

D I G I T A L BRUSH

Visual Contents Magazine 05/2014
3D · 2D · VFX · Animation · Game

Film & VFX

로맨스와 리얼리티가 가미된 사실적 액션과 돌보이는 연출
〈어메이징 스파이더맨 2〉

CG Artist

자기만의 스타일로 캐릭터를 디자인하는
캐릭터 아티스트 겸 일러스트레이터
‘사키루(최상현)’

Special Interview

하고 싶은 이야기를 애니메이션에 담고 싶어요!
한지원 애니메이션 감독

Visit

서울애니메이션센터 기술지원실을 가다
애니메이션 영상 편집에 최선을 다 하고 있습니다!

V-Ray Success Story

EDUCATIONAL SPOTLIGHT :: 데겐도르프(Deggendorf) 응용과학대학
Gero LangHeinrich

2d · 3D Tutorial

Designing Droids (7) Pleasure Droid

The Six Realms (1) Mountains

Beginner's Guide to Modeling Futuristic Vehicles (5)
3ds Max

Guide to FX – Particles and Dynamics (6)
Flocking Birds

VOL.
82

© 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



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

05
2014 . May

Contents World

- 006 **Digital image**
10 아티스트 10국가 10 작품
5월의 텐콜렉션 작품 "Clean Inside"
- 011 **V-Ray Success Story**
EDUCATIONAL SPOTLIGHT :: 데겐도르프(Deggendorf) 응용과학대학
Gero LangHeinrich
- 016 **Film & VFX**
로맨스와 리얼리티가 가미된 사실적 액션과 돋보이는 연출
<어메이징 스파이더맨 2>
- 024 **Cinema Talk**
가정의 달, 5월에 만나는 할리우드 블록버스터 기대작 3편
트랜센던스, X-MAN: 데이즈 오브 퓨처 패스트, 말레피센트
- 028 **CG Artist**
자기만의 스타일로 캐릭터를 디자인하는
캐릭터 아티스트 겸 일러스트레이터 '사키루(최상현)'
- 036 **Special | Interview**
하고 싶은 이야기를 애니메이션에 담고 싶어요!
한지원 애니메이션 감독
- 044 **Visit**
서울애니메이션센터 기술지원실을 가다
애니메이션 영상 편집에 최선을 다 하고 있습니다!
- 074 **Open Culture**
재미랑 작가와의 만남 '지강민 작가' 토크쇼 현장스케치
만화를 원작으로 한 OSMU의 무한확장
- 082 **Open Culture**
새로운 작은 혁명을 꿈꾸는 미디어아트 전시회
'일상 속의 감성'
- 086 **Review**
아이패드용 사진편집 앱
어도비 라이트룸 모바일(Lightroom Mobile)
- 089 **Focus**
한국마이크로소프트, 미래 교육 프로그램 본격 가동
다시 꿈꾸는 미래 교육: 교실 안의 변화가 시작됐다!
- 092 **Brush News**

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 

2d Tutorial

- 050 Designing Droids Chapter 07: **Pleasure Droid**
- 056 The Six Realms Chapter 01: **Mountains**

3D Tutorial

- 062 Beginner's Guide to Modeling Futuristic Vehicles
3ds Max Chapter 05
- 068 Guide to FX – Particles and Dynamics Chapter 06: **Flocking Birds**



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



Nuke



SIDE EFFECTS
SOFTWARE

AFFILIATE SCHOOL
사이드이펙트 소프트웨어 협력교육기관



Digital image

10 아티스트 10국가 10 작품 5월의 텐콜렉션 작품 "Clean Inside"

신성해지기 위해서 깨끗해져야 한다면 얼마나 깨끗해져야 할까요?

5월의 텐콜렉션 작품인 "Clean Inside"는 5월의 아티스트 듀오 - 사진작가 루치아 지아카니(Lucia Giacani)와 그래픽 디자이너 마테우츠 스무라(Mateusz Chmura) - 의 콜라보레이션 아트웍입니다.

루치아와 마테우츠는 현대 건강과 뷰티의 모순을 내면을 들여보이는 아름다운 여성 모델과 모델의 인공적인 느낌의 장기를 통해 보여주고 있습니다.

아름다워지기 위해서, 건강해지기 위해서 얼마나 고통을 겪어야 하나요?

공공장소에서 담배를 피우는 행위가 극악한 살인 행위로 취급 받고, 피트니스 클럽에서 자신을 고문하기 위해 기꺼이 많은 돈을 지불하고, 바이오, 오가닉이라는 이름만으로 비싼 가격표가 붙은 음식만을 섭취하는 극단적인 생활 방식. 자백 또는 기도를 하는 것으로 충분히 "Inside"를 "Clean"할 수 있었던 과거와 달리, 신체 속 안까지 철저한 판단과 검사의 잣대가 되는 미래의 세상이 매혹적이고 우아한 여성과 인공적인 장기와 대비되며, 특이하면서도 신비스러운 느낌의 작품이 탄생되었습니다.





10

COLLECTION

season3

프로젝트 by 포토리아(Fotolia)

포토리아는 클라우드 소싱 방식의 로열티프리 사진, 벡터, 비디오를 판매하는 온라인 스톡 라이브러리. 사진작가와 디자이너는 자신의 작품을 판매하고, 수요자는 고품질 콘텐츠를 구매할 수 있는 온라인 이미지 마켓 플레이스로, 한국을 포함하여 전세계 23개국에 서비스 중.

포토리아 www.fotolia.co.kr 

EDUCATIONAL SPOTLIGHT :: 데겐도르프(Deggendorf) 응용과학대학 Gero LangHeinrich

인터뷰 및 자료제공 | Interview by ChaosGroup



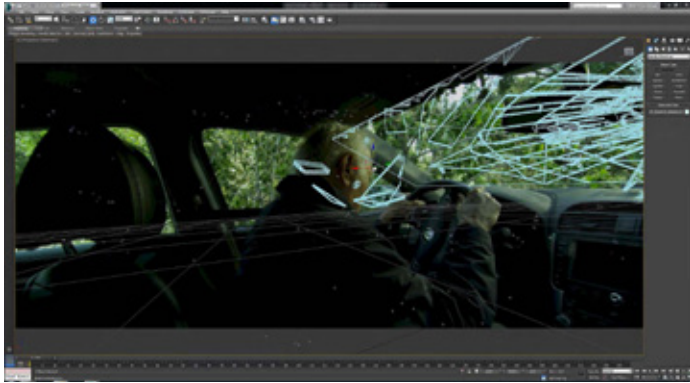
Gero LangHeinrich discovered his passion for art, design and being creative early in his life. As a kid he loved to draw and design things. In addition to his interest in design, he has always been fond of technology. His education was a natural continuation of his childhood interests. He chose the Media Technology program at the University of Applied Science in Deggendorf that successfully combined both his interests. He graduated in October 2013 as a Bachelor of Engineering.

Gero LangHeinrich은 예술과 디자인에 대한 그의 열정을 발견하였고 창조적인 인생을 초장기부터 살기 시작하였습니다. 어린 시절부터 그리기를 좋아했고 디자인과 관련된 일들을 사랑하였습니다. 디자인에 대한 그의 흥미에 더하여 그는 또한 기술적인 면에도 관심이 많았습니다. 그의 성장기의 교육과정은 어린 시절의 흥미를 살려서 디자인과 기술에 대한 것들을 학습하였습니다. 그는 Deggendorf에서 응용과학대학의 미디어 기술 프로그램을 학습하였으며 성공적으로 두 가지 관심사항을 결합할 수 있었습니다. 그는 2013년 10월에 공학분야 학사학위를 수여하였습니다.



Tell us about your learning experience at the University of Applied Science.

The first semester was informative but also quite basic, so I decided to widen my horizon by learning one additional software package each semester. I started with Illustrator, the second semester I decided to learn Photoshop and in the third semester I got in touch with After Effects. That was the time when I became very interested in creating effects in addition to motion picture. So I went on to learn Cinema 4D and 3ds Max. In the beginning of 2013 I got the chance to be part of the team of a Hollywood short called "Before it's too late" as a VFX Artist and Supervisor on set. That was a big challenge because I didn't have a lot of experience yet even though I've tried to learn as much as I can about 3D, VFX, Tracking etc. And because I really liked that kind of work I decided to write my Bachelor thesis about that.



응용과학대학에서 배우고 익혔던 것들에 대해서 저희에게 이야기 해주실 수 있으신가요?

제 기억에 첫 번째 학기는 유용하기는 하였지만 역시 꽤 기초적인 지식들이었던 것 같습니다. 그래서 저는 매 학기마다 전공 분야에 더하여 새로운 소프트웨어 관련 학과들을 하나씩 배워 나가기로 결정 하였습니다. 처음에 시작은 일러스터였습니다. 그리고 2번째 학기에는 포토샵을 세 번째 학기에는 After Effects를 배웠습니다. 바로 그 시기가 제 생각엔 처음으로 모션 픽처에 효과를 입히는 작업에 관심을 가졌던 시기였던 것 같습니다. 그래서 저는 Cinema 4D와 3ds 맥스도 함께 배우기로 하였습니다. 2013년 초에 “Before it’s too late”라는 작품에 VFX 아티스트이자 세트 슈퍼바이저로 참여할 수 있는 기회를 가지게 되었습니다. 그것은 저에게 큰 도전이었습니다. 왜냐하면 저는 3D, VFX 그리고 Tracking 같은 분야에 대한 학습은 많이 했었지만 그에 비해 경험이 많지 않았기 때문입니다. 하지만 저에게는 정말 즐거운 경험이었고 그로 인해 저의 학사 졸업 논문의 주제로 선정하기도 하였습니다.

