

V-Ray가 올해로 탄생 10주년을 맞이 하였습니다. 카오스그룹은 한국 유저님들에게 많은 정보와 기술지원, 다양한 서비스를 제공하기 위해 한국 지사를 설립하고 있습니다.

많은 관심과 성원 부탁 드립니다.



www.chaosgroup.co.kr





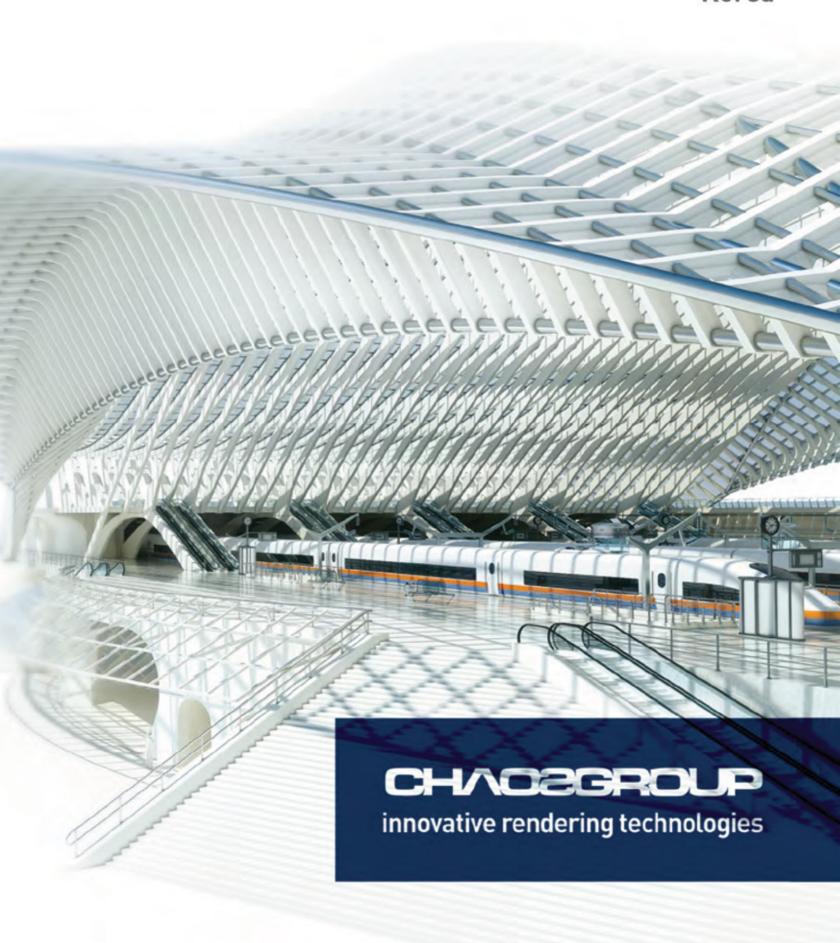






CHVOSGROUP

Korea



Contents

Contents World

006

김준형 이드 소프트웨어 애니메이터

CG Artist

CG Artist CG 작업에 대한 이해와 경험을 더욱 늘려나갈 생각입니다! 012 김기현 FX 전문 아티스트

최선을 다해 좋은 게임을 만들기 위해 노력하겠습니다!

Digital Image | Ten collection season 3

포토리아의 사진 • 디지털 그래픽 교육 프로젝트, 016

텐콜렉션 시즌 3

Special | Interview

국내 VFX시장도 이제 새 판을 짜야 할 때 018 정성진 VFX 수퍼바이저 겸 덱스터 본부장

미디어아트로 세상을 따스하게 만들고 싶어요! 022

감성으로 세상을 물들이는 '감성놀이터'

Tech View I V-Ray Success Story

026 예술은 인생의 매일 매일의 삶에서 가장 큰 영향을 미치는 요소

3D Character Artist at Platige Image SEID TURSIC

Review

어도비 포토샵 CC, 3D 프린팅 기능 추가 031

크리에이티브 업계에 새 바람 예고

Focus

오토데스크 게임 유저 서밋 2014 현장 스케치 058

게임 개발과 콘텐츠 제작을 위한 활용법에 초점 맞춰

Focus

한국독립애니메이션협회 2014 정기총회 현장스케치 062

협회 발전과 독립애니메이션 지원에 노력할 터

Open Culture

만화 부활을 꿈꾸는 한국 만화의 거점 공간 066

'재미랑' 그리고 '재미로'

Brush News 071

2d Tutorial

Designing Droids Chapter 05: Demolition Droid

042 Pin-up Chapter 03: Heavy Metal Staff

발행인

김성준

monoland@cgland.com

편집장

김경수

soo@cgland.com

취재

한재현

hjhwow@cgland.com

취재기자

박경수

twinkaka@naver.com

디자인/웹

이상준

leesjsh3@cgland.com

유지민

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

3D Tutorial

Beginner's Guide to Modeling Futuristic Vehicles 046 3ds Max Chapter 03

Guide to FX – Particles and Dynamics Chapter 04: Snow 052



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









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



MAYA 2013, MUDBOX, PHOTOSHOP, V-RAY

WWW.VFXLAB.CO.KR

cG Artist

최선을 다해 좋은 게임을 만들기 위해 노력하겠습니다!

김준형 이드 소프트웨어 애니메이터

이드 소프트웨어(id software)에서 게임 애니메이터로 일하고 있는 김준형 씨는 레이지(RAGE)와 레이지 DLC 를 개발한 5명의 애니메이션팀 중 한 명으로 현재 새로운 프로젝트 개발에 참여하고 있다. 한국에서 건축을 전공한 그는 어렸을 적부터 갖고 있던 꿈을 이루기 위해 미국에서 컴퓨터 애니메이션을 다시 공부하고 현재 게임 회사에서 애니메이터로 일하고 있다. 지난해 10월로 둠(Doom) 출시 20주년을 맞은 이드 소프트웨어에 대한 이모저모와 애니메이터로 활동하고 있는 그의 일상에 대해 이야기를 나눴다.

정리 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료제공 | 에넴 www.enem.co.kr 🏠



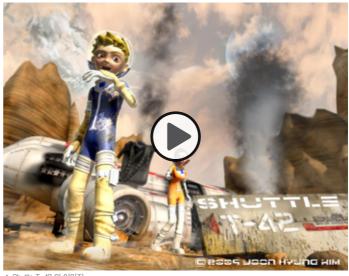


DBrush _ 애니메이터가 된 계기는 무엇이고, 애니메이터가 되길 잘했다고 느꼈을 때는 언제였나요?

어릴 때부터 그림 그리는 것을 무척 좋아했습니다. 게임, 만화책, 애니메이션도 너무너무 좋아했구요. 대학은 부모님 뜻대로 공대에 갈 수밖에 없었지만 공대에 서 그림을 그릴 수 있는 전공을 찾아보니 건축도시공학이 있었습니다. 대학을 졸 업하고 다녀온 군대에서는 설계 장교 일을 했는데, 나이가 들어도 어렸을 적부 터 갖고 있던 꿈을 접기가 어려웠습니다. 그래서 유학을 결심했고, 미국 플로리 다 세러소타(Florida Sarasota)에 위치한 Ringling College of Art and Design에 서 컴퓨터 애니메이션(Computer Animation)을 전공했습니다. '디아블로', '스타 크래프트', '파이널판타지' 같은 게임 동영상을 보면서 저 역시 저런 게임 애니메 이션을 만들고 싶다는 생각은 했었지만 애니메이터가 되어야겠다는 마음을 먹 고 유학을 결정했던 것은 아니었습니다.

그때만 해도 3D쪽으로는 아무런 지식이 없었어요. 학교 과정에서는 최종적으로 2~3분 정도의 단편애니메이션을 만들 수 있도록 가르치고 있었습니다. 3D 애 니메이션 작업을 하기 위해 작업의 기초가 되는 드로잉, 페인팅부터 컨셉, 스토 리 디벨롭, 스토리보드와 모든 3D 작업에서 에디팅까지 모든 작업을 경험해 볼 수있는 수업과정 이였습니다. 그 중 애니메이션을 하면서 가장 큰 재미와 보람 을 느낄 수 있었고, 캐릭터에게 생명을 불어넣고, 성격과 개성, 특징에서 버릇까 지 모든 것을 창조해 내는 것은 물론 짧은 시간 안에 그것들을 보여줄 수 있다는 점이 제게 큰 매력을 주었습니다.

정말 운 좋게도 제가 만들었던 졸업 작품인 'Shuttle T-42'라는 단편애니메이션



▲ Shuttle T-42 의 이미지



▲ 이드 소프트웨어 회사전경



이 10여 개의 국내외 영화제에서 수상하고 상영되는 영광을 얻었고, 제가 보여주고자 했던 메시지가 다른 사람들에게도 전달됐다는 생각에 뿌듯함을 느꼈습니다. 만약 자신이 만든 단편애니메이션이 있다면 많은 영화제에 출품해 보시길추천 드립니다. 국내뿐만 아니라 해외영화제에도 과감하게 도전해 보시라고말씀드리고 싶습니다. 물론 시간과 돈이들고 조금은 귀찮게 느껴질 수도 있지만

영화제에 당선이 될 수도 있고, 자신의 생각이 담긴 애니메이션을 국경을 넘어 다른 누군가도 공감해 주고 여러 사람에게 보여줄 수 있는 기회를 가질 수 있다면 어떤 말로 설명하기 힘든 만큼 큰 성취감이 느낄 수 있을 겁니다. 제가 만들었던 단편애니메이션을 지금 보고 있으면 많은 부분이 아쉽고 부끄럽지만, 여러 영화제에서 수상과 상영이 계속해서 단편애니메이션을 만들고 싶은 생각을 들게하는 이유중 하나인것 같습니다.

이드 소프트웨어에서 제작에 참여했던 레이지가 많은 리뷰어들로부터 애니메이 션과 시 부분에서 좋은 평가를 받았고 상을 받았을 때 큰 보람을 느꼈습니다. 모든 일이 그렇겠지만 자기가 노력한 것을 누군가 알아봐주고 인정해줄 때가 가장보람을 느끼는 순간이 아닐까요?

DBrush _ 현재 일하고 있는 이드 소프트웨어(id software)는 어떤 회사인가요? 회사 소개를 부탁드립니다.

