DIGITAL BRUSH

Visual Contents Magazine

3D · 2D · VFX · Animation · Game

07/2014

Special Interview

'소중한 날의 꿈'에 이어 '한국단편문학'을 애니로 제작!

'연필로 명상하기'의 안재훈 애니메이션 감독

CG Artist

심리적인 이야기를 깊이 있게 풀어보고 싶어요!

정유미 애니메이션 감독

Review

3D 프린터 'Peanut'를 활용한

디자이너를 위한 3D 프린터 사용법

V-Ray Success Story

MEXICO ARCHITECT

Juan Carlos Ramos

Focus

'만화·애니'의 재미를 두 배 더 크게 보는

제18회 서울국제만화애니메이션페스티벌

2d · 3D Tutorial

Designing New Worlds (2) City/Residential Architecture

The Six Realms (3) Coastal

Swordmaster 2 (2) Sculpting

VOL. 84

© Levi Hopkins

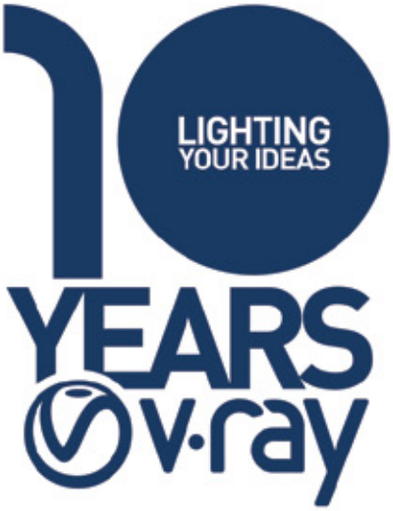
V-Ray가 올해로 탄생 10주년을 맞이 하였습니다.
카오스그룹은 한국 유저님들에게 많은 정보와 기술지원,
다양한 서비스를 제공하기 위해 한국 지사를 설립하고 있습니다.

많은 관심과 성원 부탁 드립니다.

10 LIGHTING YOUR IDEAS YEARS v-ray CHAOSGROUP

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

v·ray For 3ds Max Maya Rhino SketchUp Softimage

phoenix fluid dynamics For 3ds Max Maya

PDPLAYER

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

CHAOSGROUP

Korea

CHAOSGROUP

innovative rendering technologies

Contents

07
2014 . July

Contents World

CG Artist
007 심리적인 이야기를 깊이 있게 풀어보고 싶어요!
정유미 애니메이션 감독

Special Interview
014 '소중한 날의 꿈'에 이어 '한국단편문학'을 애니로 제작!
'연필로 명상하기'의 안재훈 애니메이션 감독

Cinema Talk
024 여름방학을 앞둔 7월에 만나는 애니메이션 기대작 3편
공각기동대 ARISE 보더:3 고스트 티어즈,
극장판 꽃이 피는 첫걸음: 홈 스위트 홈, 드래곤 길들이기 2

Focus
028 라바 제작진이 선보이는 기획 미술전 '라바展'
'레드, 옐로우' 등 귀여운 애벌레는 이렇게 만들어졌을까?

Focus
032 '만화 · 애니'의 재미를 두 배 더 크게 보는
제18회 서울국제만화애니메이션페스티벌

Focus
038 책으로 만나는 세상, 책으로 꿈꾸는 미래
되돌아 본 '2014 서울국제도서전'