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

I think the most important thing I learned at the university is that it is important to develop a good overview over every kind of software, every kind of plugin so that you are always able to know which one to use to achieve what you want.

훌륭한 3D 아티스트를 만들기 위해서 대학에서 공부한 내용 중 가장 중요하다고 생각한 것은 무엇입니까?

제가 대학에서 배운 내용 중 가장 중요하게 생각했던 내용은 플러그인 제품을 포함한 모든 종류의 소프트웨어 제품들에 대해서 폭넓은 시야를 가지는 것이었습니다. 이를 통해 최종적으로 얻고자 하는 결과물에 가장 적합한 접근 방법을 찾을 수 있기 때문이죠.

How did you come up with the idea about the “Before it’s too late” project ?

In the beginning of 2013 I spent 3 months in Los Angeles. The idea about that project came when I did some location scouting in Los Angeles. The producer, the director and I were talking about a way to get a more intense feeling for a car accident scene. The director suggested a very slow motion shot. But then the producer said that’s not possible because slow motion cameras are expensive to rent. So they asked me if it’s possible to create a similar effect and they suggested the effect known from “The Matrix”. And I remembered a commercial from Philips and the making of I watched. They created that effect and explained how their workflow was. So I said: “Yes, sure, I will find a way to make it work!”

어떻게하여 “Before it’s too late”라는 프로젝트에 아이디어들은 어떻게 얻으셨나요?

2013년 초에 저는 LA 에서 약 3개월 가량을 지냈습니다. 프로젝트에 대한 아이디어는 LA 에서 장소 섭외를 하던 중에 얻을 수 있었습니다. 프로듀서와 감독 그리고 저는 자동차 사고 장면에 대한 좀 더 강렬한 느낌을 받을 수 있는 방법에 대해서 이야기를 나누고 있었습니다. 그 때 감독님께서 아주 느린 슬로우 모션 샷에 대한 아이디어를 내셨죠. 프로듀서는 그 때 슬로우 모션 카메라는 대여하기에 아주 비싼 물건이라 어려움이 있다는 의견을 냈었습니다. 그래서 그 두 분께서 저에게 매트릭스와 같은 효과를 낼 수 있는 방법에 대해서 찾을 수 있는지 물어봤었습니다. 그 때 저는 필립스 광고 장면을 생각했습니다. 그 제작 과정에서 어떤 방법으로 슬로우 샷 효과를 만들 수 있고 어떤 제작 과정으로 제작하였는지에 대한 여러 설명들도 있었습니다. 그래서 저는 “네, 제가 가능한 방법을 찾아볼게요”라고 대답했었습니다.

Which were the most challenging aspects of this short? What technical approach did you use to solve them?

The most challenging part was to find the right way to track the shot and solve a virtual camera. When I tracked it the first time I wasn’t happy with the result. So I decided to use different kinds of tracking software and went on with the best result.

Film & VFX

로맨스와 리얼리티가 가미된 사실적 액션과 돋보이는 연출 〈어메이징 스파이더맨 2〉

'스파이더맨' 시리즈 중에서 완성도 높고 매력적인 작품이 탄생했다. 〈어메이징 스파이더맨 2〉가 바로 그 주인공이다. 매력적인 캐릭터들과 완벽한 연출, 사실감 넘치는 액션과 재미 등으로 무장한 어메이징한 새로운 스파이더맨은 전편 못지않은 흥행을 예고하고 있다. 지난 4월 23일 국내에서 개봉한 이래 개봉 1주차에만 160만 명의 관객을 동원하고 예매율 1위를 기록한 〈어메이징 스파이더맨 2〉를 만나 보자.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ✉

자료제공 | 소니 픽처스 릴리징 월트 디즈니 스튜디오스 코리아 🏠

공식 페이스북 <http://facebook.com/Sonypictureskr> 🏠



▲ 전편 못지않은 흥행이 기대되는 영화 〈어메이징 스파이더맨 2〉

시놉시스(SYNOPSIS)

연습은 끝났다! 적이 강해진 만큼 그도 강해져야만 한다!

스파이더맨으로서의 삶에 완전히 적응한 피터 파커(앤드류 가 필드)는 거미줄로 뉴욕을 활강하며 위험에 처한 시민들을 구해주고, 사랑하는 연인 그웬 스테이지(엠마 스톤)와 데이트를 즐기며 행복하게 살아간다. 그러던 어느 날, 스파이더맨의 열

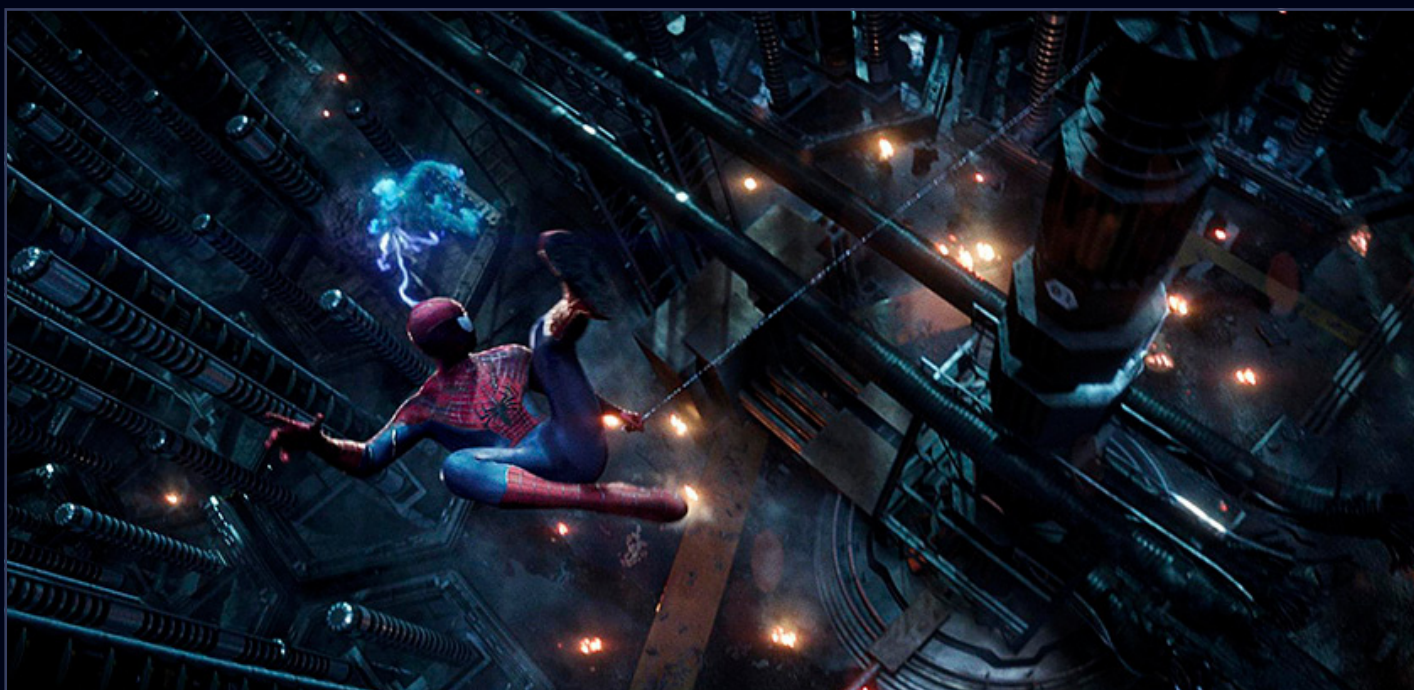
렬한 팬이자 오스코프사의 전기 엔지니어인 맥스(제이미 폭스)가 작업 도중에 치명적인 사고로 자신에게 엄청난 능력이 생긴 것을 발견한다. 하지만 이 능력으로 인해 뉴욕을 마비시키는 대규모 정전사태가 발생하게 된다. 사태 해결을 위해 나선 스파이더맨에게 공격을 당하면서 그는 자신의 영웅이라고 생각했던 스파이더맨에게 심한 배신감을 느끼고 분노한다. 여기에 피터 파커의 친구인 해리 오스본(데인 드한)이 맥스에게 자신과 함께 스파이더맨에게 복수를 하자며 손을 내밀게 되는데...