많은 사람들이 '아이디 소프트웨어'라고 알고 있는데요. '이드 소프트웨어'라고

부르는 게 맞습니다. 이드 소프트웨어는 미국 텍사스 댈러스(리처드슨) 지역에 위치한 게임 개발사입니다. 1991년에 설립된 이후, FPS(1인칭슈팅게임)의 효시로 불리는 '둠(Doom)'을 비롯해 '퀘이크(Quake)' 시리즈, '울펜슈타인(Wolfenstein)', 그리고 최근'레이지(Rage)'를 개발해 출시했습니다. '둠'과 '울펜슈타인' 이라는 게임으로 FPS 장르를 처음으로 열었고, '퀘이크'로 처음 온라인 멀티플레이 슈팅 게임을 개발한 회사로 유명하죠.

DBrush _ 어떻게 이드 소프트웨어에 들어가게 되었는지 궁금합니다.

2009년 학교를 졸업하면서 만들었던 단편 애니메이션이 운 좋게도 당시 '레이지' 애니메이션 리드에게 좋은 인상을 남겨 인터뷰할 기회를 잡았고 입사도 할수 있었습니다. 이드 소프트웨어는 워낙 게임업계에서는 유명한 회사인데다, 그당시 사람을 잘 뽑지 않기로도 유명했었는데요. 그 때문에 이 회사에 입사할 수있는 기회가 왔던 것은 제겐 큰 행운이라고 할수 있습니다. 인터뷰 전날에 예약해 준 호텔에서 대기하면서도 실감이 나지 않아 밤에 이드 소프트웨어 앞에 가서 한 동안 멍하니 바라보며 웃음 짓다가 돌아왔던 기억이 납니다. 덕분에(?) 인터뷰를 하는 날에 늦지 않고 길을 잘 찾을 수 있었죠.

DBrush _ 그 동안 애니메이터가 되기 위해 어떤 공부를 했고, 개인적인 발전을 위해 어떤 노력을 하고 있나요?

애니메이터는 연기자라고 생각합니다. 어떤 캐릭터로 만들어 내는가 하는 것은 모두 애니메이터에게 달려 있기 때문이죠. 학교 교육 과정 중에 연기수업이 있 습니다. 연기자에게도 그렇듯이 애니메이터에게도 세상의 모든 경험들이 공부 가 되고 애니메이션을 하는데 밑거름이 되는 것 같습니다. 개인마다 살아오면 서 경험한 것들이 다르기 때문에 같은 상황이라도 다른 동작과 다른 표정이 나

cG Artist

CG 작업에 대한 이해와 경험을 더욱 늘려나갈 생각입니다!

김기현 FX 전문 아티스트

프롤로그 필름(Prologue Films)에서 광고 영상과 영화 작업을 하고 있는 김기현 FX 전문 아티스트는 최 근 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서 진행 중인 '해외전문가 연계 프로젝트 교육사업' 프로젝트에 참여하 기 위해 한국에 들어와 있다. 그는 에넴에서 제작 중인 애니메이션 '스컬키즈' 프로젝트에서 에넴의 VFX 수준을 높이는 한편, 이 회사에 인턴으로 취업한 경기과학기술대학교 학생들을 교육시키는 일에도 힘 을 쏟고 있다. 미래의 후니디 인재를 키우기 위해 노력하고 있는 김기현 기술감독과 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료제공 | 에넴 www.enem.co.kr 🕎



DBrush _ 만나 뵙게 되어 반갑습니다. 어떤 분인 지 간략히 본인 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 1996년 이후 캐나다와 미국 회사에서 FX 전문 아티스트로 일하고 있습니다. 주로 영화 작업을 많이 해왔는데요. '퍼시잭슨과 괴물의 바다 (Percy Jackson and Sea of Monsters, 2013)'와 '스노우 화이트 앤 더 헌츠맨(Snow White and The Huntsman, 2012)'이 가장 최근에 작업한 영화들입 니다. 현재 프롤로그 필름에서 광고 스팟과 영화 작 업 일을 계속해 오고 있습니다.

DBrush _ 그 동안 소니이미지웍스, 리듬앤휴즈 등에서 후디니(Houdini) 전문 아티스트로 활동하 셨다고 들었습니다. 어떻게 CG/VFX 쪽에서 일 하시게 되었고, 후디니 전문가로 통하게 됐는지 궁금합니다.

컴퓨터 애니메이션 분야에 대해 잘 모르던 시절에 우연히 컴퓨터 애니메이션을 가르치는 학교에 대한 광고를 보게 되었습니다. 대학에서 미술을 전공했던 터라 컴퓨터를 접목시킬 수 있다면 좋은 공부가 될 수 있을 거란 생각에 새롭게 공부를 시작했습니다. 당시엔 FX에 대한 기준이 약간 모호해서 일반적인 공부를 했고, 학교를 졸업한 후 약 3년 동안 제너럴 리스트에 가까운 일을 하면서 FX 일도 병행했습니 다. 그 후 새롭게 입사한 회사에서부터 전문 FX 아티 스트로 일을 했습니다.

'후디니'는 첫 번째 입사했던 회사에서 유일하게 사 용했던 3D 프로그램이라서 어쩔 수 없이(?) 배우게 되었는데, 어쩌다 보니 후디니만 사용하는 회사에 취직하게 되면서 지금은 후디니 전문가란 소리를 듣 고 있습니다. 마야(Maya)나 맥스(3ds Max) 같은 다 른 3D 프로그램들은 배울 기회도 없었지만 후디니 를 전문 FX 툴로 쓰는 회사가 많은 미국이나 캐나다 에서는 다른 툴을 꼭 배워야 할 필요도 없었습니다.



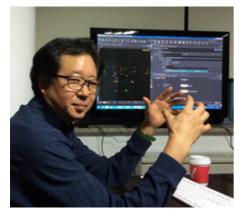


The Dark)'에서는 호디니 파티클읔 이용 한 먼지 효과를 영화 '하늘에서 음식이 내린다면(Cloudy With A Chance Of Meatball)'에서는 소프트 바디 시뮬레이션을 응용한 음식의 다이내믹

DBrush _ 헐리우드 CG/VFX 회사에 취업하기까 지 쉽진 않았을 것 같은데요. 어떤 노력들을 기울 였고, 취업한 이후에는 주로 어떤 업무들을 맡았 는지 궁금합니다. 현재 테크니컬 디렉터가 되기 까지 감회가 새로울 것 같습니다.

캐나다에서는 꾸준하게 열심히 일한 덕분에 전문 FX 아티스트라는 타이틀을 가지게 되었지만 헐리우드 로 진출하기는 것은 쉽지 않았습니다. 우선 최대한 눈에 잘 띨 수 있는 데모 릴을 만들기 위해 노력했습 니다. 결국 제가 가진 능력을 보여줄 수 있는 유일한 방법은 데모 릴로 보여줄 수밖에 없었는데요. 헐리 우드의 VFX 회사에는 전 세계로부터 많은 사람들의 데모 릴이 쏟아져 들어옵니다. 그 수많은 데모 릴에 서 제 작품을 어필하기 위해 주로 영화와 관련된 데 모 릴을 올렸습니다.

무엇보다 배경이 없는 FX 테스팅 등은 모두 빼고 주 로 실사영화에 사용된 다시 말하면 완전하게 배경과 CG 합성이 이루어진 장면들만 골랐습니다. FX 중에 서도 특히 파티클 부분을 제가 갖고 있는 장점으로 집중 부각시키기 위해 노력했습니다. 그래서였는지



▲ 김기현 FX 전문 아티스트





▲ 영화 '스노우 화이트 앤 더 헌츠맨(Snow White And The Huntsman)'에 서는 후디니의 Pyro Simulation, Particle Advect, Copy Stamping, 그리고 리듬앤휴즈의 Crowd Tool이 응용된 Transform 효괴를 선보였다.

처음 미국에 진출했을 때는 일반적인 FX 아티스트 가 아닌 '후디니 파티클 아티스트'로, 즉 아주 세밀하게 나누어진 작업 분야 중에서도 더욱 전문적인 분 야만을 골라서 일하게 되었습니다.

그렇게 미국에 처음 진출하게 된 것이 발판이 되어 조금씩 할리우드에서 이력을 쌓게 되었습니다. 후디니 툴 개발에도 참여했고, 개발자들과 커뮤니케이션을 통해 파이프라인 개발에도 참여했습니다. 최근에는 다른 부서들 간의 커뮤니케이션과 감독자들과 협력 작업 등에 대해서도 많은 경험을 쌓을 수있었습니다.

DBrush _ 그 동안 여러 가지 CG/VFX 프로젝트 제작에 참여하셨을 텐데요. 가장 기억에 남는 프로젝트는 무엇이고 반대로 아쉬움이 남는 프로젝트는 무엇인가요?

가장 기억에 남는 프로젝트와 아쉬운 프로젝트 둘다 리듬앤휴즈에 있을 때였습니다. 가장 기억에 남는 프로젝트는 '스노우 화이트 앤 더 헌츠맨'인데, 아마도 제 경력을 통틀어 가장 일사분란하고 정교하게 스케줄이 만들어지고 진행된 프로젝트가 아닐까 합니다. 같은 팀원들과 다른 부서들 간의 상호 커뮤니케이션과 툴 개발, 그리고 각 부서간의 협력이 가장잘 이루어진, 한마디로 가장 안정적으로 파이프라인이 돌아갔던 프로젝트였다고 생각합니다.

VFX 수퍼바이저(Supervisor)와 커뮤니케이션, 클라이언트와 커뮤니케이션 등 각각의 명령체계 또한 빠르고 정확하게 상호교류가 잘 이루어진 프로젝트였습니다. 이 프로젝트를 통해 상호 간에 긴밀한 커뮤니케이션이 프로젝트에서 얼마나 중요한 요소인가하는 점을 새삼 느꼈고, 안정적인 파이프라인의 중요성 또한 많이 배웠습니다.

가장 아쉬운 프로젝트는 '퍼시잭슨과 괴물의 바다' 입니다. 우선 리듬앤휴즈에서 그 프로젝트를 끝내지 못했다는 점이 가장 아쉬움으로 남습니다. 회사 사 정상 마무리 하지 못한 샷들이 다른 회사로 넘어가





▲ 영화 '퍼시잭슨과 괴물의 바다(Percy Jackson 2: Sea of Monsters)'에 서는 후디니 파티클과 Fluid Simulation이 혼합된 Splash 효과를 선보였다.