Review
042 3D 프린터 'Peanut'를 활용한
디자이너를 위한 3D 프린터 사용법

V-Ray Success Story
044 MEXICO ARCHITECT
Juan Carlos Ramos

103 Brush News

2d Tutorial

058 Designing New Worlds Chapter 02: **City/Residential Architecture**

064 The Six Realms Chapter 03: **Coastal**

3D Tutorial

70 Swordmaster 2 Chapter 02: **Sculpting**

Staff

발행인
김성준
monoland@cgland.com

편집장
김경수
soo@cgland.com

취재기자
박경수
twinkaka@naver.com

마케팅/광고
고경학
penpen@cgland.com

디자인/웹
이상준
leesjsh3@cgland.com
윤지민
cherry871@cgland.com

BTL마케팅
전계철
eyesmiso@cgland.com

솔루션컨설팅
정성현
kevin@cgland.com

정기구독 · 광고 문의 02-544-6048
팩스 02-3453-7571
독자 메일 dbrush@cgland.com

기사 제휴 3dtotal.com

CGLand **월간 디지털브러시** 발행일 2014년 7월 3일 | 통권 84호 | 등록일 2008년 9월 25일 등록번호 강남, 라00562 | 발행처 씨지랜드주식회사_CGLAND INC.
주소 (우)135-080 서울시 강남구 역삼동 684-27 정진빌딩

VFXLAB
SCHOOL OF CREATIVE RESEARCH

WWW.VFXLAB.CO.KR

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

서울시 강남구 역삼동 628-5 세화빌딩 2F

TEL : 02-567-6800

www.iwaf.or.kr

CN CARTOON NETWORK 카툰네트워크와 함께하는

WAF 2014

제10회 디지털애니메이션 공모전

2014. 7. 1.~7. 31.

| 공모대상 | 학생부(초, 중, 고) 및 일반부(대학, 대학원생, 업체 포함)
| 공모분야 | 디지털애니메이션
| 공모주제 | 자유(단, 19세 이상의 성인물이나 정기간행물법을 위반하는 내용 제외)
| 접수기간 | 2014년 7월 1일 ~ 7월 31일
| 접수방법 | WAF 홈페이지를 통한 실시간 인터넷 접수
| 선정작 시상 |

구분	일반	학생	훈격
대 상	1명(1천만원)	1명(상품2백만원 상당)	문화체육관광부장관상
최우수상	1명(5백만원)	2명(상품 각 1백만원 상당)	광주광역시장상(일반) 광주광역시교육감상(학생)
우수상	2명(각 3백만원)	3명(상품 각 50만원 상당)	광주정보문화산업진흥원장상
장려상	3명(각 1백만원)	5명(상품 각 30만원 상당)	광주정보문화산업진흥원장상
특별상	6명		카툰네트워크상

※ 학생부 지도교사상 3명 시상

| 선정자특전 | 진흥원 기획창작스튜디오 운영지원사업 지원 시 우대
(제작지원 최대 1억원)
특별상 수상자 카툰네트워크아시아퍼시픽에 피칭 기회 제공

| 문의안내 | 홈페이지 : http://www.iwaf.or.kr
담 당 : (재)광주정보문화산업진흥원 콘텐츠산업팀
연 락 처 : TEL) 062-610-2435 FAX) 062-671-2450

※ 상기 내용은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

| 주 최 | 광주광역시 GWANGJU CITY
| 주 관 | GITCT 광주정보문화산업진흥원 CN
| 후 원 | 문화체육관광부

CG Artist

심리적인 이야기를 깊이 있게 풀어보고 싶어요!

정유미 애니메이션 감독

올해 열린 4대 애니메이션 영화제 중 하나인 '2014 자그레브 애니메이션 영화제'에서 정유미 감독의 〈연애놀이〉가 단편 애니메이션 대상을 수상했다. 정 감독은 인디애니페스트 영화제를 통해 2009년 〈먼지아이〉로, 2012년 〈연애놀이〉로 독립보행상을 수상했고, 2013년 홀란드 애니메이션 페스티벌 단편부문 대상, 2013년 체코 월드 애니메이션 영화제 그랑프리를 수상하는 등 국내외 영화제에서 실력을 인정받아 왔다. 또한 '먼지아이' 그림책은 '2014 볼로냐 국제 아동도서전'에서 대상을 받아 화제를 모았다. 최근 새로운 작품을 준비하느라 바쁜 일상을 보내고 있는 정 감독과 이야기를 나눴다.

