볼 수 있습니다. 밝은 라이트 소스가 온셋에서 잘 작동한 것이 중요합니다. 이는 여러분



09



10

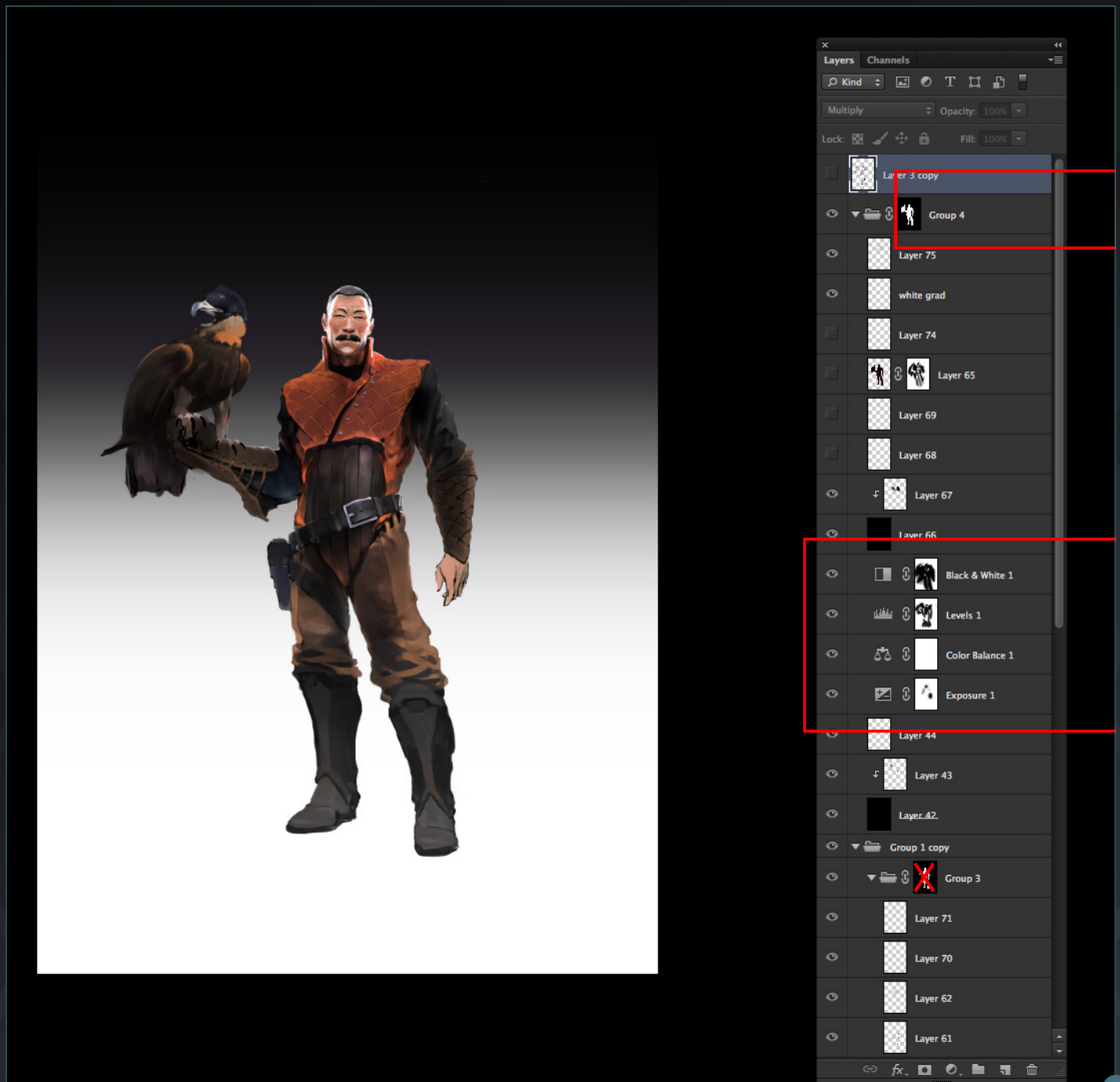
이 형태를 어떻게 모델링 할 것인지 결정하게 됩니다.