고, 회사는 회사대로 3분의 2 이상의 직원을 임시 해고해야 하는 상황이 벌어졌기 때문입니다. 당시 저는 15명의 FX 아티스트들로 이루어진 팀을 구성하고 있었는데, 어느 날 갑자기 팀원이 5명으로 줄어들었고, 남아 있는 팀원들조차 우왕좌왕하며 혼란스러워 했습니다. FX팀은 제가 담당했던 팀 외에 3개의팀이 더 있었는데, 비슷한 숫자의 아티스트들로 이루어져 운영되고 있었습니다. 하지만 회사 사정으로다른 팀들도 상황은 마찬가지였습니다.

정교하고 안정적이었던 리듬앤휴즈의 파이프라인과 커뮤니케이션 조직은 깨졌고 작업은 완성도 있게 마무리되지 못했습니다. 한 동안 이런저런 혼란을 겪다가 '라이프 오브 파이(Life of Pi, 2012)의 VFX 수퍼바이저이자 아카데미상 수상자인 빌 웨스튼호퍼(Bill Westenhofer) 감독이 작업에 참여하면서 혼란이 가라앉고 일은 다시 제속도를 내기 시작했습니다. 그렇지만 결국 끝내지 못한 여러 샷들을 다른 회사에 넘기게 되어 프로젝트의 끝을 보진 못했습니다. 팀원들은 저를 도와주었고 모두 열심히 일했습니다. 또, 회사를 사랑했지만 어쩔 수 없는 상황에서 회사를 떠날 수밖에 없었습니다. 정상적이고 지속적인 작업 환경에 있었다면 좀 더 좋은 샷들이 나올 수 있었을 텐데 하는 생각이 들고, 그 때문에 아쉬움이더 많이 남는 프로젝트입니다.

DBrush _ 현재 에넴이란 회사에서 보이스액션 프로젝트 '스컬키즈'의 제작에 참여하고 계신 걸로 알고 있습니다. 에넴은 어떤 회사고 어떻게 이곳 프로젝트에 합류하게 되셨는지도 궁금합니다.

에넴은 2008년 1월에 설립된 애니메이션 전문 스튜디오로, 3D 콘텐츠 개발사업과 캐릭터 머천다이징사업, 3D 애니메이션 교육사업을 진행하고 있는 회사입니다. 얼마 전부터 '스컬키즈'의 프리 프로덕션 (Pre—Production)에 들어간 것으로 알고 있습니다. 기획은 오래 전부터 해왔으나 우여곡절 끝에 프로젝트를 시작하게 된 것 같습니다. 현재 '스컬키즈'는 여





▲ 영화 '다이하드4,0(Live Free Or Die Hard'에서는 후디니 RBD 시뮬레0 션을 이용한 다리 폭파와 먼지, 연기 등의 효과를 선보였다.

전히 프리 프로덕션 단계에 있습니다.

국내 3D 애니메이션 업계의 수준은 상당 부분 향상된 것은 사실입니다. 하지만 아직까지는 헐리우드의 VFX 같은 수준을 따라잡기엔 부족한 부분들이 많아 해외전문가로부터 기술적인 노하우나 문제해결 방안에 도움을 받고자 하는 프로젝트가 진행되고 있습니다. 저는 에넴과 경기과학기술대학교의미디어디자인 주최로 해외에서 전문가를 초청하고있는 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 '해외전문가 연계 프로젝트 교육사업'을 통해서 한국에 오게 되었습니다. 이 교육 사업에는 여러 해외전문가들이 참여했는데 미국의 디지트로브(Digitrove)라는 회사에서 VFX 프로듀서로 활동했던 경기과학기술대학교의 김광집 교수와 인연으로 이번 교육 사업에 참여하게 되었습니다.

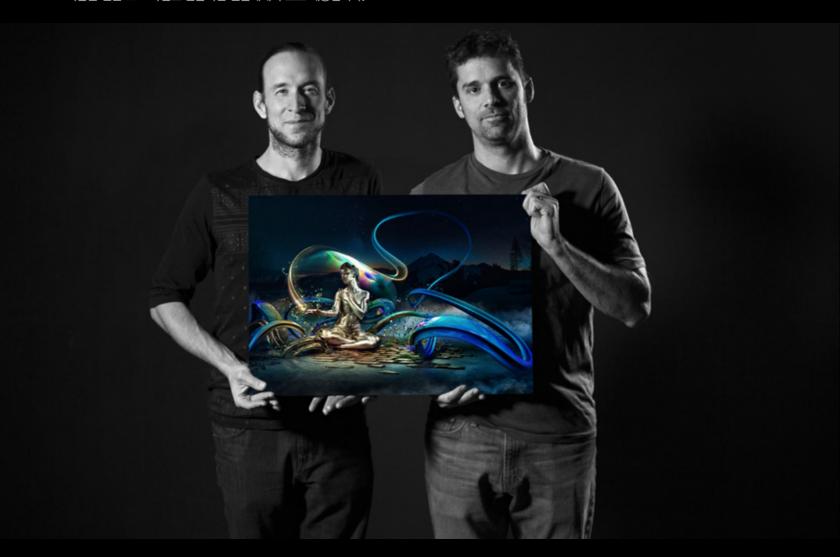
제 목표는 초청해 준 기관들의 바램에 조금이나마 보탬이 되고자 최선을 다해서 에넴의 VFX 수준을 높일 수 있도록 도움을 주는 것입니다. 이와 동시에 에넴에 인턴으로 취업한 경기과학기술대학교의 학 생들을 교육시켜 미래의 후디니 인재로 양성하고, KOCCA에서 주최하는 공개세미나(해외 VFX 전문 가 연계 초청 세미나)를 통해 두 주관기관(에넴과 경기과학기술대학교의 미디어디자인)과 협력해 한 국의 VFX 필드에서 일하는 분들에게 유익한 정보 를 알려줌으로써 좀 더 큰 시장의 상황을 공유하고 자 합니다.

한 가지 말씀 드리고 싶은 것은 제가 '스컬키즈' 프로 젝트에 합류했다고 보도된 것은 조금 와전된 것 같습니다. 에넴에서 제작하고 있는 스컬키즈 프로젝트에 전적으로 합류를 한 것은 아니고 앞서 이야기한 것처럼 직원들과 인턴들에게 후디니 교육을 시켜주고, 공개세미나를 준비하면서 시간이 나는 대로 기술감독으로서 앞으로 스컬키즈 제작에 활용할 만한 VFX에 대해 자문해 주는 역할을 하고 있습니다. 스컬키즈가 현재 프리 프로덕션 단계이기 때문에 깊이 있는 조언은 못하고 있지만 현재 나와 있는 콘티를 보면서 도움을 줄 수 있는 부분에 대해서는 제가



포토리아의 사진·디지털 그래픽 교육 프로젝트, 텐콜렉션 시즌 3

포토리아(Fotolia)가 텐콜렉션(TEN Collection) 시즌 1, 2의 성공에 힘있어 그 세번째 시즌을 다시 시작합니다. 2013년에만 1백만명(중복 제외)의 방문자를 모은 텐콜렉션의 새로운 시즌, 시즌 3에는 세계적인 명성을 보유하고 있는 5명의 포토그래퍼와 5명의 그래픽 디자이너가 참여합니다. 1명의 포토그래퍼와 1명의 그래픽 디자이너로 이루어진 총 5쌍의 아티스트 듀오는 미래에 대한 비전을 담은 콜라보레이션 작품을 제작합니다. 각 듀오에 제작된 총 5개의 작품은 원본 소스 파일로 텐콜렉션 팬들에게 무료로 제공됩니다.



한국 포토그래퍼를 포함하는 텐콜렉션 시즌 3

텐콜렉션은 포토리아가 2011년 말부터 진행하고 있는 디지털 아트 교육 프로 젝트/온라인 워크샵으로, 지금까지 전세계 유명 아티스트들이 참여하여 그 재 능을 기부하였습니다. 참여 아티스트들은 텐콜렉션만을 위한 작품을 제작하는 한편, 크리에이티브한 작품 제작 노하우를 공개하여 전세계 아티스트 지망 생들로부터 큰 호응과 인기를 얻고 있습니다.

기존의 텐콜렉션 시즌 1,2가 그래픽 디자이너에만 초첨을 둔 반면, 2014년에 진행되는 시즌 3에서는 그래픽 작품에서 빼놓을 수 없는 포토그래퍼와 함께 진행됩니다.

포토그래피는 크리에이티브 그래픽 디자인 제작 과정에서 필수적인 요소일뿐만 아니라, 작품의 성공을 좌우하는 역할을 하곤 합니다. 그래서 포토리아는 이번 텐콜렉션 시즌 3를 통해 포토그래피의 중요성을 부각시키는 한편, 포토

그래피 기술 공유 및 포토그래퍼를 만나보는 기회를 시도합니다. 작년 한해에만 1백만명이 방문하고 30만명이 PSD 파일을 다운로드 받는 등, 큰 인기를 모은 텐콜렉션은, 2014년 포토그래퍼와 그래픽 디자이너의 콜라보레이션을 통해 보다 흥미롭고 수준 높은 교육 기회를 제공해줄 것입니다. 아울러 텐콜렉션 시즌 3에는 한국 포토그래퍼가 참여하여 한국 포토그래피의 우수성을 전세계에 보여줄 예정입니다.

10명의 아티스트와 함께 하는 10개월동안의 크리에이티브 여행

텐콜렉션 시즌 3에는 5명의 포토그래퍼와 5명의 그래픽 디자이너 등 총 10명의 아티스트가 참여합니다. 포토그래퍼와 그래픽 디자이너는 1명씩 2명이 한팀을 이루어 콜레보레이션을 통해 미래에 대한 비전을 담은 1개의 작품을 완

성하게 됩니다.

이렇게 서로 다른 노하우와 기술이 결함되어 완성된 작품은 전체 레이어, 필터, 미터링, 카메라 세팅을 포함하고 있는 PSD 원본 소스 파일로 무료로 공개, 배포 됩니다. PSD 파일은 2014년 텐콜렉션 데이(2014년 3월 10일/5월 10일/7월 10 일/9월 10일/11월 10일)에 누구나 텐콜렉션 웹사이트(www.tenbyfotolia.com)에 서 24시간동안 무료로 다운로드 가능합니다. 또한 텐콜렉션 작품을 위해 촬영 된 사진 작품 중 1컷이 보너스로 무료 다운로드 파일에 포함됩니다. 같이 촬영 된 9컷의 사진은 포토리아 웹사이트(www.fotolia.co,kr)에 온라인 게시됩니다.

또한, PSD 파일과 함께 비디오 튜토리얼이 같이 무료로 제공되어, 작품에 대한 이해를 돕게 됩니다. 비디오 튜토리얼은 아티스트에 대한 소개는 물론, 아티스 트 간의 콜라보레이션 과정, 컨셉 전개 과정, 작품 제작 방식, 실제 사진 촬영 과정. 사진 편집 과정 및 디자인 단계를 모두 포함하게 됩니다.