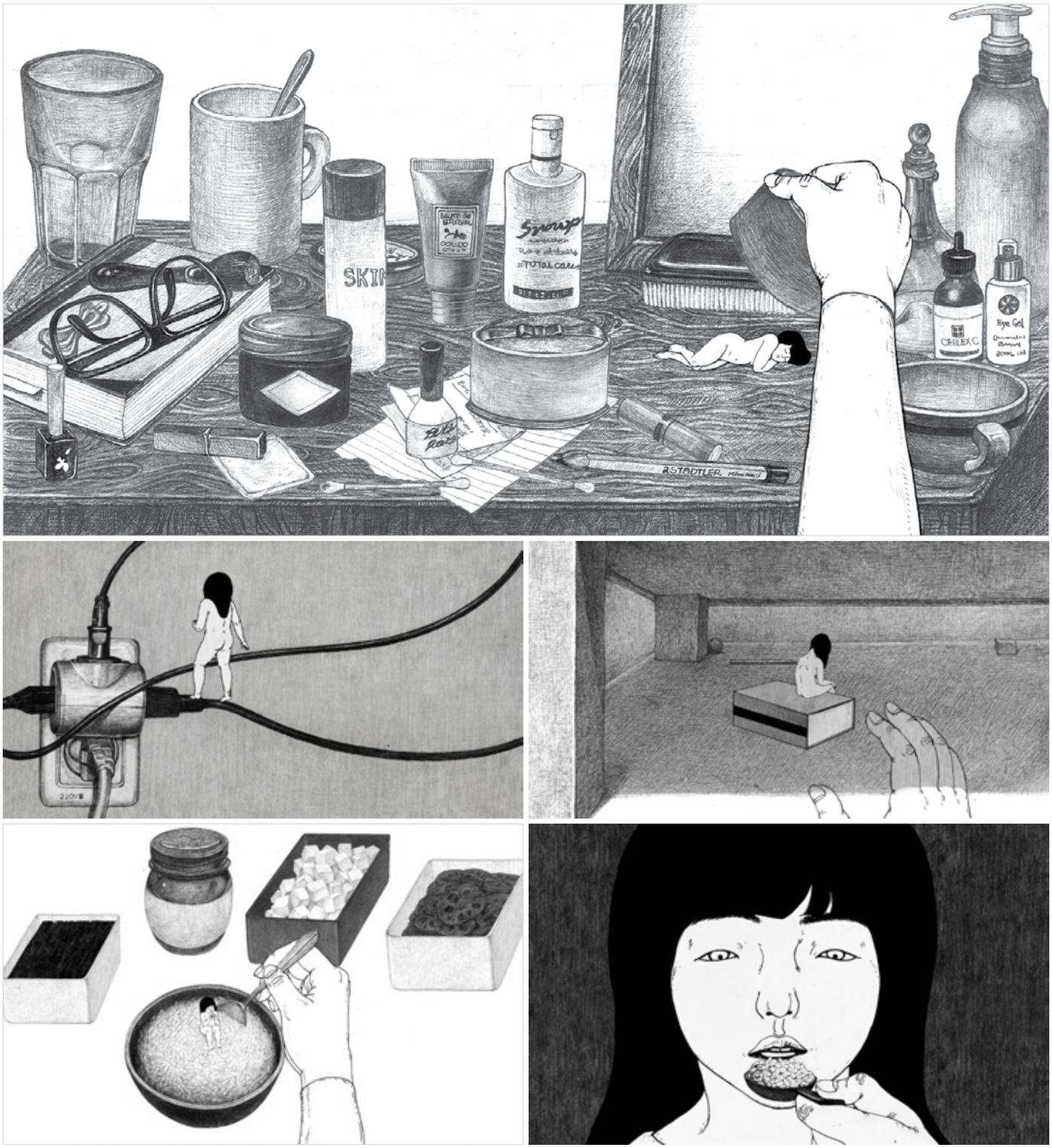
글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 컬쳐플랫폼 www.cultureplatform.com

▲ '2014 자그레브 애니메이션 영화제'에서 〈연애놀이〉로 단편 애니메이션 대상을 수상한 정유미 애니메이션 감독

DBrush _ 2014 자그레브 애니메이션 영화제에서 정유미 감독님의 작품인 〈연애놀이〉가 단편 부문에서 대상을 수상했는데요. 늦게나마 축하를 드립니다. 수상 소감과 함께 현재 어떤 일을 하고 있는지 본인 소개를 부탁드립니다.