리얼리티와 현실성이 가미된 판타지 액션과 연기

2012년에 다시 태어난 <어메이징 스파이더맨>은 전 세계에서 약 7억 달러의 수익을 올리며 리메이크작으로써 큰 성공을 거뒀다. 마크 웹 감독의 섬세한 심리묘사는 여성 관객들의 마음을 움직이며 한국에서도 485만 명을 넘는 스코어를 기록했다. 한편 지난 4월 23일 국내에서 전 세계 최초로 개봉해 관심을 모은 <어메이징 스파이더맨 2>는 2년 만에 다시 돌아와 전편의 스토리를 잇는 한편 더욱 커진 스케일과 스펙터클한 액션으로 관객들의 마음을 사로잡고 있다. 무엇보다도 주목해서 봐야 할 부

분은 <어메이징 스파이더맨> 시리즈의 감독을 맡고 있는 마크 웹의 뛰어나고 세밀한 연출력이다. 그는 이러한 밑바탕 위에 리얼하면서도 현대적인 감각을 살려 새로운 이야기를 완성했다. 또, 전편에 비해 성숙해 가고 있는 스파이더맨 캐릭터의 감정변화에도 주목할 필요가 있다. 연인과 가족, 친구, 그리고 뉴욕시민까지 지켜야 하는 슈퍼히어로의 고민은 물론 부모의 죽음에 얽힌 오해와 진실을 알기까지, 히어로 살면서 겪는 고뇌와 갈등들이 주인공 피터 파커의 캐릭터에 잘 묻어난다. 또한 억지스럽지 않으면서도 자연스럽게 전체적인 이야기를 이끌어 나가는 부분에서도 감독의 뛰어난 연출력을 엿볼 수 있다.



▲ 더욱 커진 스케일과 액션으로 관객들의 마음을 사로잡은 <어메이징 스파이더맨 2>

가정의 달, 5월에 만나는 할리우드 블록버스터 기대작 3편 트랜센던스, 말레피센트, X-MAN: 데이즈 오브 퓨처 패스트

따뜻한 온기가 넘치는 가정의 달 5월이 다가왔다. 올해 5월에도 가족단위로 극장을 찾으면 좋을 것 같다. 가족과 함께 볼 수 있는 재미있는 영화들이 많이 개봉하기 때문이다. 특히 할리우드 SF 블록버스터와 판타지 무비가 가족 관객들을 유혹하고 있다. 올해 5월에 기대되는 할리우드 블록버스터 3편의 영화를 소개한다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 이십세기폭스코리아, 워너브러더스, 소니픽처스릴리징윌트디즈니스튜디오코리아

컴퓨터인가 인간인가? 컴퓨터와 인간의 결합 ‘트랜센던스’

그 동안의 인류의 역사를 살펴보면 인간은 ‘도전의 역사’를 만들어 왔다. 인간이 도전할 수만 있다면 무엇이든지 해낼 수 있을 것 같다. 그것이 비록 신적인 존재와 같은 엄청난 대상이라 할지라도 말이다. 현대문명의 기술이 발전하면서 이러한 가능성은 좀 더 짙어졌고 생물학적인 한계를 초월해 신의 영역에 도전하는 일

들도 일어나고 있다. 이처럼 멀지 않은 미래의 이야기를 다룬 SF블록버스터 <트랜센던스>가 개봉을 앞두고 있다.

<트랜센던스>는 인공지능 컴퓨터에 업로드 되어 스스로가 컴퓨터가 된 천재과학자의 이야기를 다뤘다. 인간의 뇌가 업로드 된 컴퓨터는 ‘인간인가? 컴퓨터인가?’ 인간의 뇌가 업로드 되어 감정과 자각능력까지 지닌 인공지능이 생물학적 한계를 초월하며 전 인류의 지능을 합친 것보다 우월한 존재가 될 것이라는 전제를 바

탕으로 이 영화가 만들어졌다. 이러한 가능성에 대해 과학자들은 미래에는 충분히 실현 가능하다고 밝혔다.

이렇게 <트랜센던스>는 인공지능에 대한 철학적 과학적인 정체성을 불러일으킨다. 게다가 영화는 모든 존재를 초월한 인공지능으로 때문에 맞게 될 인류의 미래에 대해 묵직한 여운과 함께 다양한 논의를 불러올 것으로 보인다. 이런 것들이 이 영화에 대한 기대감과 함께 어떤 이야기일지 스토리에 대한 궁금증을 자아내고 있다.





〈인셉션〉, 〈다크 나이트〉 시리즈로 전 세계를 사로잡은 ‘크리스토퍼 놀란’이 제작을 맡았고 조니 뎀이 주연을 맡아서 더욱 주목받고 있다. 또한 〈인셉션〉과 〈다크 나이트〉로 아카데미 노미네이트 된 바 있는 할리우드 최고의 촬영감독 윌리 피스터의 연출 데뷔작이라고 한다. 그 외에도 조니 뎀을 비롯해 레베카 홀, 모건 프리먼, 폴 베타니, 킬리언 머피 등 할리우드 최고의 연기파 배우들의 열연과 함께 크리스토퍼 놀란 사단의 정교하고 감각적인 영상과 연출의 결합은 이 영화에 대한 기대감을 높이는데 충분한 요소가 되고 있다. 눈부시게 발전하는 과학기술의 명암과 컴퓨터로 모든 것이 이루어지는 미래의 세상 속에 놓인 인간의 본질에 대한 묵직한 질문을 던진 〈트랜센던스〉는 오는 5월 15일 국내에서 개봉한다.

인류의 미래를 결정할 최강 적에 맞설 ‘X-Man’이 돌아왔다!

사상 최강의 적이자 인류의 미래를 위협할 강력한 무기 ‘센티넬’이 등장하면서 이에 맞서기 위해 과거와 미래의 엑스맨(X-Men)들이 모두 모여 거대한 전쟁을 시작한다. SF블록버스터 〈엑스맨: 데이즈 오브 퓨처 패스트〉는 ‘센티넬’의 공격에 맞서기

위해 미래의 엑스맨 군단이 힘을 합쳐 전투를 벌이는 이야기로 긴장감 넘치는 액션과 화려한 장면들로 관객들에게 화끈함과 통쾌함을 선보일 예정이다.

미래의 엑스맨들의 능력은 어떨까? 초인적인 힘과 비행 능력을 지닌 ‘워패스’(부부 스튜어트)와 텔레포트가 가능한 ‘블링크’(판빙빙), 딱딱한 물체를 통과할 수 있는 ‘키티’(엘렌 페이지)와 에너지를 흡수하고 원하는 방향으로 방출할 수 있는 ‘비숍’(오마 사이)의 연합 작전이 빠르게 펼쳐진다. 또한 태양에너지를 자유자재로 사용할 수 있는 ‘썬스팟’(아담 칸토)와 전신을 강철 피부로 바꿀 수 있는 ‘콜로서스’(다니엘 커드모



CG Artist

자기만의 스타일로 캐릭터를 디자인하는

캐릭터 아티스트 겸 일러스트레이터 '사키루(최상현)'

최근 어도비가 자사의 글로벌 소셜 캠페인 'I Am The New Creative'에 참가한 첫 국내 아티스트 사키루의 작품을 어도비 공식 페이스북을 통해 공개해 관심을 모았다. 'I Am The New Creative'는 분야 간의 경계를 허무는 차세대 크리에이티브 전문가를 발굴하고 소개하는 소셜 캠페인으로, 이번 캠페인에서 사키루는 자연과 인간 내부를 유기체적으로 연결하고자 한 영감을 담은 자화상 일러스트를 선보였다. 자신만의 독특하고 자유분방한 작품 세계로 글로벌 무대에서 인지도와 영향력을 높여가고 있는 사키루 작가와 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

사키루 홈페이지 <http://sakiroo.com>'I Am The New Creative' 캠페인 www.iamthenewcreative.com

DBrush _ 만나서 반갑습니다. 어떤 분인지 간략히 본인 소개를 부탁드립니다.
안녕하세요. 빨래와 청소를 즐기는 캐릭터 아티스트 겸 일러스트레이터 사키루입니다.

DBrush _ 최근 어도비에서 진행한 글로벌 소셜 캠페인 'I Am The New Creative'에 작가님이 출품한 유기체적 초상화 일러스트 작품이 한국어도비시스템즈 공식 페이스북을 통해 공개됐는데요. 어떤 작품인지 소개를 부탁드립니다. 또, 어떻게 작업했는지도 말씀해 주시죠.