텐콜렉션 시즌 3는 온라인 웹사이트와 소셜 미디어를 통해 전세계로 홍보됩니 다. 텐콜렉션 팬은 2월 24일부터 텐콜렉션 웹사이트에 접속할 수 있으며, 4만 명 이상의 텐콜렉션 뉴스레터 수신 가입자들은 텐콜렉션 관련 소식을 뉴스레 터를 통해 편리하게 받아볼 수 있습니다. 또한 페이스북 텐콜렉션 팬에게는 추 가 24시간의 무료 PSD 다운로드 기회가 제공됩니다.

5점의 텐콜렉션 작품, 5번의 콘테스트

텐콜렉션 시즌 3는 2014년 3월부터 11월까지 격월로 진행되며, 총 10명의 아 티스트가 참여하는 가운데, 총 5개의 포토그래퍼와 그래픽 디자이너의 콜라 보레이션 작품을 선보이게 됩니다. 또한 각각의 5개 작품의 공개 월에는 텐콜 렉션 아티스트의 작품을 재해석하는 콘테스트가 같이 진행될 예정입니다. 🕒

포토리아 텐콜렉션 시즌 3는 어도비(Adobe), 와콤(Wacom)이 후원합니다.



[시즌 2]

한 없이 이미지를 활용할 수 있다.

텐콜렉션 시즌 3 | www.tenbyfotolia.com 🏠





Special Interview

국내 VFX시장도 이제 새 판을 짜야 할 때 정성진 VFX 수퍼바이저 겸 덱스터 본부장

〈미스터고〉、〈적인걸2: 신도해왕의 비밀〉、〈몽키킹 3D〉로 수준 높은 VFX(시각효과) 기술을 선보여 온 '덱스터'가 최근 중국 베이징에 '덱스터차이나' 라는 이름으로 중국사무소를 개설하고 중국과 공동제작 및 합작, 후반기술 수주, 콘텐츠 제작을 위한 교두보를 확보했다. 프리 비주얼부터 애니메이 션. 컴포지팅 등 VFX의 모든 과정을 제공하고 있는 덱스터에는 현재 150명이 넘는 아티스트들과 10년 이상의 경력을 가진 VFX 수퍼바이저들이 모 여 있다. 국내는 물론 해외 영화시장에서 새로운 패러다임을 만들고 싶다는 정성진 본부장과 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료제공 | 덱스터 www.dexterstudios.com 🏠







국내 VFX 기술로 한류 열풍에 한 몫 하겠다!

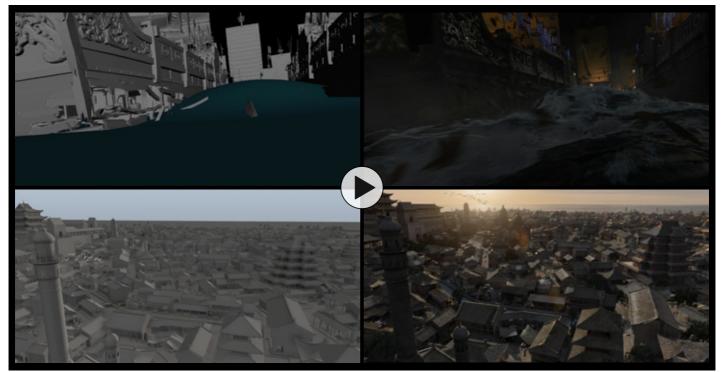
올해 1월말 중국에서 개봉한 정바오루이(鄭保瑞) 감독의 〈몽키킹 3D(西游记之大闹天宫〉가 중국 역대 박스오피스의 흥행 기록을 갈아치우며 소위 대박을 냈다. 이 영화는 개봉 4일 만에 총 매출액 4억 위안(한화 715억 원)을 뛰어 넘었고, 2월 20일까지 박스오피스 수입 10억 200만 위안 (한화 약 1천 762억원)을 기록하며 '10억 클럽'에 가입했다. 이로써 〈몽키킹 3D〉는 〈로스트 인 타 일랜드)(12억 5천 500만 위안). 〈서유항마편'(12억 4,500만 위안〉에 이어 중국에서 역대 흥행 수 입 3위를 기록했다.

중국의 고전소설 '서유기'를 재미있게 풀어낸 〈몽키킹 3D〉는 견자단, 곽부성, 주윤발 등 중국의 유 명 배우들이 제작에 참여했고, 국내의 우수한 VFX 기술이 결합되어 영화의 인기에 한 몫 했다는 평가를 받고 있다. 특히, 이 영화의 엔딩 하이라이트로 화려한 공중 전투 장면과 손오공이 변신술 을 사용하는 장면이 선보였는데, 국내 대표적인 VFX업체 중 하나인 덱스터가 이 영화의 VFX 제작 에 참여했다는 소식이 알려지며 화제를 모으고 있다.

이에 대해 정성진 본부장은 크리처가 나오는 장면이 필요했던 〈몽키킹 3D〉 제작진이 덱스터가 크 리처를 잘한다고 생각해 연락을 한 것 같다고 설명했다. "〈몽키킹 3D〉는 지난해 중국에서 VFX를 할 만한 곳이 없어서 몇몇 한국 업체에 맡겨 진행된 프로젝트입니다. 따라서 덱스터에서만 VFX를 진행했다고 말하기는 힘듭니다. 하지만 손오공이 우마왕과 싸우는 마지막 장면은 '히어로 샷'이라 고 할 수 있는데, 손오공이 초대형 고릴라로 변신을 합니다. 이 영화가 제작될 당시에 중국에서 〈링 링(미스터 고)〉이 개봉했는데, 영화감독과 제작자가 '바로 저거다'라고 생각한 거죠. 덱스터에서 만 든 고릴라 크리처를 이 영화에 변형해서 사용할 수 있느냐는 연락이 바로 왔습니다."



▲ 정성진 VFX 수퍼바이저 겸 덱스터 본부장



▲ 〈적인걸2: 신도해왕의 비밀〉의 한 장면 Before → After 첫

▲ 〈적인걸2: 신도해왕의 비밀〉 테크니컬 릴

한편 덱스터는 지난해 서극 감독이 연출하고 국내 배우인 김범이 주연을 맡은 〈적인걸2: 신도해왕의 비밀〉의 VFX 제작에도 참여했다. 이 영화는 중국 현지에서 개봉 5주 만에 누적 매출액 6억 위안(한화 1,040억원)을 달성하며 돌풍의 주역이 됐는데, 영화가 흥행하면서 VFX 제작을 담당했던 덱스터의 기술력에 대해 중국에서 관심 있게 보게 됐다.

덱스터의 VFX 작업을 이끌고 있는 정성진 본부장은 30~40명으로 이루어진 EON디지털필름스를 이끌며 〈국가대표〉를 비롯해〈올드보이〉,〈남극일기〉,〈미스터고〉,〈고지전〉등 80여 편이 넘는 국내 영화의 VFX 작업에 참여해 온베테랑 VFX 수퍼바이저다. 그는 지난 2010년 〈중천〉,〈좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈〉등의 VFX를 담당했던 DTI픽처스의 이윤석 대표와〈태극기 휘날리며〉,〈태풍〉등의 VFX를 연출했던 인사이트 비주얼의 강종익 대표와 힘을 합쳐 디지털 아이디어를 설립해 국내 VFX업계를 발칵 뒤집어 놓았다.

"디지털 아이디어를 만들고 2년 반 정도 함께 일하다가 재작년(2012년) 1월 에 현재 덱스터 대표로 있는 김용화 감독과 함께 덱스터를 만들었어요. 이곳에는 과거에 함께 일했던 사람들도 많이 합류해 있습니다. 덱스터를 다시 만들게 된 것은 영화시장, 특히 국내 VFX 시장의 패러다임을 바꿔보고 싶었기때문입니다."

영화시장도 새로운 패러다임이 필요하다!

현재 덱스터는 150명이 넘는 국내 최대 규모의 CG/VFX 제작스튜디오로 발전했다. 정 본부장은 10년 넘게 국내 영화의 VFX 시장이 좋았던 적은 없었다며 VFX 제작을 하는 사람들은 박봉의 월급을 받으면서도 밤샘 작업을 해야 하는 등 3D 업종으로 취급받는 현실이 안타까웠다고 말했다.

"사람들이 VFX해서 어떻게 돈을 벌거냐고 묻더군요. 밤새 일하고 월급도 적다보니 VFX를 하던 많은 사람들이 게임회사로 떠났습니다. 대우가 좋기 때문이죠. 제가 볼 땐 아직까지 국내 VFX 업계는 적절한 수익 모델을 찾지 못한 것같습니다. 헐리우드만 해도 대표적인 VFX 업체라고 할 수 있는 리듬앤휴즈를 비롯해 디지털 도메인, ILM도 다른 회사로 넘어갔으니까요. 헐리우드 중심의 VFX 산업은 이제 뉴질랜드나 호주, 캐나다 같은 VFX 업체로 많이 넘어갔는데,

이러한 변화를 우리도 주목해야 합니다."

덱스터는 우리나라를 넘어 해외시장 진출에 본격 시동을 걸고 있다. 한국의 VFX 시장은 물론 영화시장의 규모도 해외 시장에 비해 너무 작기 때문이다. 정 본부장은 1억 달러가 넘는 제작비가 들어간 헐리우드 블록버스터들은 큰 성공을 거두고 있는데, A급 아니면 C급의 빈익빈 부익부 현상이 나타나고 있다고 지적했다.

"사실 영화는 제작비가 많이 들어갑니다. 특히 VFX가 들어가는 영화는 더 많은 비용이 들죠. 3D 입체영화 〈7광구〉를 비롯해 〈타워〉, 〈미스터 고〉 같은 국내 블록버스터들이 많은 비용을 들여 제작됐지만 흥행에는 실패했습니다. 반면, 〈7번방의 선물〉이나 〈변호인〉처럼 상대적으로 제작비가 적게 들어간 드라마 위주의 영화들은 오히려 흥행에 성공했어요. 그러다 보니 우리나라도 많은 비용이 드는 영화보단 투자자 입장에서도 영화가 재미있어야 하고 흥행에도 성공해야 하기 때문에 상대적으로 저예산의 영화들이 기획되고 있어 국내 영화에서 VFX가 차지하는 비중은 더욱 줄었습니다."