전작인 〈먼지아이〉가 좋은 평가와 성과를 거두었기 때문에 〈연애놀이〉를 만들면서 부담이 컸어요. 작품을 완성하고 나서도 작품에 대한 평가에 신경이 쓰였는데, 다행히 자그레브 애니메이션영화제라는 중요한 애니메이션 영화제에서 큰상을 받게 되어 위안을 받았어요. 애니메이션 작가로서 어느 정도 인정을 받았다는 느낌을 받았고, 제 작품이 좀 더 많은 사람에게 보여질 수 있는 기회가 될 거란 생각에 아주 기뻤어요. 저는 단편 애니메이션, 그림책, 그리고 일러스트레이션 작업을 주로 하고 있습니



▲ 2009 인디애니페스트 독립보행상을 수상한 〈먼지아이(Dust Kid), 2009〉 35mm | Digibeta | B&W | 10:00 | 2D Drawing

다. 얼마 전에는 〈먼지아이〉 애니메이션을 그래픽 노블로 만들었고, 지금은 단편 애니메이션을 만들고 있습니다.

DBrush _ 애니메이션 분야에는 어떻게 관심을 갖게 됐고 언제부터 애니메이션 작품을 만들게 됐는지 궁금합니다.

고등학교 때부터 애니메이션에 대해 관심이 있었어요. 애니메이션의 기본은 '그림'이라는 생각에 대학에서는 회화를 전공했어요. 회화 작업을 하면서 스토리에 대한 호기심이 더 생겼죠. 이후 스토리텔링을 좀 더 적극적으로 하고 싶었고, 그림으로 이야기를 전달할 수 있는 매체가 애니메이션이라고 생각해서 졸업 후에는 한국영화아카데미에서 애니메이션 연출을 전공하면서 애니메이션을 만들기 시작했어요.

Special Interview

'소중한 날의 꿈'에 이어 '한국단편문학'을 애니로 제작!

'연필로 명상하기'의 안재훈 애니메이션 감독

지난 6월 20일과 21일, 애니메이션 스튜디오 '연필로 명상하기'는 2011년에 첫 장편으로 내놓았던 '소중한 날의 꿈'을 다시 볼 수 있는 시간을 마련했다. 영화 상영 이후에는 지인들과 팬들이 모여 묻고 답하는 'GV(Guest Visit, 관객과의 대화)'도 열려 관심을 모았다. 연필로 명상하기의 안재훈 감독은 '소중한 날의 꿈'을 만들었던 감수성과 느낌을 살려 한국문학을 대표하는 단편 문학들을 옴니버스 형태의 애니메이션으로 묶어 '한국단편문학'이라는 이름으로 매년 선보일 예정이라고 설명했다. 2014년 6월의 마지막 주말, 서울 종로구 이화동에 보금자리를 마련한 연필로 명상하기에서 안재훈 감독과 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 연필로 명상하기 www.studio-mwp.com

▲ 지난 6월 21일에 진행된 '소중한 날의 꿈' 개봉 3주년 기념 상영회 및 GV 모습

DBrush _ 만나서 반갑습니다. 간단히 본인 소개를 부탁드립니다. 또, 연필로 명상하기는 어떤 곳인지 설명해 주시죠.

사람과 만나는 수많은 장르 중에서 애니메이션을 가지고 이야기를 하고 사람들과 만나고 있는 '안재훈'이라고 합니다. '연필로 명상하기'는 2D라는 작업 방식으로 관객과 만나고자 하는 사람들이 모여서 애니메이션 만들고 있는 곳이고, 조금씩 자기의 꿈을 키워가고자 하는 사람들이 모여서 애니메이션을 만들고 있는 애니메이션 스튜디오입니다.