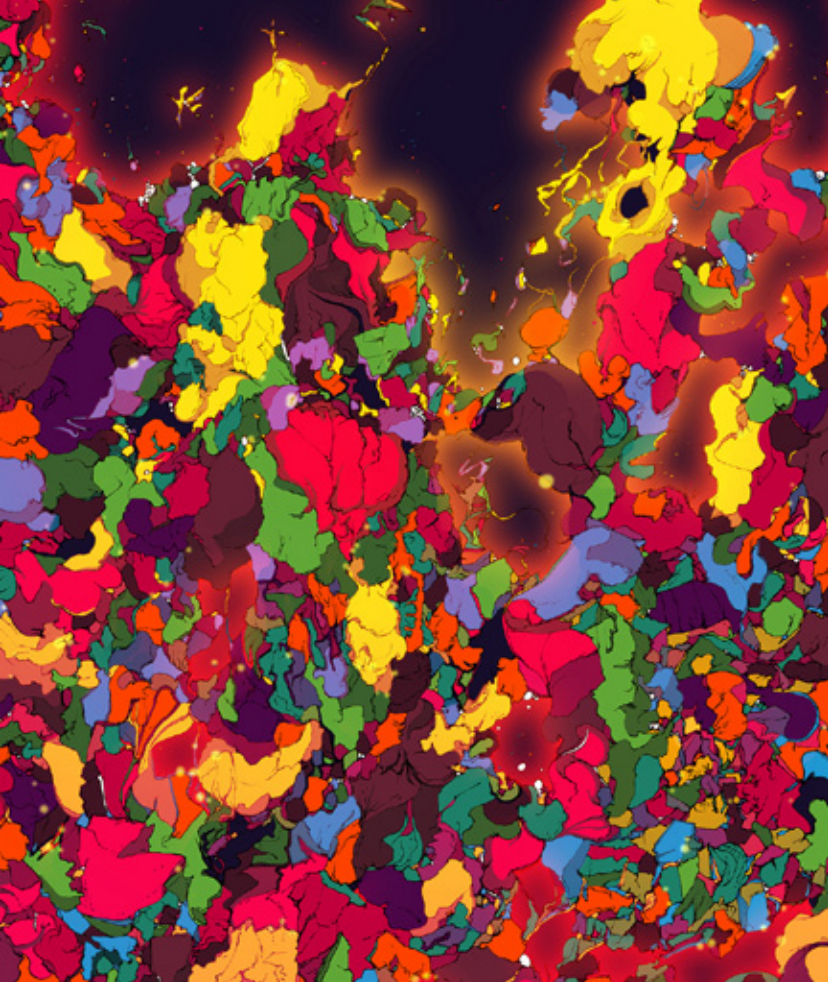
작년 10월에 시카고 전시와 미시시피주립대학교에서 발표할 일이 있어서 미국에 방문할 일이 있었는데 홍콩에서 24시

간쯤 대기하게 되었어요. 그때 가방 속에 든 연습장과 펜을 꺼내 그림을 그리며 지루한 시간을 보냈습니다. 유기체적 초상화를 그리게 되었는데, 이것은 이전 작업의 연장선상에 있던 그림입니다. 많은 그림들이 사람, 동물들을 주제로 그리곤 하는데요.

나만의 오리지널을 찾는 과정에서 사람, 동물이 아닌 다른 소재와 주제를 찾게 되었어요. 그것이 '자연'이었습니다. 좀 포괄적으로 들릴 수도 있는데요. 여기서 말하는 자연에는 우주, 과학도 모두 포함됩니다.



▲ 캐릭터 아티스트 겸 일러스트레이터 '사키루(최상현)'



▲ 무엇보다 아름다운 불(2011년)



▲ 사랑하는 연인처럼 붙어있는 물(2011년)

‘The Nature’ 개인 프로젝트(<http://sakiroo.com/xe/index.php?mid=NATURE&category=123906>)는 그렇게 시작되었습니다. ‘물, 불, 뇌, 심장, 암’ 등과 같은 존재이지만 눈에 잘 보이지 않는 영역을 추상적인 느낌과 결합해서 표현하는 연습을 했습니다. 사람의 신체적인 내부로 들어갈수록 유기체적인 모양과 기능에 관심을 가지게 되었고 자연스럽게 당시 초상화를 그리는 과정에서 적용하게 되었습니다. 사실 이 초상화는 여성을 표현한 것입니다. 아마도 제가 남자이기에 복잡하고 오묘한 알 수 없는 여성을 이렇게 표현하지 않았나 싶습니다. 그럼 전 홍콩공항에서 왜 여성 초상화를 그렸을까요? 이유는 출국 일주일 전으로 돌아갑니다. 당시 전 멕시코에서 열린 국제 일러스트레이터 컨퍼런스 발표가 있어 참석했습니다. 1000명이 넘는 관객이 모였고 2시간의 발표 후 질문 시간에 한 분이 제게 묻더군요.

DBrush _ 그런데, 사키루 작가는 왜 여자 캐릭터는 그리지 않고 있나요?

음... 제가 생각해봐도 전 여자를 그리지 않아 왔습니다. 거의 남자들을 그려왔죠. 그 질문이 이해가 갑니다. 세계적으로 섹슈얼리티를 포함한 인기 일러스트 작품들은 대부분 여성의 섹시함을 어필하니까요. 돌이켜 보면 아마도 남들이 다 하는 것을 굳이 나까지 하지 않아도 된다는 뻘뻘해진 생각에 그간 작업하지 않은 듯 했습니다.



▲ 유기체 인물 초상화(2013년)

Special Interview

하고 싶은 이야기를 애니메이션에 담고 싶어요!

한지원 애니메이션 감독

창작스튜디오 알로에서 애니메이션을 만들고 있는 한지원 감독은 대학 2학년 때 선보인 <코피루왁>(2010) 연출 및 제작으로 2010년 인디애니페스트 대상 '인디의 별'을 수상했다. 지난해 인디애니페스트2013에서는 <학교 가는 길>(2013)을 내놓아 또 한번 독특한 작품성으로 주목받았다. 아직은 대형 애니메이션 기획사 보다는 자신의 생각과 감정을 온전히 담아낼 수 있는 단편 애니메이션이 더 매력적이라고 말하는 한 감독과 주말 오후 경희대 근처의 한 카페에서 만나 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

한지원 감독 블로그 blog.naver.com/tomomi89

DBrush _ 만나서 반갑습니다. 본인에 대한 소개를 부탁드립니다.

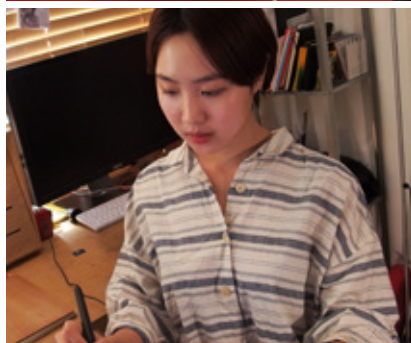
현재 스튜디오 알로에서 애니메이션을 만들고 있습니다. 대학교 1학년 때 첫 작품을 만들었구요. 2학년 때 <코피루왁>을 발표했어요. 학교에서 1년에 1편씩 작품을 만들도록 하고 있어서 그 동안 꾸준히 작품을 만들 수 있었던 것 같아요. 지금은 스튜디오에서 함께 일하는 분들과 만나 1년에 여러 편을 만들고 있어요. 애니메이션을 만드는 사람들이 특별한 것은 없지만 굳이 찾는다면 쌍둥이라는 점이고 함께 애니메이션을 만든다는 점입니다.

DBrush _ 그럼 쌍둥이 자매와 함께 작업하고 있나요?

스튜디오에서 같이 작업하진 않습니다. 대학교 3학년 때 학교에서 공동 작업을 같이 한 적은 있어요. 하지만 쌍둥이라고 해서 성향이 완전히 같진 않아요.

DBrush _ 애니메이션을 만들고 싶다는 생각은 언제부터 본격적으로 들었나요?

어렸을 적부터 애니메이션에 대한 관심은 많았던 것 같아요. 본격적으로 애니메이션을 만들어야겠다고 생각하게 된 것은

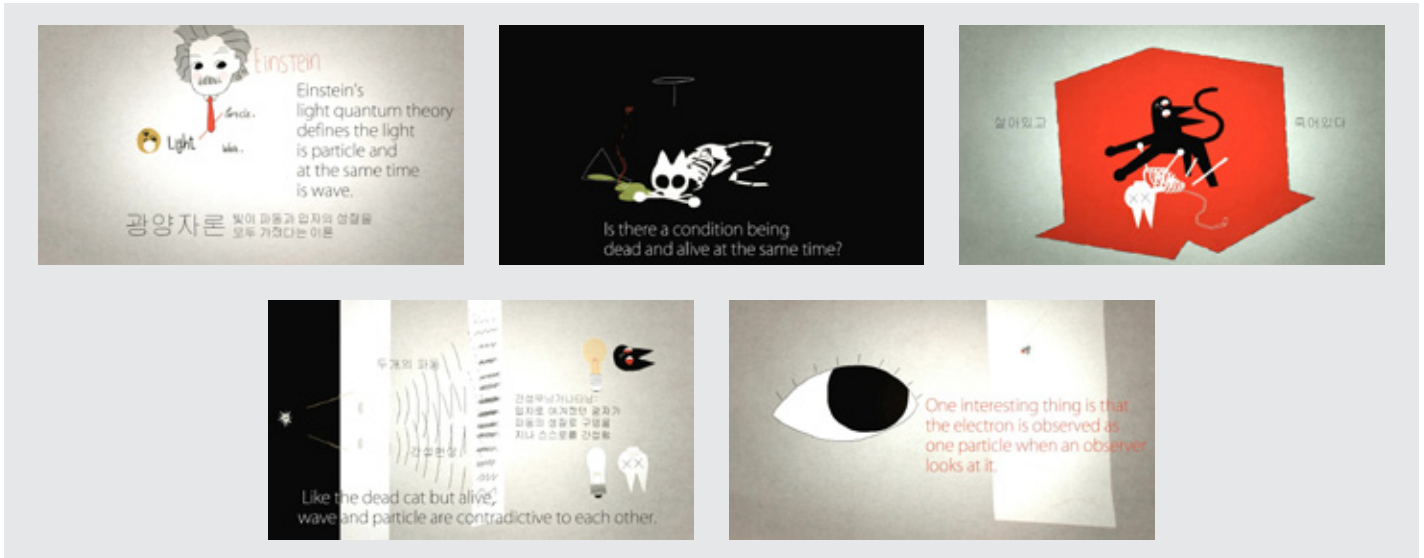


▲ 창작스튜디오 알로에서 웹툰과 장편 애니메이션을 준비 중인 한지원 애니메이션 감독

고등학교 때 입시준비를 하면서부터였고, 학교에 들어와서 애니메이션 작업을 하다 보니 앞으로 계속 애니메이션을 만들어야겠다는 생각이 굳어진 것 같아요.