'텍스터(Dexter)'라는 이름에는 오른손으로 한땀 한땀 만들어가는 장인 정신의 의미가 담겨 있다고 말하는 정 본부장은 국내에서도 CG/VFX를 이제는 하나의 산업으로 봐야 할 때라며 영화라는 콘텐츠와 결합되지 않으면 안 된다고 설명했다. 텍스터는 국내 영화시장의 패러다임을 바꾸는 중심에 서 있다. 몇만 되는 사람들과 고만고만한 VFX 작업에 매달릴 때와는 판이 달라진 것이다. "텍스터라는 회사를 새롭게 세팅할 때 VFX를 하는 사람도 있고 자체적으로 영화라는 콘텐츠를 제작하는 사람들도 합류 했습니다. 기존 애니메이션 스튜디오는 애니메이션을 제작하면서 사업영역을 넓혀가기 힘든 구조지만 VFX 업체들은 VFX 기술을 기반으로 새로운 영역으로 넓혀갈 수 있고, 자체적으로 영화라는 콘텐츠를 만들 수도 있습니다. 텍스터의 장점은 대표가 영화감독이고 영화를 만들 수 있는 프로듀서들도 많이 있다는 것입니다. 또, 영화의 후반을 담당하는 VFX팀이 있어서 서포트를 할 수 있는 등 헐리우드의 루카스필름과 비슷한 구조로 되어 있습니다. 회사 내부에는 텍스터워크샵이라는 촬영팀도 있고, 사운드 후반작업과 미까지 이곳에서 모두 할 수 있도록 시스템이 구축되어 있습니다."



V-Ray Success Story

예술은 인생의 매일 매일의 삶에서 가장 큰 영향을 미치는 요소

3D Character Artist at Platige Image SEID TURSIC

Seid Tursic는 순수 아트 예술에서의 그의 백그라운드가 3D 아티스트로서의 기술을 발전시키는데 어떻게 도움이 되었는지 경험담을 나누어주시기로 하였습니다.

인터뷰 및 자료제공 | Interview by ChaosGroup



When did you first develop a passion for art?

I do not remember clearly, but it probably started when I was a kid. Later I had to decide whether to pursue an art degree or something decent like economy or law and I chose art. I think everyone has a passion for art somewhere deep inside and most people are influenced by art in their daily life more than anything else,

언제부터 예술에 대한 열정을 키워나가셨나요?

정확하게 기억이 나지는 않습니다만 제가 아주 어렸을 때부터 그랬던 것 같습니다. 후에 저는 예술 분야의 학위를 취득을 할지 아니면 경영학이나 법률 같은 남보기에 괜찮아 보이는 직업을 선택할 지 고민하였고 최종적으로는 예술을 선택 했습니다. 저는 모든 사람마다 마음 깊은 한 곳에는 예술 에 대한 열정이 있고 다른 어떤 그 무엇보다도 예술은 인생의 매일 매일의 삶에서 가장 큰 영향을 미치는 요소라고 생각합니다.

Can you share more about your education and work experience?

I just got my bachelor degree in traditional printmaking at the Academy of fine Arts in Sarajevo, Bosnia and Herzegovina. My previous schools were also Art-oriented.

At the beginning I studied product design and this was the closest education to the things I currently do. Back then Computer art was not part of our university program but it was very popular among students. Fortunately, I learned many things while studying and they've proved very useful. For example drawing, anatomy and some art theory lessons. Later I decided to switch to another program with an approach to real life drawing.

I really haven't had any chance to pursue an academic education in 3D so I practiced it in my free time with some friends, 3D was something that attracted young artists back then, I am a self-taught 3D character artist and I have been doing this for the past six years. For me, this opened some very good opportunities in a hard environment where you can hardly survive depending on Art itself, I worked for creative studios until I decided to freelance on projects that were of great interest to me, I have

just joined the team of Platige Image and I'm very excited about it. Platige are doing amazing projects and am really happy to be part of this.

당신의 교육 과정이나 업무 경험들을 조금 이야기 해주실 수 있으실까요?

저는 보스니아 헤르체코비나의 사라예보에 있는 순수 예술 학교에서 전통 목 판 전공으로 학위를 취득하였었습니다. 저의 바로 이전 학교도 역시 예술 분 야의 학교였었구요

저는 처음에는 제품 디자인을 공부하였었고 이 분야가 제가 가장 최근에 교육을 받은 분야이기도 합니다. 컴퓨터 아트 분야는 사실 저희 학교의 프로그램은 아니었습니다. 하지만 학생들 사이에서 인기가 있었습니다. 운이 좋게도 저는 컴퓨터 아트에 대해서 학교에 다니는 동안 많이 접할 수 있었고 저에게 굉장히 유용하게 작용하였습니다. 예를 들어 회화, 해부학 혹은 다른 예술 이론수업 등에 말이죠. 저는 후에 전공하는 수업 프로그램을 실제 생활의 회화분야로 옮기기로 결정하였습니다.

저는 3D와 관련하여 정규 교육을 받을 수 있는 기회가 전혀 없었습니다. 하여 제 자유 시간에 친구들과 함께 연습하고 공부할 수 밖에 없었습니다. 3D 분야는 그 당시 젊은 아티스트들에게 굉장히 매력적인 분야였던 것 같습니다. 저는혼자 독학하는 3D 캐릭터 아티스트였고 이렇게 혼자서 지난 6년 동안 지내왔



던 것 같습니다. 이것이 저에게 예술 그 자체에만 의존해서는 살아 남기 힘든 환경에서 저에게 좋은 기회가 될 수 있었던 것 같습니다. 저는 제가 굉장히 높은 관심을 가졌었던 프로젝트에 프리랜서로 참여를 하기로 결정하기 전까지는 한 크리에이티브 스튜디오에서 일을 했었습니다. 저는 Platige Image라는 팀에 참여하였고 굉장히 즐거웠었습니다. Platige는 굉장히 놀라운 프로젝트들을 수행하였고 저는 그의 일원이 된 것이 너무나 즐거웠었습니다.

What do you think are the important skills and qualities that you developed at the Academy of Fine Arts that make a good 3D artist?

I think it is the ability to observe the environment and the people around me. This is basically all you I need to create something completely different or new. The unlimited possibilities of the whole creation process are made of all the different stories I have heard or the things I have experienced. I can say, everything counts and everything is an experience worth keeping and remembering.

당신이 생각하기에 좋은 3D 아티스트가 되기에서는 순수 예술 관련 학교에서 공부를 할 때 꼭 배워야 할 기술 같은 것들이 있다고 생각하십니까? 제 생각엔 제 주변을 둘러싸고 있는 환경들을 바라볼 수 있는 안목이 있어야한다고 생각합니다. 왜냐하면 제가 창조해야 할 그 무언가는 완전히 다르거나 새로워야하기 때문이죠. 창조라는 프로세스에서 무제한의 가능성은 바로내가 듣고 보고 경험한 다양한 스토리들로부터 만들어지기 때문입니다. 저는제가 경험하는 그 어떤 경험들도 소중히 간직해야 할 창조의 원천이라고 생

각합니다.



어도비포토샵CC,3D프린팅기능추가 크리에이티브 업계에 새 바람 예고

한국어도비시스템즈가 지난 1월 17일 자사의 대표 이미지 편집 툴인 '어도비 포토샵 CC(Adobe Photoshop CC)'에 3D 프린팅 절차를 대폭 간소화시키고 3D 프린팅 전 과정을 쉽고 안정적으로 처리할 수 있도록 도와주는 '3D 프린팅 기능'이 새롭게 추가됐다고 발표했다. 예제를 통해 포토샵에서 어떻게 3D 프린팅 기능을 활용할 수 있는지 알아보자.

정리 및 인터뷰 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료제공 | 한국어도비시스템즈 www.adobe.com/kr 🏠





3D 프린팅 전 과정 대폭 간소화시킨 '3D 인쇄' 기능

이번에 업데이트된 포토샵CC의 3D 프린팅을 이용하면, 이미 제작된 3D 모델을 수정, 개선할 수 있을 뿐만 아니라 처음부터 3D로 디자인 작업을 할 수 있다는 점이 특징이다. 익숙한 포토샵 툴을 사용해 번거로운 추가 작업 없이 바로 프린팅이 가능한 3D모델을 제작할 수 있게 되었다. 또한, 자동 메쉬 복구 및 지지대(Support Structure) 생성 기능으로 보다 견고한 3D모델 프린팅이 가능해졌고, 정확한 미리보기 기능으로 출력물에 대해 점 더확신을 갖고 작업할 수 있다는 점도 강점이다.

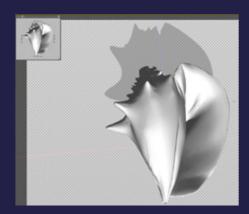
어도비측은 '데스크탑 출판(DTP) 혁신을 일으켰을 때와 마찬가지로 제조 과정을 표준화하는 데 일조함으로써 소비자 3D 인쇄시장에서 중요한 역할을 담당하고 있다.'며, '데스크탑 출판처럼 3D 인쇄산업의 잠재력을 깨울 수 있는 열쇠는 콘텐츠 제작자에게 인쇄 디바이스 및 자료의 기술적인 측면을 이해해야 한다는 부담감을 안겨주는 대신 창의력을 마음껏 표출할 수 있는 환경을 제공하는 것'이라고 전했다. 한국어도비시스템즈의 지준영 대표는 "이번에 새롭게 선보인 포토샵 CC의 3D 프린팅 기능을 통해 모든이들이 출력물에 대해 보다 확신을 갖고 3D 프린팅 작업을 할수있게 될 것이다. 이제까지 3D 프린팅은 3D 모델링 툴로 만들어진콘텐츠와 고퀄리티의 결과물 출력을 위해 3D 프린터가 요구하는조건 사이에 간극이 있었다. 이제 포토샵 CC에서 '인쇄' 버튼 클릭한번만으로 자신이 구현하고자 한 3D 디자인을 출력할 수 있게 됐다"고 설명했다.