요즘 젊은 사람들은 목적이 뚜렷해서 어떤 일을 시작한 날을 정확히 기억하는 편이지만 우리가 애니메이션 스튜디오를 만들 때는 언제 스튜디오를 차려서 일을 시작하자고 한 것은 아니어서 대략 1999년에서 2000년 정도라고 기억하고 있습니다. 그러고 보니 말할 때마다 달라지네요(웃음). 현재 스튜디오에는 14~15명 정도의 인원이 애니메이션 제작에 참여하고 있습니다. 작화팀이라고 하는 스텝들이 모든 애니메이션 기획에서부터 설정, 키애니메이션 등의 작업을 담당하고 있고, 배경팀을 비롯해 디자이너, 프로듀서, 디지털 스텝 등으로 구성되어 있습니다.

DBrush _ 얼마 전에 '소중한 날의 꿈' 개봉 3주년 기념행사를 개최했는데요. 소감이 남다를 것 같습니다.

이런 일들을 만들어주고 찾아오는 분들이 모두 사람들이잖아요. 우리가 어떤 힘을 갖고 있는 것이 아니라 그렇게 찾아와주는 사람들의 힘으로 우리의 애니메이션이 하나의 작은 역사를 만들어가고 있다고 생각합니다. 우리 스튜디오의 스텝들도 그렇지만 한국 애니메이션을 만드는 사람들도 만드는 작업에만 그치지 않고 하나의 역사가 되고 이야기도 되는 그런 과정들을 만들어가고 있다고 생각하고, 이런 기념행사가 하나의 본보기가 되고 있어서 좋은 것 같습니다.

DBrush _ GV가 열렸을 때 지인들도 많이 참가했지만 처음 '소중한 날의 꿈'을 본 관객들도 많이 좋아하는 모습을 봤는데요. 장편 애니메이션을 내놓고 나서 해마다 개봉 일을 기념해 관객들과 만나면서 어떤 생각을 하게 되는지 궁금합니다.

이번 행사는 애니메이션 개봉의 의미가 아니라 시간이 지난 작품이 해마다 한 번씩 인사를 드리는 느낌이라 관객 분들도 편안하게 감상하는 것 같아서 좋습니다. 제 개인적으로도 개봉할 때와는 다른 느낌을 받게 되어서 좋구요. 행사에 찾아오는 분들이

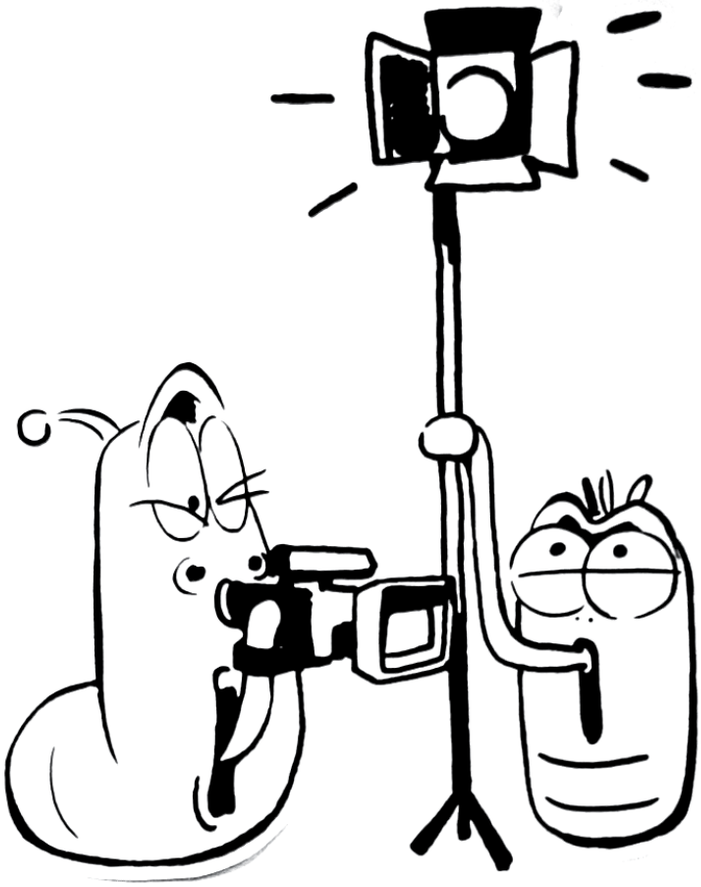
Focus

라바 제작진이 선보이는 기획 미술전 '라바展'

'레드, 옐로우' 등 귀여운 애벌레는 이렇게 만들어졌을까?