DBrush _ 학교를 졸업하고 나서 국내 애니메이션 제작사에 들어갈 수도 있었을 것 같은데, 그런 생각은 하지 않았나요?
<뽀로로>, <라바>처럼 국내에서 인기 있



▲ 대학교 3학년 때 쌍둥이 언니와 공동으로 작업한 <Modern Physics And Me>

는 상업용 애니메이션 제작사에 들어가고 싶지 않았다고 할 수는 없지만 저를 받아줄 지도 의문이구요. 상업용 애니메이션은 지금 스튜디오에서 작업하고 싶은 애니메이션과는 좀 많이 다른 것 같아요. 단편 애니메이션을 만든다고 해서 대중적이지 않은 애니메이션을 만들겠다는 건 아니에요. 국내에서 인기 있는 애니메이션은 어린아이나 포괄적인 대중들을 대상으로 하는 것 같아요. 저는 애니메이션을 통해 좀 더 구체적이고 디테일한 이야기를 해보고 싶었어요.

DBrush _ 스튜디오 알로는 어떤 곳이고 이곳에서는 어떤 작업들을 하고 있나요?

알로는 애니메이션을 제작하는 팀으로 7~8명 정도의 인원로 구성되어 있습니다. PD 한 명이 있고 나머지 멤버들은 모두 감독으로 구성되어 있어요. 개인적으로는 개인창작물 작업을 진행하는 한편으로는 모두 함께 극장용 장편 애니메이션을 준비

하고 있어요. 극장용 장편을 내놓기에 앞서 웹툰을 제작하고 있는데, 이 웹툰을 바탕으로 장편 애니메이션을 나갈 생각입니다. 스튜디오에는 현재 상주하면서 작업하는 사람도 있고 프로젝트에 따라 보조하는 형태로 참여하는 사람들도 있습니다.

DBrush _ 장편 애니메이션의 소재나 제목 같은 것들은 정해졌나요?

제목은 아직 의논 중이에요. 피아노를 전공하는 음대생들의 이야기가 될 거라서 그런 방향으로 제목도 정해질 것 같아요. 음악을 소재로 한 애니메이션은 메리트가 있다고 생각하는데, 음악이 많이 등장하는 만큼 어떤 곡을 선정할 지에 고민이 많았어요. 다행인 것은 계속 작업을 함께 해온 음악감독님이 음대에서 피아노를 전공하신 분이라 음악 관련 분야의 사람들도 많이 만날 수 있고 음악과 관련된 여러 가지 도움을 받고 있어요.



▲ 단편 애니메이션 <코피루악>(2010). 감독, 배경, 원화 작업

visit

서울애니메이션센터 기술지원실을 가다 애니메이션 영상 편집에 최선을 다 하고 있습니다!

남산에 위치한 서울애니메이션센터에는 다양한 볼거리와 전시, 강좌들이 열리고 있다. 또 하나 빼놓을 수 없는 곳이 '기술지원실'이다. 이곳에는 디지털 콘텐츠 제작에 필요한 영상과 녹음 편집을 지원하는 '영상편집실'과 '녹음편집실'이 있다. 국내 TV 애니메이션의 80% 이상이 이곳에서 최종 편집이 완료되어 방송을 타고 있다고 한다. 서울애니메이션센터 기술지원실을 총괄하고 있는 함종민 책임과 만나 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ✉

자료 제공 | 서울애니메이션센터 www.ani.seoul.kr 🏠



▲ 서울애니메이션센터 콘텐츠지원팀 소속으로 기술지원실에서 영상편집을 담당하고 있는 황경선 선임과 총괄책임을 맡고 있는 함종민 책임

DBrush _ 우선 본인 소개를 간략히 부탁드립니다.

2002년부터 근무했으니까 12년 정도 됐습니다. 처음 입사했었을 때는 녹음편집실에서 근무를 했습니다. 그러다 서울애니메이션센터 내에 서울애니시네마 개관 문제로 약 1년 반 정도는 기술지원실을 떠나 있다가 다시 돌아오면서 영상편집실에서 근무하게 되었습니다. 그때부터 영상편집 일을 배웠구요. 주로 단편 애니메이션과 영화제 위주의 작품들에 대한 작업을 진행했습니다. <장금이의 꿈>부터 TV시리즈를 맡게 되어 지금까지 영상편집 일을 해오고 있습니다.

DBrush _ 서울애니메이션센터에 있는 기술지원실은 어떻게 구성되어 있나요?

기술지원실은 원래 '영상편집실'과 '녹음편집실', 그리고 '컴퓨터그래픽실' 이렇게 3개로 운영되었습니다. 하지만 컴퓨터그래픽실의 경우에는 장비를 빨리빨리 바꿔주어야 하고 수익성까지 고려해야 되는 상황이어서 운영이 힘들었습니다. 예산도 많지 않았고 수익도 크게 기대할 수 없는 상황이라서 과감하게(?) 2003년 말에 컴퓨터그래픽실을 정리한 뒤 지금은 영상편집실과 녹음편집실 2개 체제가 되었습니다. 이런 체제로 10년 이상 운영해 왔는데, 현재 영상편집실에는 저와 다른 직원 1명해서 총 2명이 있고, 녹음편집실에도 직원 1명이 근무하고 있습니다.

영상편집실은 장소가 크지 않아서 일하다 보면 작업하는 과정에서 동선이 겹치는 경우도 있고, 편집 작업을 의뢰한 손님들이 오게 되면 더 비좁게 느껴질 때가 있습니다. 현재 진행하고 있는 작업량을 생각하면 2명이라는 인원수가 적을 수도 있지만 일하는데 있어서는 적당하다고 생각합니다. 녹음편집실도 마찬가지로요.

DBrush _ 기술지원실에서는 주로 어떤 일을 하고 있나요?

서울애니메이션센터에서 진행하고 있는 영상과 관련 일은 주로 애니메이션입니다. 먼저 녹음편집실에서는 성우더빙과 사운드믹싱 작업 등을 진행하고 있습니다. 영상편집실에서는 영상 후반작업 담당하고 있는데요. 특히 애니메이션 작품의 경우에는 방송국에 납품할 때 SD나 HD 테이프로 변환해서 보내야 합니다. 하지만 레코딩 장비가 워낙 고가이다 보니 서울애니메이션센터의 영상편집실에서 영상편집 작업들을 지원하고 있습니다. 애니메이션 제작사들로부터 영상 데이터를 받아서 영상 편집과 오디오 편집 작업을 해서 테이프 형태의 마스터본을 만들어 방송국에 넘기는 작업이 이곳에서 하는 주된 일입니다. 극장용 애니메이션의 경우에는 처음 작업할 때부터 직접 참여해서 작업하는 경우가 많지만 TV 애니메이션의 경우에는 시놉시스부터 어느 정도 편집이 되서 오기 때문에 기술지원실에서 많은 부분을 건드리진 않습니다. 하지만 수정이 많아요. 그래서 수정 부분에 특히 신경 써서 작업하고 있습니다. 대부분 납품시간이 촉박해서 오는 경우가 많은데 그렇다고 애니메이션을 다시 찍기는 힘든 경우가 많기 때문에 영상편집실에서는 오디오를 맞추는 것과 같은 작업을 통해 최종 완성품을 만들기 위해 노력하고 있습니다.

또 국내에서 사용하는 애니메이션 포맷방식과 해외에서 사용하는 포맷방식이 다르기 때문에 수출용 애니메이션의 경우에는 클라이언트가 원하는 포맷방식으로 데이터를 변환해서 보내고 있습니다. 이 외에도 IPTV나 케이블TV 등 다양한 채널에 맞게 포맷을 변환하고 수정해서 최종 마스터본을 만들어 주는 일을 하고 있습니다.