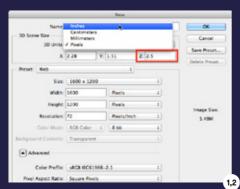
포토샵 사용자들은 이미 친숙한 툴인 포토샵을 사용하여 3D 디자인을 만들거나 가져와 기대치에 부합하는 결과를 신속하면서도 간편하게 얻을 수 있게 되었다. 특히 크리에이티브 전문가는 풍부한 색상. 텍스처, 텍스트 등을 위한 다양한 포토샵 툴을 사용하여 매력적이면서도 물리적인 3D 개체를 손쉽게 시각화하여 안정적으로 제작할 수 있게 되었다. 또한 로컬 3D 프린터나 온라인서비스 제공업체를 통해 다양한 질감의 3D 모델을 2D 인쇄 작업처럼 간편하게 할 수 있게 되었다. 3D 인쇄 프로세스의 전과 정은 위지윅(What You See is What You Get, WYSIWYG) 방식의 미리 보기를 통해 모델의 형태, 질감, 텍스처 및 기타 속성에 대한 예상 결과를 살펴볼 수 있다. 여기에 자동 메쉬 복구, 지지대 및 래프트(Raft) 자동 생성, 한 번의 클릭으로 타깃 디바이스로 인쇄, 포토샵 내에서 프린터 제어(가열, 질감 선택, 예상 인쇄시간)를 통해 고품질의 결과를 제공할 수 있다는 점도 장점이다.

3D 조개껍데기 모델을 사용한 3D 프린팅 예제

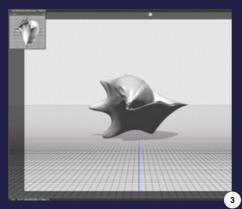
3D 인쇄에 대한 설명을 하기 전에 포토샵의 몇 가지 3D 모델링 기능에 대해서 먼저 살펴보자. 포토샵은 고급 3D 모델을 처음부터 만드는데 사용할수 있을 뿐만 아니라 이미 만들어진 3D 모델의 모양을 정교하게 다듬고 완성할수 있는 강력한 기능을 제공한다.

이번 예제에서는 조개껍데기의 3D 모델을 가져온다음 두 개의 서로 다른 이미지에서 확산 텍스처와 범프 텍스처를 적용하여 색상 및 텍스처를 추가하는 등 매력적인 3D 결과물을 어떻게 만들 수 있는지 살펴보자.

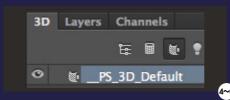




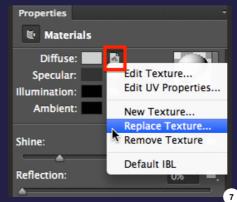
- ① 3D_Shell.obj 파일을 열면 새 문서 대화 상자가 나타난다.
- ② 모델 크기를 변경하려면 Z축 값을 2.5로 변경하고 3D 단위(3D Units)를 인치로 변경한다.



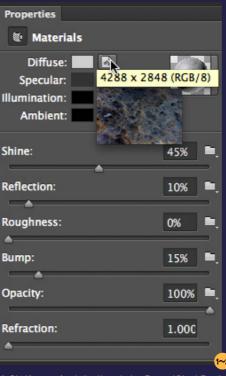
③ 확인(OK)을 클릭한다.



- ④ 파일이 열리고 3D 작업 영역으로 전환할지 여부를 묻는 메시지가 나타나면 3D 작업 영역으로 전환한다.
- ⑤ 이동(Move) 툴을 선택하고 이미지에서 드래그하여 조개껍데기를 회전하면서 전체 3D 모델을 살펴본다.
- ⑥ 3D 패널에서 필터링 기준: 질감(Filter By: Ma—terials) 아이콘을 클릭한다. 기본 질감이 선택되어 있다.



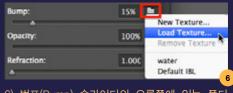
⑦ 속성(Properties) 패널에서 다음 단계를 수행한다.



1) 확산(Diffuse) 옆에 있는 아이콘을 클릭한 다음 메뉴에서 텍스처 대체(Replace Texture)를 선택한다. 2) Textures 폴더에서 water.jpg 이미지를 연다.



- 3) 빛(Shine)을 45%로 설정한다.
- 4) 반사도(Reflection)를 10%로 설정한다.
- 5) 범프(Bump)를 15%로 설정한다.



6) 범프(Bump) 슬라이더의 오른쪽에 있는 폴더 아이콘을 클릭한 다음 메뉴에서 텍스처 불러오기 (Load Texture)를 클릭한다.

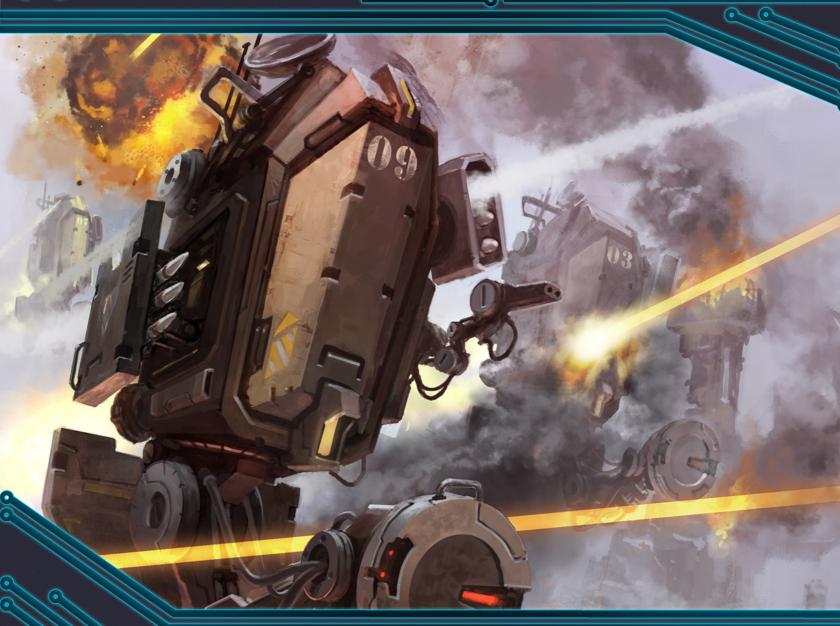


7) Textures 폴더에서 coral twirl.jpg 이미지를 선택한다.

8) 범프(Bump) 값을 조정해 보면서 조개껍데기의 텍스처가 어떻게 변하는지 확인한다. 또한 모델의 광택을 늘리거나 다른 설정을 조정하고 3D 조개 껍데기에 직접 페인트하여 3D 모델의 외관을 변 경할 수 있다.

® 다양한 효과가 적용된 조개껍데기 모델의 완성된 예제를 보려면 3D_Shell_Color.psd 파일을 연다. 다 양한 실험을 마쳤으면 작업한 파일을 모두 닫는다.





디지털 아트는 많은 업계에서 활용되고 있지만, 게임 업계만큼 의존하는 곳은 없습니다. 확실히 게임은 많 은 요소들로 구성되어 있지만, 가장 핵심적인 요소는 캐릭터가 아닐까 생각합니다. 이번 튜토리얼 시리즈 에서는 우리의 아티스트들이 게임 업계에서 일하는 대로 드로이드를 디자인 하는 법에 대해 보여줄 것입 니다. 이는 디자인이 어떻게 탄생하며 3D 모델러가 이것을 가지고 어떻게 테크니컬한 드로잉으로까지 발 전시켜 나갈 수 있는지도 보여줄 것입니다. **DE/AOLITION DROID**

Chapter 5 Demolition Droid

사용된 소프트웨어: Photoshop

저는 이번 튜토리얼 작업을 아주 즐기고 있고, 어떻게 나왔는지를 본 뒤 매우 기뻤습니다. 포토샵에서 이루어지는 저의 전반적인 작업 방식을 보여주는 것이나 제 사고/디자인 과정을 공유하는 것도 좋았습니다.

데몰리션 드로이드의 목적은 사물을 파괴하는 것 - 다행히 계획되고 정리된 방식으로 - 이므로 이 물체를 묘사할 수 있는 썸네일을 만들기 시작했습니다. (그림 01) 드로이드로 보이길 원했지 다른 메카닉이나 배틀 수트로 보이는 것은 원치 않았습니다.

우선 내구성이 높고 작으면서 눈에 띄지 않으며, 날기/공중 부양이 가능하거나 (A, B) 또는 전 지형을 굴러다닐 수 있게 (E) 되어야 할 것입니다. 아마 이드로이드는 탱크 같은 구동계나 복수의 바퀴를 장

착했을 것입니다. (그림 C, D, F?)

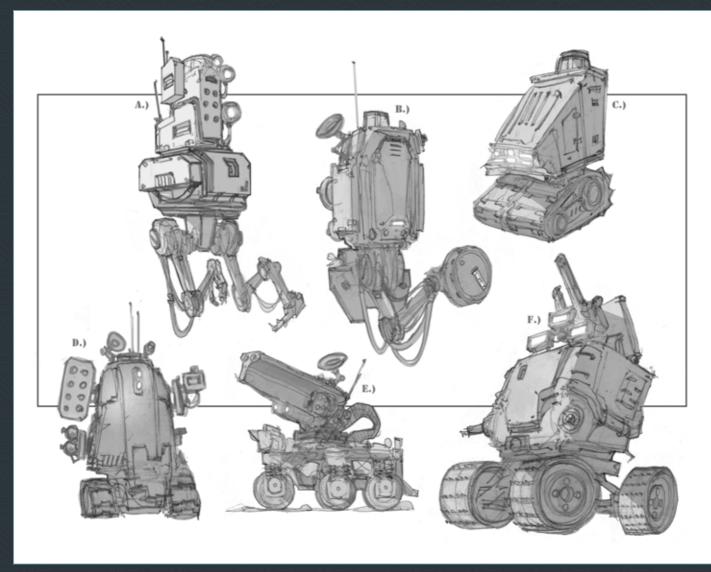
최종적으로 공중에 떠다니는 디자인이 선택되었는데, 드로이드가 지형, 장애물, 높이에 구애 받지 않고 어디든 갈 수 있기 때문입니다. 디자인은 몇 발을 맞아도 여전히 잘 작동하도록 내구도가 높아야하기 때문에 B 썸네일이 가작 적당해 보였습니다.메인 바디는 단단한 케이스이며 소형 팔로 작동되는 소형 폭발물이 장착되어 있습니다.이 팔은 폭발물을 전략적으로 배치시켜 폭탄의 위력을 최대한 끌어올려서 건물이나 차량을 파괴할 수 있게 해줍니다.이 폭발물의 배치를 돕기 위해 절삭 토치가 추가되어 금속 칸막이나 문을 잘라낼 수 있게했습니다.마지막으로 리사일 런처를 추가해서 자기 방어를 하거나 장애물을 제거할 수도 있게 해주었습니다.