남산에 위치한 서울애니메이션센터 1층 전시실에서는 라바 제작진이 만든 기획 미술전시회 '라바展'이 7월 16일(수)까지 무료로 열린다. 이번 전시회에서는 3D 애니메이션 '라바(Larva)'의 캐릭터 탄생부터 현재 모습까지 어떻게 변해왔는지, 비하인드 스토리, 캐릭터 제작과정 등 라바 제작의 기획단계를 살펴볼 수 있다. 또한 포토존 같이 관객들이 참여할 수 있는 공간들도 마련되어 있다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com 자료 제공 | 서울애니메이션센터 www.ani.seoul.kr



라바는 지난 2011년 투바앤이 제작해 TV를 통해 첫 선을 보였는데 레드, 옐로우라는 뉴욕의 하수구에 사는 애벌레 캐릭터들의 좌충우돌하는 촌극을 2분 내외의 슬랩스틱 코미디로 엮어내 폭발적인 인기를 받아왔다. 수많은 상품과 CF 등에서 만날 수 있게 된 라바는 2013년 1월 5일부터 KBS 2TV를 통해 시즌2 방영을 시작했다. 시즌2에서는 시즌1 때보다 한층 더 높은 배경 퀄리티를 바탕으로 주요 캐릭터들의 코믹한 동작들과 재미난 에피소드로 여전히 웃음코드를 자극하며 높은 인기를 구가하고 있다.

이번 라바전에서는 라바가 어떻게 탄생하고 제작되었는지 기획자의 아이디어 및 캐릭터 스케치 등 애니메이션 전체에 대한 기획과정을 엿볼 수 있다. 또한 레드와 옐로우 외에도 브라운, 블랙, 핑크, 바이올렛 등 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 그린 디자이너들의 수많은 스케치를 볼 수 있고, 캐릭터 이름이 왜 색깔로 구분되는 지에 대한 비하인드 스토리도 만날 수 있다.

▲ 라바의 주요 캐릭터인 레드와 옐로우를 활용해 만든 전시 공간

라바 애니메이션 제작은 캐릭터 컨셉 디자인 작업과 배경작업과 스토리 설정, 그리고 메인 프로덕션 작업을 거친다. 특히 라바는 시즌별로 배경이 바뀌고 있다. 시즌1에서는 '하수구', 시즌2에서는 '집', 그리고 시즌3는 '도시거리'가 될 예정이다. 라바에서 가장 중요한 작업은 스토리 창작이다. 특히 대사가 없고 몸짓으로 재미를 표현해야 하기 때문에 정교한 스토리 작업이 필요하다.

CG Artist

'만화 · 애니'의 재미를 두 배 더 크게 보는 제18회 서울국제만화애니메이션페스티벌

'제18회 서울국제만화애니메이션페스티벌(이하 SICAF2014)'가 오는 7월 22일부터 27일까지 서울 남산 및 명동역 일대, CGV명동역, 서울 애니시네마에서 관람객들을 만날 예정이다. 올해는 보다 더 풍성한 재미를 느낄 수 있는 '만화 · 애니'를 준비했다고 밝힌 SICAF2014조직위원회는 최근 '코믹 어워드 및 애니메이션 어워드' 수상자를 발표함과 동시에 '국제애니메이션 영화제 특별상영회', '온라인 영화제' 등 다양한 이벤트도 진행 중이다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