▲ 서울애니메이션센터 기술지원실 중 영상편집실 모습



The Six Realms

Chapter 01 - Mountains



현대의 컴퓨터 게임에서 많이 나타나는 것 중 하나는 훌륭한 디자이너와 아티스트들이 만든 광대한 세계를 탐험할 수 있다는 것입니다. 이곳 저곳을 돌아보면서 한 왕국에서 또 다른 왕국으로, 멋진 풍경을 바라보다 예상치 못한 난관에 부딪히거나 적들과 조우합니다. 이런 게임을 만드는 작업에서 컨셉 아티스트가 겪게 되는 어려움은 다양한 배경을 만들면서도 디자인 측면에서 지속성이 있어야 한다는 것입니다. 이번 시리즈에서는 같은 세계에 공존하는 각각의 6개 왕국을 어떻게 디자인 하는지 또 페인팅 과정이 어떻게 되는지를 보여드리겠습니다.

Chapter 1

Mountains

사용된 소프트웨어 : Photoshop

이 산악 요새는 춥고 동떨어진 마을 주민들의 피난처입니다. 또한 눈보라를 피해 여행자들이 방향을 찾게 도와주고 다가오는 침략자들에게 경고를 주는 불빛이 됩니다.

여기서 눈만 빼면 저의 접근 방식은 사막의 오아시스와 비슷합니다. 저는 거대하고 눈이 흘날리는 산속의 맑은 밤하늘 아래 자리 잡은 밝은 도시를 마음속에 그렸습니다. 온도 또한 컨셉에 포함된 것인데, 관객으로 하여금 따뜻한 도시가 그려지도록 하게 하기 위함이었습니니다. 이렇게 생각하고 나니 컬러 구성을 결정하기가 매우 쉬웠습니다. 햇불은 보통 오렌지 빛을 띠고 설경은 파란 빛인 - 또는 우리가 파랑으로 인식하는 - 경향이 있기 때문입니니다. 구도 또한 간단합니다. 관객의 눈이 머물게 되는 초점이 있고 스쳐 지나가게 되는 주위 환경이 있습니다.

색으로 대략적인 구도를 잡아주면서 작업을 시작했습니다. 카메라 앵글을 상당히 낮게 잡아서 마치 자신이 여행객이 되어 요새를 올려다보는 기분이 들도록 했



01

습니니다. (그림 01) 지겹지만 계속해서 큰 사이즈의 라운드 텍스처 브러시로 채워 나갑니니다. 이렇게 해뒀야 형태를 빨리 추가할 수 있고, 약간의 텍스처와 노이즈로 재미있는 요소를 만들어 줄 수 있습니다.

지금 상황에서 컬러와 값에 대한 생각은 일종의 블랙홀과 같았습니니다. 모든 것이 초점을 향해 안쪽을 보고 펼쳐져 있었습니니다. 따뜻한 것은 가운데로 모이고 어두운 값은 초점을 가리키고 있습니다. 지금 단계에서는 이미지를 작게 둔 채로 색을 칠했습니다. 세세한 부분을 다루지 않고 전체 구도를 작업할 때는 이편이 훨씬 편하다는 것을 알게 되었기 때문입니니다.

대략적인 구도가 만족스럽게 나왔으면,

형태와 외곽선을 다듬기 시작합니다. (그림 02) 형태가 멀리에서도 읽히기 시작했을 때, 텍스처와 컬러 작업을 더 진행했습니다. 이 단계에서는 2~3개의 레이어를 유지합니다. 하나는 작업 레이어, 하나는 머지 된 레이어, 또 하나는 제가 처음 그린 컬러 러프화(참고용)입니니다. 작업 레이어에 작업하고 있는 것에 대해 확신이 없을 때 이를 꺾다 꺾다 해보면서 도움이 되는 작업인지 아닌지를 판단했습니다. (이 방법은 제 작업 과정 전체에서 많이 사용됩니다!

캔버스를 뒤집어 봄으로써 시간을 절약할 수도 있습니다. 저는 이때까지 이 이미지가 얼마나 회색으로 빛이 아래있었는가를 알아채지 못하고 있었습니니다. 도시의 환



02



03



04

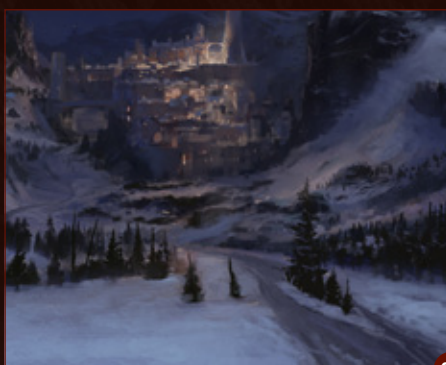
함이 주변 환경으로도 흘러 넘치기를 바랐기 때문에 도시의 라이트 강도를 높이면서 산을 어둡게 만드는 것으로 명암을 끌어 올렸습니다. (그림 03) 그런데 막상 작업을 다 해놓고 보니 너무 지나치다는 느낌이 들어 Multiply 레이어를 추가하고 몇몇 부분에 마스킹을 해서 약간만 빛이 나게 만들었습니다. (그림 04)

나무와 바위를 만드는 데는 일반적인 라운드 브러시를 썼고, 가끔씩 건물과 같이 아주 날카로운 외곽선이 필요할 때는 Lasso 툴을 쓰기도 했습니다. 대부분 텍스처가 들어간 브러시를 쓰려 했지만, 장면이 밤이기 때문에 대부분의 텍스처는 보이지 않습니다. 이 때문에 실제 비치는 것보다 텍스처를 더 노출시켰습니다.

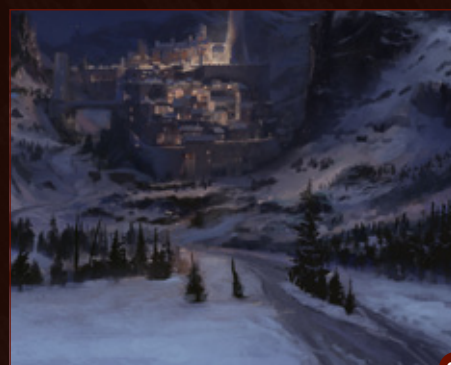
여기서 저는 도시와 그 바로 주변의 디자인을 계속 생각하고 있었기에, 그림 06~07을 보면 약간의 변화가 있음을 볼 수 있습니다.



05



06



07

저는 캐나다 사람이기 때문에 눈과 시간을 보낸 적이 많고, 눈이 보거나 느끼기에 생각과는 많이 다르다는 것을 기억합니다. 게다가 빛을 얼마나 다르게 반사시키는지도 기억하기 때문에 이런 것들을 적용하려 하다 보면 또 다른 차원의 재미를 느낄 수 있습니다. 만약 이 주제와는 그리 친숙하지 않다면 자료를 많이 찾아보면 됩니다.

제가 정말 그리고 싶었던 것 중 하나는 소나무 가지가 눈의 무게에 눌린 모습이나, 죽거나 기울어진 나무가 눈의 무게로 인해 쓰러진 모습이었습니다. (그림 08)

이제 페인팅 작업을 마무리할 준비를 합니다. 잘못된 부분을 찾아보고 마치 사각 지역처럼 작업이 덜된 부분이나 지나치게 차이 나는 대비 요소들을 살펴보았습니다. 좌측 하단 부분은 이미지에서 아무런 역할이 없는 것처럼 보여서, 시선의 이동을 돕기 위해 방향을 나타내는 요소를 추가해주었습니다. (그림 09)

어디서 누구에게 들었는지 기억이 잘 나지는 않지만 그림의 외곽부분은 관객의 시선을 밀어내야지 끌어서는 안 된다고 했습니다. 이 규칙을 따르기 위해 외곽에 가까운 곳의 값들을 강하게 주어 마치 책에 들어가는 삽화처럼 만들었습니다. (그림 10)



08



09



10



11

마무리는 거의 약간의 컬러 수정이지만
초점의 명암을 조금씩 수정해서 최초에
생각했던 것과 비슷하게 맞추려 했습니
다. (그림 11) 도시에 약간의 글로우 효과
를 줘서 분위기를 더욱 고조시켰습니다.
이제 작업이 마무리 된 것 같습니다.

전체적으로 결과물이 만족스럽습니다. 그
림의 분위기가 제가 원하던 것에 가깝고
컨셉에도 부합합니다. 





Chase Toole

아티스트에 대한 더 많은 정보는

<http://chasepamark.blogspot.com/> 

또는 아래 주소로 연락바랍니다.

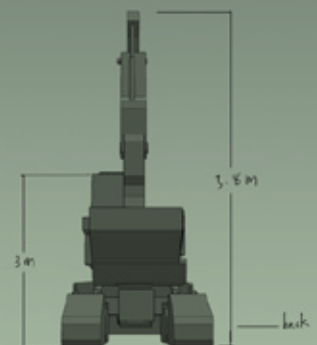
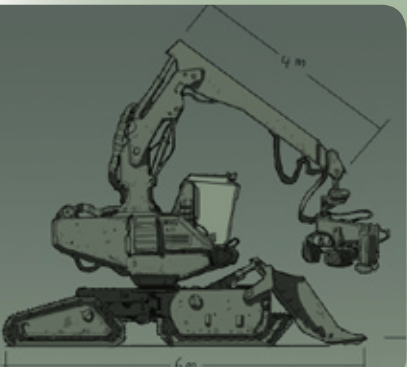
chasetoole@gmail.com 

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 최초로 최종 렌더링까지 자세히 가이드 해 줄 것입니다.