다음으로 일러스트에 대한 계획을 짜기 시작했습니다. 저는 가장 짜릿한 순간을 보여주려 했습니다. 대형을 짠 유닛들이 힘차게 전진하며 팔은 장착할 준비가 된 폭발물을 들고 미사일 런처가 발사하고 있는 모습(앞에 적 유닛이 있다는 것을 표시)이 적

당할 것 같습니다. 저는 특히 이번 드로이드 모델이 대형을 짰을 때 효과적이라고 느꼈는데, 한 번에 다수의 타겟을 타격하고 적들이 다시 모이기 전에 빠르게 습격할 수 있어서입니다.

저는 이런 그룹 관점에서의 구도로 빠르게 그려나가기 시작하여 괜찮은 결과를 만들어 냈습니다. 이를 기반으로 장면을 대략적으로 그리고 기본 형태들을 마무리했습니다. 그리고 퍼스펙티브 라인을확인하면서 3D 느낌을 살펴보고자 구글 스케치업에서 아주 대충 모델을 만들어 보았습니다. 드로이드의 이름은 드라마틱한 느낌과 포스를 주려고 지은 것입니다. 그리고 대략적인 퍼스펙티브 라인을더 그어서 밑그림을 보다 정확하게 그릴 수 있도록준비했습니다. (그림 02)

이 형태가 작아도 보이는지를 확인하기 위해 네비 게이터 창을 주시하며 이미지를 계속 뒤집어 봅니 다. 이제 라이팅과 값들을 표시해주면서 전반적인 디자인이 마음에 들 때까지 계속 작업했습니다. 저 는 전면의 드로이드가 백그라운드의 안개와 폭발





에 대비되어 어둡게 만들려고 했습니다. (그림 03) 다음, 컬러 팔레트를 뽑아내는 데 집중했습니다. 드 로이드 부대 주위의 폭발과 화염이 나타나 이 작품 이 대체적으로 따뜻하게 나오기를 기대했지만 불 타는 타겟에서 나오는 연기가 상대적으로 차가운 색조를 만들고 있습니다. 추가적인 깊이와 액션을 더하기 위해 메인 드로이드의 앞 뒤로 지나가는 적 의 포화를 넣고자 합니다. (그림 04)

여기 제가 다시 손 본 디자인/컬러/라이팅이 나왔습니다. 보통 저는 이 시점에서 드로잉과 실루엣 마감을 함께 하는 편입니다. 컬러 참고를 위해 많은 밀리터리물을 살펴본 다음, 이 장면이 사막이나 평야의 유전 지대에서 일어난 것으로 정했습니다. 메인 바디는 브라운의 탄 컬러여서 이런 환경과 잘 어울립니다. (그림 05)

전체 그림의 세츄레이션을 낮추어 전쟁 씬에 맞게









컬러가 지나치게 밝거나 생생하지 않도록 했습니다. (그림 06)

계속해서 작품을 더 탄탄하게 만들어 가도록 메인 <u>드로이드 및</u> 다른 로봇들과 백그라운드의 건물들 의 엣지를 정리했습니다. 대지는 불이 붙어 있어 전투 지역의 느낌을 주면서 그 사이에 라이트를 집어 넣을 수도 있게 하여 드로이드가 보다 돋보이게 되었습니다. 약간의 퍼스펙티브 문제도 수정하

였습니다. (그림 07)

친구 하나가 드로이드에 디테일을 좀 더 추가해서 아주 돋보이면서 캐릭터도 잡을 수 있게 해보라고







말했습니다. 경고 표시, ID 넘버, 로고 같은 것들을 말이죠. 가상의 군대 로고를 생각해서 만들었고, 경 고 심벌이나 엔진 둘레의 위험 표시도 만들어 주

었습니다. 스케일 참고를 위해 몇 개의 패널에 핸들 바도 부착했습니다. 추가적인 스크래치나 때, 텍스처 오버레이, 모서리 주변의 먼지, 화염 자국 또

한 더해서 전투에서 혜진 모습을 더욱 부각시켰습니다. (그림 08)

약간의 라이팅 조절을 한 다음 끝이 났습니다! 메인 드로이드의 모서리를 정리한 다음 디테일과 텍스처를 더하고, 적의 빔 포화를 다시 불러왔습니다. (그림 09)

보통 일러스트 작업을 하면서 설정화 시트를 만드는데, 디자인이 맞게 되었고 어떤 각도에서도 괜찮은지를 확인하기 위해서입니다. 꼭 그리기로 선택한 것만 만드는 것도 아닙니다. (그림 10) 이제 작품이 완성 되었고 처음에 데몰리션 드로이드에 대해 가졌던 기본적인 생각들 - 모든 것을 날려버리는! - 이 정확하게 표현된 것 같습니다. 읽어주셔서 감사합니다! ■

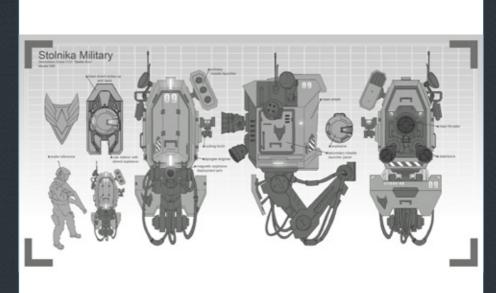
Justin Albers

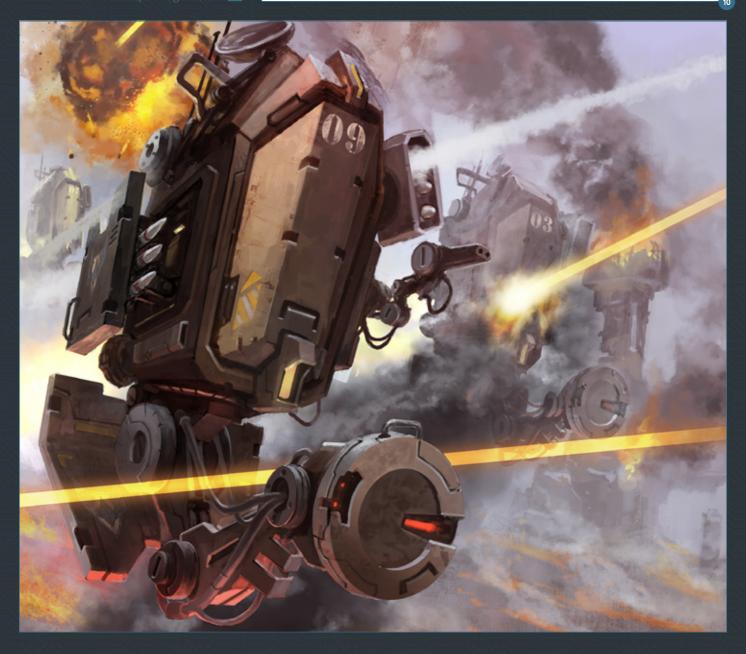
아티스트에 대한 더 많은 정보는

http://www.justinalbers.com/ 裔

또는 아래 주소로 연락바랍니다.

albers.justin@gmail.com





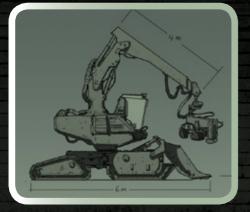
BEGINNER'S GUIDE TO MODELING FUTURISTIC VEHICLES



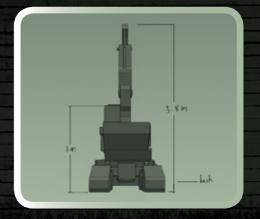
미래의 이동 수단을 모델링 하기 위한 초보자 가이드

미래의 이동 수단은 CG 세계에서 보편적인 주제입니다. 그러나 이번 시리즈에서는 약간 다른 방식으로 접근해 보려고 합니다. 우리의 놀라운 아티스트 두 명이 파괴적인 삼림 벌채용 차량의 컨셉과 기술적인 도면을 건네 받았습니다. 8개 파트로 나누어진 시리즈에서 그들은 단계별로 이 2D 정보를 어떻게 정확한 3D 모델로 변환시키는지 최초부터 최종 렌더링까지 자세히 가이드 해 줄 것입니다.









Chapter 03

사용된 소프트웨어: 3ds Max

이번 챕터에서도 계속해서 차량을 만들어 가겠습니다. 우선 차량의 베어링과 캐터필러가 될 부분을 만들어 보겠습니다. 이를 위해 참고 이미지에서 아이디어를 좀 얻으려고 합니다. (인터넷 검색으로 통해찾을 수 있습니다) 이를 스케치해서 모델의 특정 부품으로 만들겠습니다.

이 오브젝트를 만들려면 3*3*1 박스에서 시작합니다. (그림 01) 에디터블 폴리 (A) 상태에서 박스의양쪽 끝에 컷을 만들고, 박스의 면들을 선택하고 카피합니다. (B) 탑뷰에서 아까 카피한 면들에 컷을 몇 개 더 만들고 나면 쓰지 않을 면들은 이제 지워도 됩니다.

이제 메시를 서브디바이드 할 때 문제가 생기지 않도록 몇 개의 컷만 더 만들어 줍니다. Chamfer Edges를 적용하고 새로운 컷을 만들어 수정을 해줍니다. (C) 그리고 Shell 모디파이어를 적용하고 에디터블 폴리로 변경합니다. 다음으로 상단면을 선택하고 Bevel을 적용하고, 밑바닥을 없앤 다음 하단 엣지의 모든 면을 선택하고 카피합니다. 그리고 Shell 모디파이어를 적용하고 에디터블 폴리로 변경합니다.

new culs

new culs

copy

copy

and
stoll

delete

측면의 엣지들을 선택하고 Connect를 누릅니다. (D) 이제 부품의 다른 면으로 넘어갑니다. (그림 02) Swift Loop 툴을 이용해서 위를 향하고 있는 뒤쪽 부분과 아래를 향하고 있는 앞쪽 부분에 속한 면들을 움직입니다. 그리고 컷을 몇 개 만들고, 중앙 부분의 엣지를 두 개의 세그먼트로 연결시킵니다. 새로운면 중 두 개를 선택하고 Extrude를 적용합니다. (A) 엣지를 선택하고 Connect를 적용합니다.