전사의 라이팅 설정은 살짝 뒤쪽에서 비치면서 전면에서 전체를 채우는 라이트가 있습니다. 이 라이팅 구조는 캐릭터의 디테일이 살아나도록 해주기도 하고, 림 라이트와 잔잔한 백 라이팅을 통해 드라마를 연출할 수도 있습니다. (그림 10)

만족할 만한 정도로 형상이 렌더링 되었으면 그레이드를 만져볼 수 있습니다. 이

는 여러분이 능숙하게 알파 채널(또는 마스크) 작업을 한 것이 쓰이게 될 곳입니다. 제가 택한 과정은 포토샵 레이어 스택에 그룹을 만들고 (그림 11) 그 그룹에 마스크를 씹웁니다. 그 그룹 내에서 모든 조정 레이어를 이용하여 이미지를 조금씩 조정하는데, 딱 그 정도로 조금씩 행해져야 합니다. 조정 레이어는 강력한 툴이지만 실제 일러스트에서 부족한 것을 보충해줄 수는 없습니다.

이 테크닉은 단지 작품에 마지막 개선을 해줄 수 있을 뿐입니다. 이번 이미지에서 저는 Color Balance, Exposure, Black and White, Levels를 써서 더 큰 컨트라스트를 만들고 색조도 약간 만져주었습니다. 조정 레이어를 만져보는 것은 아주 재미있습니다. 여러분의 이미지에 추가적인 풍미를 더해줄 수 있으니까요. 요령은 너무 과하지 않게 하는 것입니다. D





Gerhard Mozsi

아티스트에 대한 더 많은 정보는
<http://www.gerhardmozsi.com/> 
또는 아래 주소로 연락바랍니다.
contact@gerhardmozsi.com 

SWORD MASTER 2

CHAPTER 1 - BASE MODEL

2006년 3DTotal은 깜짝 놀랄만한 훈련서를 만들었고 곧 활용 가능한 최고의 3D 교습 리소스 중 하나라는 이름이 붙었습니다. 그 시리즈가 바로 소드마스터였습니다! 이제 그로부터 5년이 지난 후 소드마스터는 돌아왔고, 훨씬 더 나아진 모습을 갖췄습니다. 이번 시리즈에서는 업계에서 잔뼈가 굵은 Gavin Goulden이 여러분에게 어떻게 컨셉을 잡고 최상급 캐릭터로 바꾸어 게임에서 활용할 수 있을지를 말해줄 것입니다. 기본 모델링에서부터 스컬핑과 텍스처링을 거쳐 Gavin은 엄청난 디테일의 매 과정을 다루어서 미숙한 3D 아티스트라도 편안하게 본 시리즈를 따라올 수 있게 해줄 것입니다.

CHAPTER 1 | **Base model**

CHAPTER 2 | Sculpting

CHAPTER 3 | Low Poly Model

CHAPTER 4 | Unwrapping

CHAPTER 5 | Texturing

CHAPTER 6 | Rendering



Chapter 1

Modeling the Base Mesh

사용된 소프트웨어 : 3ds Max

소드마스터 튜토리얼 시리즈에 오신 것을 환영합니다. 이번 튜토리얼 시리즈에서 제가 요즘 비디오 게임의 캐릭터 에셋 제작에서 널리 쓰이는 모든 과정을 보여드리겠습니다. 베이스 메시 모델링, 스컬팅, 하이 폴리 모델링, 로우 폴리 모델링, 언래핑, 베이킹, 텍스처링, 리깅을 포함하여 웹사이트, 데모릴, 포트폴리오 등 실시간 환경에서 여러분이 만든 캐릭터를 어떻게 전시할 수 있는지에 대한 설명으로 마무리할 생각입니다.

INTRODUCTION

서문

시리즈의 이번 부분에서는 베이스 메시 모델을 만드는 것에 대해 다루어 보겠습니다. 베이스 메시는 스컬팅을 위해 만들어진 모델이며 궁극적으로는 하이 폴리 모델의 전초가 되는 것입니다. 이번 프로젝트에서 베이스 메시는 얼굴과 몸통 같은 유기적인 부분도 포함할 것이며, 이는 다시 스컬팅을 하고 나중에 갑옷 디자인의 기초로 사용될 것입니다.