Chapter 05

사용된 소프트웨어 : 3ds Max

튜토리얼을 계속 이어나가 봅시다!

튜토리얼의 다음 단계는 지금까지 만든 모델을 텍스처링을 위해 준비시키는 것입니다.

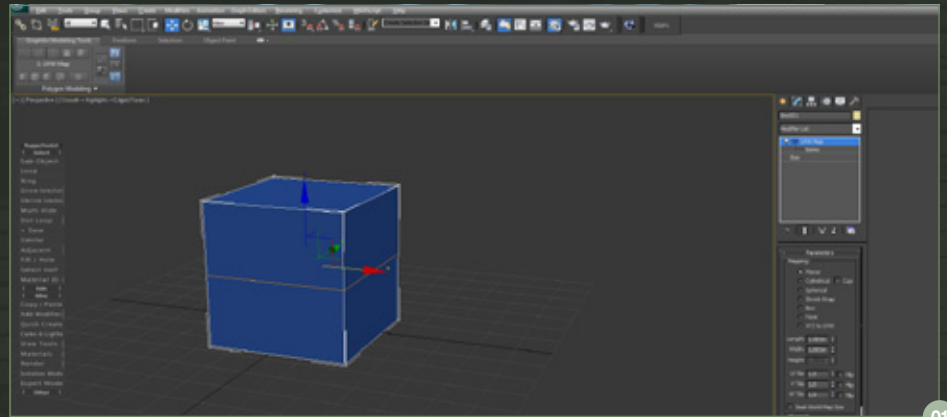
이를 위해 3ds Max에 내장된 UV Mapping 툴을 씁니다. 이 컨셉을 설명하려면 우선 텍스처 맵을 먼저 소개해야 합니다. 이 텍스처 맵은 3D 작품의 최종 페인팅 혹은 마무리가 되는 것이며, 이는 2D 평면에서 만들어지게 됩니다. UV 맵은 이 평면 텍스처 맵을 조종하고 편집하는 템플릿으로 여러분이 만든 3D 조형에 사실적으로 적용이 되게 도와줍니다.

매핑에 쓰이는 UV맵(UVW)이 간단할수록 더 좋습니다.

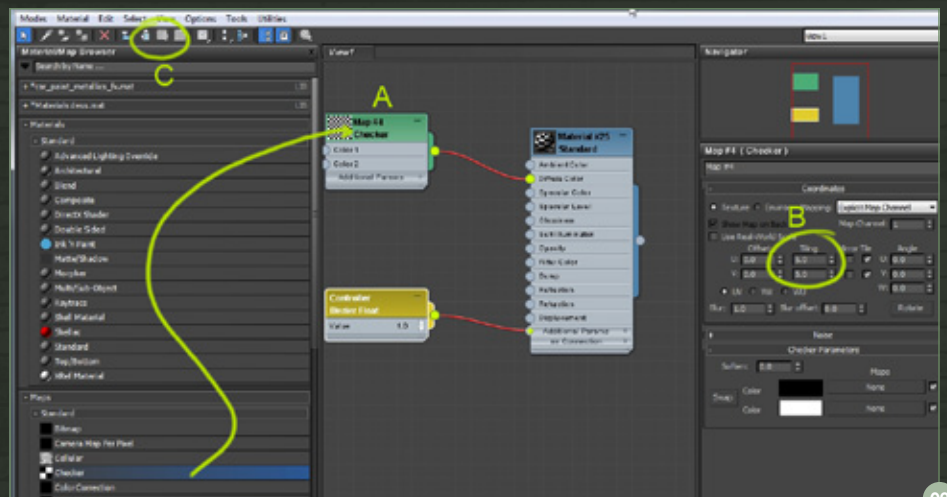
시작으로, 간단한 기본 박스 형태를 만들고 우측 채널의 모디파이어 리스트에서 찾은 UVW Map을 지정합니다. (그림 01) 그리고 체크 패턴 맵을 적용하고(A), Diffuse Color의 Standard 매테리얼 세팅에서 타일링을 5.0으로 설정합니다. (B) 다음으로 체크박스를 활성화하여 (C) 스크린에서 맵을 볼 수가 있습니다. (그림 02) 이제 UVW Map 모디파이어의 기본 파라미터를 살펴볼까요? (그림 03) 우리가 만든 오브젝트에 다양한 타입의 매핑을 적용할 수 있는데, Planar, Cylindrical, Spherical, Shrink Wrap, Box, Face, XYZ to UVW 같은 것들이 있습니다. 이런 각 세팅들은 프리셋 좌표에 지정되어 오브젝트들을 한번에 효율적으로 매핑할 수 있게 해줍니다.

내부의 매핑 모드 속성 중에서 제가 주로 쓰는 몇 개의 모드가 있습니다.

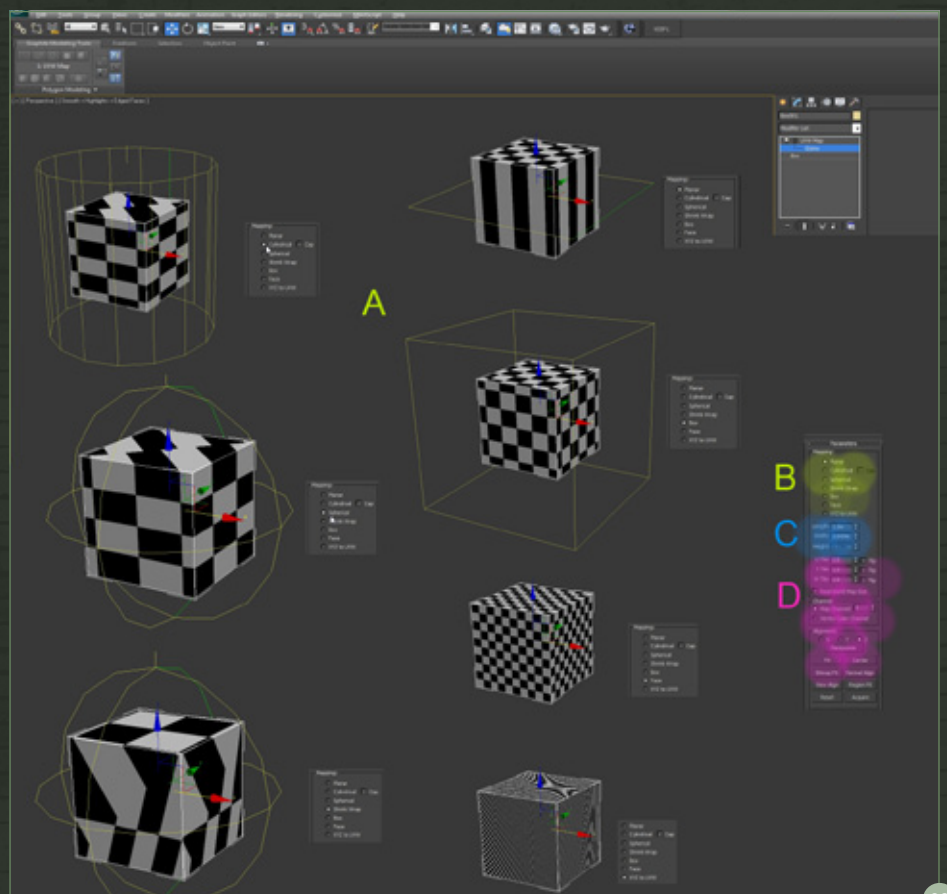
우선, Planar 모드는 오브젝트에 플랫 기



01



02



03

씨지랜드가 추천하는 “포커스 채용정보” 지금 확인하세요!



로이비주얼

채용직종 VFX/이펙트/기획(연출)

조연출/VFX

TV시리즈 3D애니메이션 제작 스태프를 모집합니다.
(주)로이비주얼은 우비소년, 치료와 친구들, 이너레인저, 로보카폴리 등 세계수준의 콘텐츠를 기획, 제작, 배급하는 콘텐츠 전문회사로 성장해왔습니다. 지난 14년간 ...



스튜디오닷

채용직종 컨셉,원화,드로잉

스튜디오닷에서 함께 할 인재를 모집합니다

스튜디오닷은 국내 최고 Game Cinematic 전문가들과 Animation 제작진이 모여 새로운 큰 꿈을 키워 나가는 회사입니다. 최상의 웰메이드 작품을 만들기 위한 인프라와 시스템을 구축하고 있습니다...



(주)포스

채용직종 영화/애니메이션/매트/매치무브/리깅/VFX/모델링

영화 VFX

포스 [4th CreativeParty] 는 영화전문 VFX Studio입니다
현재 진행중인 프로젝트는 다음과 같습니다
- 박광현 감독의 '권법' CJ ENT 제작
- 윤종빈 감독의 '군도' 영화사 월광 제작



시너지미디어

채용직종 모델링/라이팅(렌더링)/이펙트/합성/편집

(주)시너지미디어에서 함께 할 인재를 모집합니다.