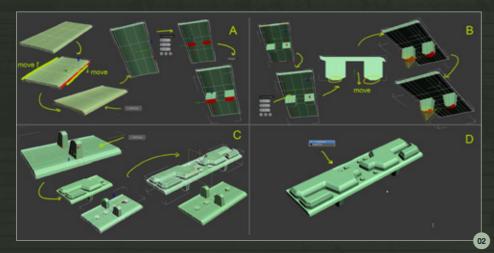
굽어진 형태를 줘야 하는 버텍스들이 좀 보입니다. 이미지의 면들을 선택하고 약간 늘려줍니다.(B) 그 리고 나중에 좀 더 부드럽게 해주기 위해 몇 개의 컷을 만듭니다. 중앙 부분과 그 하단부가 될 곳에 몇 개의 징을 박아줍니다. 각 요소들에 Connect를 적용하고 나서 Symmetry 모디파이어를 적용하고 (C), TurboSmooth를 해서 결과를 봅니다. (D)

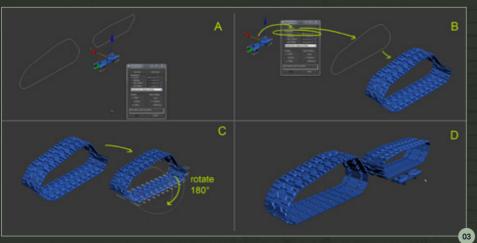
이제 이 부품의 카피를 몇 번 한 다음 전면과 후면의 캐터필러에 모두 놓습니다. (그림 03) 여기에 Spacing 툴을 쓰겠습니다. 이 툴은 Menu 툴바 〉 Align 〉 Spacing Tool (Shift + I)에서 찾을 수 있습니다.

다음으로 캐터필러 참고용으로 아까 만든 두 개의 스플라인을 분리시키고 (A), 복사할 부품을 선택하 고 Spacing 툴 메뉴의 옵션에서 Pick Path 버튼을 클릭한 다음 스플라인 중 하나를 선택합니다. Parameters에서 Count를 활성화 시킨 다음 숫자를 지 정합니다. 이 숫자는 이 부품을 얼마나 반복해서 사 용할지를 표시합니다. 이번 경우 27로 넣었습니다. (B) 하단면은 타켓팅이 이상하게 되었으므로 이들을 선택하고 그 안에서 180도 회전 시킵니다. (C) 그리 고 이를 알맞은 위치에 놓습니다. (D)

이제 계속해서 캐터필러의 베어링을 만들어 보겠습니다. (그림 04) 실린더 하나를 만들고 이보다 작은 것을 또 두 개 만듭니다. 이 작은 것은 몇 번의 컷을 하기 위한 가이드로 쓰이게 됩니다. 우선 사용하지 않을 면을 없애고 작은 실린더를 가이드로 하여몇 번 컷을 합니다. 그리고 만들어진 버텍스들을 연결하면서, 필요 없는 엣지들을 제거합니다. 깨끗하게 남길 사이드를 선택하고 Extrude를 적용한 다음 Insert를 그리고 엣지를 선택하고 Extrude를 적용하면서 엣지를 움직여 형태를 갖춥니다. (A)

계속해서 선택된 엣지를 가지고 Extrude를 적용한다음 몇 개의 면들을 선택하고 Detach를 적용합니다. 남아있는 엣지들을 선택하고 Chamfer를 적용합니다. (B) 실린더를 하나 더 만들고 에디터블 폴리로만든 다음 아까 전 사용한 몇 가지 테크닉을 씁니다.





한콘진, 올해도 콘텐츠산업 '현장과의 소통'에 중점 둬

한국콘텐츠진흥원(KOCCA)이 2월 5일, 경기도 성남에 위치한 글로벌게임혀 브센터 입주 기업들과의 간담회를 시작으로 올해에도 콘텐츠산업계와의 '소 통'을 이어가고 있다. 홍상표 원장이 직접 나서고 있는 '현장과의 소통'은 콘 텐츠산업계의 생생한 목소리를 반영한 효율적 지원정책 마련을 위한 것으로 방송, 만화·애니메이션, 게임 등 한국콘텐츠진흥원이 지원하는 콘텐츠 전 분야를 대상으로 연중 계속될 예정이다.

이번 간담회에서 홍 원장은 입주기업 대표 46명과 함께 글로벌게임허브센터의 판교 이전을 계기로 한 입주사들과 주변 대형 게임 기업들의 상생협력 방안, 글로벌 진출 활성화 방안 등에 대한 다양한 의견을 나눴다. 홍 원장은이어 ▲게임기업 인큐베이팅(Incubating) ▲게임 테스트 서버지원 ▲경영 및 기술지원 ▲자금지원 등 원스톱(One—Stop) 지원체계 구축 등 게임산업 진흥을 위한 게임허브센터의 다양한 사업을 설명했다. 홍 원장은 이와 함께 콘텐츠 분야 창업 생태계 육성을 위해 '콘텐츠코리아랩(CKL)'과 연계한 창업 지원을 추진하겠다고 밝혔다.

홍 원장은 간담회를 마치고 글로벌게임허브센터를 둘러보며 입주기업의 게임을 시연하는 시간을 가진 뒤, 참석자들과 점심식사를 함께 했다. 이 자리에서 홍 원장은 "오늘 우리 게임산업의 세계적 경쟁력이 어디서 나오는지다시 한 번 확인했다"면서 "요청하신 사항들은 글로벌게임허브센터를 통해지원할 수 있도록 적극 검토하겠다"고 말했다.

한편, 지난 2009년 설립된 글로벌게임허브센터는 현재 국내 게임기업 41개, 게임벤처 13팀 등이 입주해 있으며, 온라인 · 모바일 · 기능성 등 다양한 장

르의 게임에 대한 지원사업을 펼치고 있다. 특히, 지난해 12월 게임의 메카인 판교테크노벨리로 확장, 이전하며 기존 시설뿐 아니라 서버실과 테스트실을 신축하는 한편, 카페테리아, 휴게실, 회의실 공간을 확대함으로써 입주사들이 더 많은 혜택을 누릴 수 있도록 지원하고 있다.

한국콘텐츠진흥원은 2월 18일에는 지역 문화산업 지원기관과의 간담회를 갖고, 앞으로 △독립제작사협회 △한국드라마제작사협회 △한국만화가협회 △애니메이션제작자협회 △독립음악제작자협회 △한국e스포츠협회 △게임 산업협회 △아케이드게임 관련 업체 등 콘텐츠 관련 기업 및 협·단체와 소 통하기 위해 연중 간담회를 이어갈 방침이라고 전했다.





SICAF2014 국제애니메이션 영화제, 경쟁부문 출품작 접수

국내 만화애니메이션 산업의 발전에 기여해온 SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌)가 올해 7월로 행사 일정을 잡고 본격적인 시작을 알리고 있다.

지난 2008년 SICAF국제애니메이션 영화제 경쟁부문에서 '무림일검의 사생활'로 일반단편부문 우수상을 수상했던 장형윤 감독이 지난 2월 20일 신작 '우리별 일호와 얼룩소'를 관객들에게 선보였다. SICAF조직위원회는 이 작품에 대해 공식 응원의 메시지를 전했다.

한편, 국내 애니메이션 감독들의 등용문이자 제작 기반의 토대를 다져온 SICAF 국제애니메이션 영화제가 경쟁부문 출품작을 3월 31일까지 접수받는다. 올해 공식경쟁부문은 장편, 단편, 학생, SICAF키드, SICAF쇼케이스, SICAF온라인 총 6개 부문으로 구성되어 있으며, 2012년 1월 1일 이후 완성된 극장, TV, 인터넷 상영을 목적으로 한 프레임 바이 프레임 애니메이션 혹은 컴퓨터 애니메이션 등이 출품할 수 있다. 특히 올해는 SICAF온라인 부문이 신설되어 15분 이내의 단편작품에 더욱 많은 관심과 지원이 기대된다. 올해 SICAF에서는 공식홈페이지를 통해 온라인 접수 시스템을 새로 구축함으로써 전 세계 애니메이터들이 보다 쉽게 SICAF 경쟁부문에 출품할 수 있도록 접수방식을 다각화했다. 온라인 접수는 오는 3월 3일부터 가능하다.

SICAF2014 국제 애니메이션 영화제 경쟁부문 본선 진출작과 특별 경쟁작은 예심을 거쳐 SICAF 홈페이지와 뉴스레터를 통해 공개될 예정이며, 예심을 통과한 작품은 SICAF 영화제 행사기간 동안 공식 상영관(CGV명동역과 서울애니시네마 예정)에서 본선 경쟁을 벌인다.

자세한 사항은 SICAF2014 공식 홈페이지(www.sicaf.org)에서 확인할 수 있으며 문의 사항은 SICAF 영화제팀(02-3455-8437)으로 연락하면 된다.



네이버, 한국예술종합학교 영상원 졸업영화 공개

네이버는 한국예술종합학교 영상원과 협약을 맺고, 네이버TV캐스트를 통해 한예종 영상원의 졸업영화를 공개한다고 밝혔다.

한국예술종합학교는 문화관광부 산하로 다양한 분야의 전문 예술인들을 양성하기 위해 설립된 국립예술대학로 나홍진 감독(영화 '추적자')을 비롯해 이정범(영화 '아저씨'), 조의석, 김병서 (영화'감시자들') 등 국내 유명 영화 감독들을 배출했다. 특히 국내외 유명 영화제에 초청될 만큼 높은 수준을 자랑하는 한예종 영상원의 졸업영화는 그 동안 오프라인 영화제를 통해서만 공개되어 왔기 때문에 많은 이용자들이 작품을 감상할 수 있는 기회가 많지 않았다.

네이버는 네이버TV캐스트 내에 한예종 영상원 채널을 신설하고 네이버 이용자들이 일상 생활 속에서 다양한 장르의 졸업영화를 만날 수 있도록 장을 마련했다. 네이버TV캐스트는 지난 2011년과 2012년 한예종 영상원 졸업영화제 출품작 중 심사위원 및 교수 추천으로 선정된 30여편의 작품을 우선 선보이고 있는데, 한예종 영상원은 앞으로도 네이버를 통해 졸업작품을 꾸준히 공개해 예정이다.

편장완 한예종 영상원장은 "이번 협약은 이용자들이 평상시에도 단편영화를 소쉽게 감상할 수 있는 공간을 마련한다는 점에서 의미가 있다. 학생들이 대중으로부터 자신의 작품을 평가 받는 새로운 기회를 갖게 되면서 더욱 강한 자부심과 책임감을 가지고 작품 활동에 임할 수 있을 것"이라고 말했다. 한성숙 네이버 서비스 1본부장은 "네이버의 대학별 졸업전시회 채널이 학생들의 작품을 자유롭게 소개하고, 포트폴리오를 공유하는 공간으로 발전하기를 기대한다. 네이버는 앞으로도 이용자가 독립영화를 언제 어디서든 감상하면서 더욱 친숙하게 느낄 수 있도록 노력할 것"이라고 말했다.