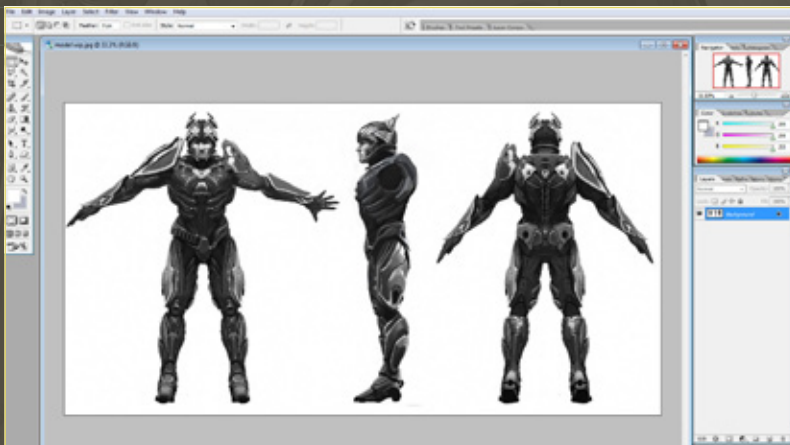
자료를 수집하는 것부터 시작합니다. 이번 경우 컨셉 아트가 액션 포즈의 형태로 우리에게 제공되었고 스탠다드 모델 시트가 소드마스터 캐릭터의 전면, 측면, 후면을 보여줍니다. 각각의 프로젝트는 각각 다른 정도의 정확도를 요합니다. 제작물이 만족스럽다면 퍼스펙티브 뷰에서 모델링을 하거나 자유롭게 디테일을 더해도 좋습니다. (그림 01 a~b)

시작을 위해, 저는 제가 필요하게 될 뷰

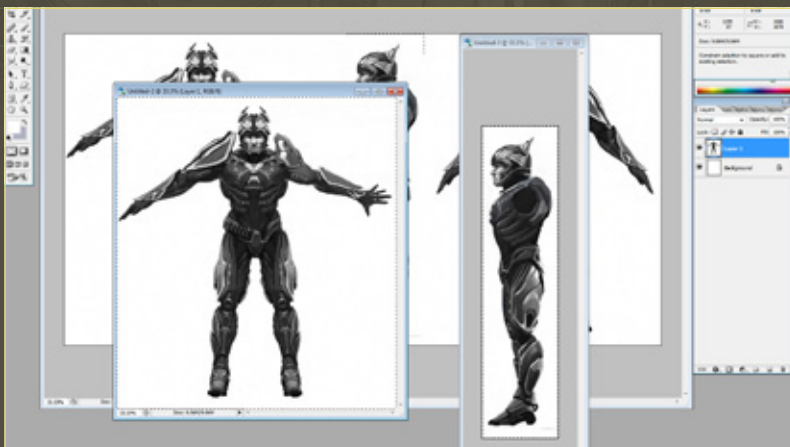
01a



01b



02



1 3D 프린팅 성장 가속화를 위한 오토데스크의 선언



칼 배스(Carl Bass) 오토데스크 사장 및 CEO는 보다 나은 3D 프린팅 환경을 위한 오픈 소프트웨어 플랫폼인 스파크(Spark)와 자사 3D 프린터를 선보인다고 발표했다.

그는 다음과 같이 이야기했다. “지난 수년 동안 저는 3D 프린팅의 가능성에 매료되었지만 그 현실에는 좌절해 왔습니다. 이에, 오토데스크는 보다 나은 미래를 열기 위해 2가지를 발표하고자 합니다.”

첫째는 3D 프린팅을 위한 오픈 소프트웨어 플랫폼인 ‘스파크(Spark)’입니다. 스파크는 3D 모델을 더욱 간편하게 프린팅하고, 실제 프린팅 과정을 보다 쉽게 조절할 수 있는 플랫폼입니다.

둘째는 스파크가 어떻게 구현되는지 잘 보여줄 수 있는 자사의 3D 프린터를 선보일 예정입니다. 이 프린터는 스파크의 파워를 보여주고, 3D프린팅 사용자 경험에 대한 새로운 기준을 마련해나갈 것입니다. 이 모든 것은 제품 디자이너와 하드웨어 제조사, 소프트웨어 개발자, 재료과학자들이 3D프린팅 기술의 한계에 도전하는데 지속적으로 사용할 수 있는 중요한 요소로 작용할 것으로 기대하고 있습니다. 오토데스크는 스파크를 하드웨어 제조사를 비롯, 3D 프