(주)시너지미디어는 2002년 애니메이션 배급사로 탄생을 했습니다. 이후, "빠꼼", "비키와조니", "오스카의 오아시스", "라바" 등의 투자유치 및 공동제작을 추진해 왔으며, 전세계를 대상으로 애니메이션을 배급해 오고 있습니다. ...



(주)투바엔

채용직종 라이팅(렌더링)/이펙트/합성 편집/컨셉,원화,드로잉

(주)투바엔에서 열정이 넘치는 인재를 모집합니다

<라바>, <오아시스>, <비키&조니> 등을 제작한
(주)투바엔에서 다음과 같이 인재를 모집합니다.



(주)삼지 애니메이션

채용직종 애니메이션/모델링 라이팅(렌더링)/이펙트/합성

TD/모델러/애니메이터/파이널(라이팅,이펙트)/컨셉, 디자인 아티스트를 모집합니다

삼지애니메이션은 수준높은 기술력과 크리에이티브로 국내외에 이름을 알린 스튜디오로서, KBS 에서 방영한 공중파 애니시청률 1위의 "기상천외 오드패밀리" 와 MBC 에서 방영한 "My Giant friends", 그리고 EBS 에서 ...



채용정보 확인하기

1 한콘진, 4월 23일 중국 상하이시와 ‘한·중 문화산업 교류회’ 개최

향후 5년 내 일본을 넘어 세계 2위 콘텐츠 시장으로 부상할 것으로 예상되는 중국시장 진출을 위해서는 현지 인터넷플랫폼 빅3 기업인 ‘바이두(百度)’, ‘알리바바(阿里巴巴)’, ‘텐센트(騰訊·텐센트)’와 여타 인터넷플랫폼 간의 경쟁 구조를 적절히 활용해야 한다는 주장이 나왔다.

지난 4월 23일 한국콘텐츠진흥원 2층 콘텐트홀에서 열린 ‘한·중 문화산업 교류회’에서 한국콘텐츠진흥원 중국사무소 강만석 소장은 “중국의 동영상사이트들이 TV화하면서 판권에 53억 위안(한화 약 1조 원)을 투자하고 있다”면서 “드라마 〈별에서 온 그대〉 이후 인터넷플랫폼 간에 붙어 닥친 한국 드라마 확보 경쟁을 잘 활용해야 한다”고 말했다. 그는 또 “중국 콘텐츠 규제정책과 비즈니스 전략”에 대해 발표하면서 “특히, BAT(바이두, 알리바바, 텐센트)와 중소 유무선플랫폼 간의 경쟁구조를 적절히 활용해야 한다”고 강조했다. 이어 “중국은 공산당 창건 100주년인 2021년 직전인 2020년까지 세계 최대 문화산업 강국이 되는 정책 목표를 공표했다”면서 이 시장에 진출하기 위해 △중국 문화산업 1선 도시인 북경, 상해, 심천에 도시거점 비즈니스 플랫폼 구축 △현지의 멘토 클럽 활용 등의 전략도 제시했다.

이날 교류회에서는 CJ E&M 이성훈 차이나 공연부문 부장과 컴투스 의 콘텐츠산업 한·중 교류협력 방안에 대한 발표도 있었다. 이 부장은 중국과 CJ E&M이 공동 설립한 아주연창(상해)문화발전유한공사의 뮤지컬 ‘맘마미아’와 ‘캣츠’의 성공사례를 소개하며 “한·중·일이 협력하면 영·미의 뮤지컬 시장과 동등한 수준으로 성장할 수 있다”고 강조했다.

또한 중국 상하이시 쉬린(Xu Lin, 徐麟) 상무위원 겸 선전부장, 런이비아오(任义彪·REN YI BIAO) 국가대외문화무역기지 총경리, 나우위에핑(钮卫平·NIU WEI PING) 상해동방명주주식회사 대표, 왕리웨이(王力为·WANG LI WEI) 상해신화전매유한공사 총재 등 고위급 인사들이 상해 자유무역구의 정책 및 서비스, 한중문화 협력방안을 소개하고 국내 참가자들의 질문에 직접 답하기도 했다. 런이비아오 총경리는 중국의 펀드, 기금제도와 관련한 질문에 “중국의 펀드와 기금은 대외에서 인식하는 것보다 다양하고 개방돼 있다”면서 “향후 더 많은 펀드기금 제도를 마련하고자 노력하고 있다”고 답했다. 또 니우위에핑 대표는 중국 케이팝 팬들을 대

상으로 한 사업의 현지 파트너를 소개해 달라는 한 참가자의 요청에 “회의가 끝나는데 바로 연락할 수 있는 업체에 대한 정보를 드리겠다”고 말했다.

한국콘텐츠진흥원 홍상표 원장은 “창조경제의 구현을 앞당기기 위해서는 동반자 관계인 중국과 한국이 전략적으로 상호협력 범위를 더욱 넓혀갈 시기”라면서 “이번 교류회는 아시아 콘텐츠의 세계시장 진출을 위해 양국의 힘과 지혜를 모으기 위한 첫 걸음”이라고 행사의 의미를 설명했다.

‘한·중 문화산업 교류회’는 문화체육관광부와 미래창조과학부가 운영 중인 ‘콘텐츠 창의 생태계 협의회’의 실행 조직인 ‘콘텐츠 해외진출협의회’의 일환으로 중국시장 진출 및 교류활성화를 위해 운영되고 있다. 이번 교류회를 위해 중국 측에서는 상하이 ‘푸둥’ 지구에 해외기업 및 자본유치를 주도해 온 상하이시 쉬린(Xu Lin, 徐麟) 상무위원 겸 선전부장을 비롯한 고위 정부인사와 콘텐츠기업들, 한국 측에서는 한국콘텐츠진흥원 홍상표 원장을 비롯해 CJ E&M, 컴투스, 아이코닉스 등 국내 대표 콘텐츠기업 관계자 230여명이 참가했다.

한편, 상하이는 문화산업 분야의 외국계 기업을 유치하기 위해 2011년 10월 ‘상하이자유무역구 국가대외문화무역기지’를 설립했다. ‘국가대외문화무역기지’는 상하이자유무역구 내, 상하이 정부가 운영하는 유일한 문화 무역 서비스 공공 플랫폼으로, 장르 및 분야를 막론하고 기지에 입주한 기업에게 △중국 내 문화상품 유통 △문화기업 경영자문 △전문인력 육성 △전시 및 이벤트 개최 등의 서비스를 지원한다.



2 오토데스크, 제 1회 오토데스크 코리아 BIM 어워드 개최

오토데스크가 국내 BIM 활성화를 위해 자사의 빌딩 정보 모델링 (BIM: Building Information Modeling) 솔루션을 이용해 제작된 최고의 작품을 선정하는 ‘오토데스크 코리아 BIM 어워드’를 처음으로 개최한다고 밝혔다. BIM은 작업의 불필요한 반복과 오류를 줄이고 협업을 강화해 보다 뛰어난 프로젝트 및 사업 결과를 창출한다고 입증된 강력한 디자인 프로세스이다.

오토데스크 건축, 건설, 엔지니어링, 인프라스트럭처 분야의 APAC 지역 영업 총괄 랍 말킨(Rob Malkin)은 “오토데스크는 BIM이 건축 설계 및 건설, 토목 업계를 혁신시킬 것이라고 믿는다. 이 프로세스는 건축가부터 엔지니어, 시공업체, 발주자까지 모든 프로젝트 관계자들에게 큰 이점을 제공한다”고 말하며, “오토데스크는 이번 어워드 같은 다양한 파트너십과 프로그램을 통해 BIM 도입과 활성화를 독려해 국내 기업들이 BIM의 모든 이점을 경험할 수 있도록 하는 것을 목표로 하고 있다”고 밝혔다.

이 어워드는 전문가와 학생 모두 참여할 수 있으며, 참가 신청은 오는 5월 26일부터 8월 29일까지 받는다. 오토데스크 코리아 기술팀, 교수진, 업계 전문가들로 구성된 심사위원단이 5개 상 부문의 입상자를 각각 선정해 10월에 개최될 시상식에서 공식 발표할 예정이다. 부상으로는 상금 또는 하드웨어 제품, 캐드앤그래픽스 잡지 구독권이 제공된다.

최우수상 수상자에게는 오토데스크 유니버시티 라스베이거스 2014에 참석할 수 있는 자격과 이를 위한 왕복 항공권, 호텔 숙박권 등이 제공된다. 오토데스크 유니버시티는 오토데스크 제품을

애용하는 전세계 사용자들이 오토데스크 기술 기반의 지식과 경험을 나누고 국제적인 커뮤니티에 참여할 수 있는 행사다. 매년 11개 국가에서 개최되며 약 20,000명의 오토데스크 소프트웨어 사용자들이 참석한다. 주 행사는 미국 라스베이거스에서 열린다.

오토데스크 코리아 BIM 어워드 2014에 대한 자세한 정보 확인 및 참가 신청은 웹사이트(<http://www.autodeskbimaward.com/>)에서 가능하다. 이 어워드는 캐드앤그래픽, 한국휴렛팩커드, 한국와콤 등이 공식 후원한다.



“AUTODESK KOREA BIM AWARD 2014에 초대합니다.”