린팅에 관심을 갖고 있는 업계 관계자들이 자유롭게 이용할 수 있도록 공개하고 무료로 라이선스를 제공할 예정입니다. 또한 3D프린터도 마찬가지로, 보다 나은 개발과 실험이 이뤄질 수 있도록 프린터 디자인을 공개하고자 합니다. 오토데스크가 선보일 3D 프린터는 오토데스크 뿐만 아니라 다른 업체들이 제공하는 다양한 재료를 사용할 수 있고, 새로운 재료 개발도 보다 활발하게 이뤄질 것으로 기대하고 있습니다. 전 세계적으로 3D프린팅의 적층 제조에 대한 잠재력을 이제 인식하기 시작했습니다. 이제, 스파크를 통해 보다 많은 사람들이 디자인 및 제조 과정에 3D프린팅을 도입할 수 있기를 기대합니다. 오토데스크는 시중 프린터뿐만 아니라 향후 출시될 3D 프린터 사용에도 스파크 플랫폼을 통합 및 적용할 수 있도록 하드웨어 제조업체와 협력해 나갈 것입니다.

“스파크와 3D프린터는 올 하반기에 출시될 예정입니다.”

마지막으로 그는 3D 프린팅에 대해 “3D프린팅은 오늘날 우리가 만들고 있는 모든 종류의 것들을 창조해내고, 나아가 아직 상상하지 못한 새로운 것들도 창조할 수 있게 할 것입니다.”라고 설명했다.

2 어도비, 새로운 예측 모델링 기능으로 디지털 광고 재정의



▲ 어도비 미디어 옵티마이저(Adobe Media Optimizer) 비디오 시연

어도비가 업계에서 디지털 광고 플랫폼인 '어도비 미디어 옵티마이저(Adobe Media Optimizer)'의 중요한 신기능을 발표했다.

이번에 선보인 최신 기능은 검색, 소셜, 디스플레이 등 모든 채널에서 캠페인을 정확히 예측하고 최적화하는 새로운 예측 모델링 알고리즘을 통해 캠페인 성과를 최대 25% 향상시킨다고 한다. 또, 완전히 새롭게 디자인된 UI(유저 인터페이스)는 간편한 캠페인 관리, 혁신적인 데이터 시각화, 몇 초 만에 캠페인을 수정할 수 있는 컨트롤 기능을 제공해 효율성을 극대화한다.

어도비 광고 솔루션 부문 수석 디렉터(Senior Director of Advertising Solutions, Adobe)인 저스틴 메리켈(Justin Merickel)은 "데스크탑 PC와 모바일 플랫폼을 넘나들며 캠페인의 성과를 정확하게 예측하는 것은 프로그래머틱 광고(programmatic ad, 데이터를 기반으로 한 자동 광고란 매입) 시장에서 큰 성공을 거두기 위한 필수 요건이 되었다"라며, "어도비 미디어 옵티마이저는 업계 최

초로 알고리즘 최적화를 시도한 솔루션이다. 고객들은 빅 데이터를 이용하여 투자 수익 극대화를 위한 캠페인 결과를 정확하게 예측할 수 있다"고 말했다.

어도비 미디어 옵티마이저는 어도비 마케팅 클라우드(Adobe Marketing Cloud)와 통합으로 그 가치가 더욱 높아졌다. 고객들은 데이터 관리, 협업 툴, 싱글 사인온(single sign-on), 태그 관리, 그리고 원활한 세그먼트 공유를 통해 캠페인을 더욱 성공적으로 수행할 수 있게 되었다.

써모피셔사이언티픽(Thermo Fisher Scientific) 글로벌 디지털 마케팅&모빌리티 부문(Global Digital Marketing & Mobility)의 키스 니콜스(Keith Nichols)은 "어도비 옵티마이저와 어도비 애널리틱스를 통합하여 엄청난 성과를 거둘 수 있었다. 미디어 옵티마이저의 예측 모델링 기능은 우리의 캠페인 ROI를 78% 개선시켰다."며, "이 솔루션은 디지털 마케팅 프로그램을 좀 더 효과적으로 수행할 수 있도록 정확한 예측을 제공한다."고 말했다.

레노보(Lenovo)의 웹 e-커머스 담당 수석 매니저인 크리스포터 조시(Christopher Jowsey)는 "어도비 미디어 옵티마이저를 통해 각각의 채널이 어떻게 움직이고 있는지 평가하고 개선시킬 수 있다. 이러한 정보로, 우리는 가능한 최상의 광고 수익률(ROAS)을 올리기 위해 채널 믹스를 세밀히 조정해 그에 맞춰 지출할 수 있다. 더불어, 어도비 미디어 옵티마이저와 어도비 애널리틱스의 통합으로 일원화된 분석과 통찰력을 얻음으로써 최근에는 검색 캠페인 성과가 11% 상승했다