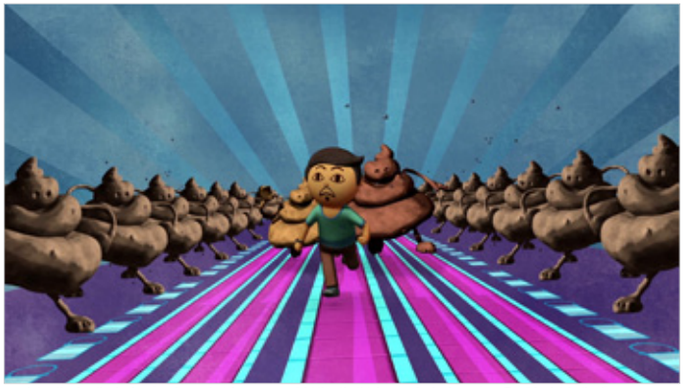
자료 제공 | SICAF2014 공식 홈페이지 www.sicaf.org

'네이버 TVcast'에서 진행되고 있는 SICAF 온라인 영화제를 통해 관객들로 하여금 상영관을 벗어나 언제, 어디서나 SICAF가 선사하는 다양한 애니메이션 콘텐츠를 감상할 수 있다. 지난 6월 23일부터 오픈된 '네이버 TVCast SICAF 온라인 영화제(http://tvcast.naver.com/sicaf)'에서는 1999년부터 제작된 영화제 역대 리더필름, 2009년부터 '서울'을 주제로 국내외 애니메이션 감독이 만든 애니메이션 제작지원작 5편과 감독 인터뷰, 영화제 상영작 프리뷰 및 SICAF2014 홍보 동영상까지 SICAF 국제애니메이션영화제의 흐름을 한눈에 조망할 수 있다.

또한 7월 1일부터는 '모하마드 아베디안' 감독의 〈아프카니스탄 인형〉, 해외 온라인사이트에서 화제를 모았던 '수레시 에리야트' 감독의 인도 공중위생 캠페인 뮤직비디오 〈똥은 화장실에서〉부터 영국 'Jenzsblank', '안나 베너' 감독의 〈크리스마스를 맞이하며〉, 벨기에의 '노에미 마실리', '칼 루슨스' 감독의 〈호수 주변〉까지 14개국 17편의 SICAF 온라인 경쟁 부문 본선작이 오픈되며, 18일까지 네티즌 투표를 거쳐 가장 많은 투표를 받은 3작품 중, 심사위원이 최종 1편을 네티즌 초이스상으로 선정한다. 이번 온라인 상영작은 8월 31일까지 상영된다.

▲ '모하마드 아베디안' 감독의 〈아프카니스탄 인형〉

▲ '칼 루슨스' 감독의 〈호수 주변〉



▲ '수레시 에리야트' 감독의 인도 공중위생 캠페인 뮤직비디오 〈똥은 화장실에서〉

▲ '안나 베너' 감독의 〈크리스마스를 맞이하며〉

한편 SICAF2014 국제애니메이션영화제에 앞서 전년도 영화제 수상작들을 충무로영상센터 '오!재미동'과 '서울시립북서울미술관'에서 무료로 상영한다. 이번 특별 상영은 총 10개국에서 제작된 12편의 뛰어난 작품들이 성인 프로그램과 어린이 프로그램 두 개의 섹션으로 나뉘어 상영될 예정이다. 특히 SICAF2013 애니메이션 제작지원 프로그램으로 제작된 서울을 테마로 한 핀란드 '요니 마니스토' 감독의 〈일렉트릭 소울〉, 올해 프랑스 안시국제애니메이션영화제 단편부문 대상을 차지한 '정다희' 감독의 전작 〈나무의 시간〉, 20세기 초 프랑스 예술가들의 이야기를 다룬 '아멜리에 아로' 감독의 〈몽파르나스의 키키〉 등 세계적으로 손꼽히는 우수작들을 관람할 수 있다.

충무로영상센터 '오!재미동'에서는 7월 2일(수)과 12일(토)에 성인프로그램이, 7월 5일(토)과 9일(수)에는 어린이 프로그램이 상영되며, '서울시립북서울미술관'에서는 7월 5일(토)에 성인 프로그램, 12일(토)에는 어린이 프로그램을 만나볼 수 있다. 보다 자세한 정보는 오!재미동(www.ohzemidong.co.kr)과 북서울미술관(http://sema.seoul.go.kr/bukseoul) 홈페이지에서 살펴볼 수 있다.

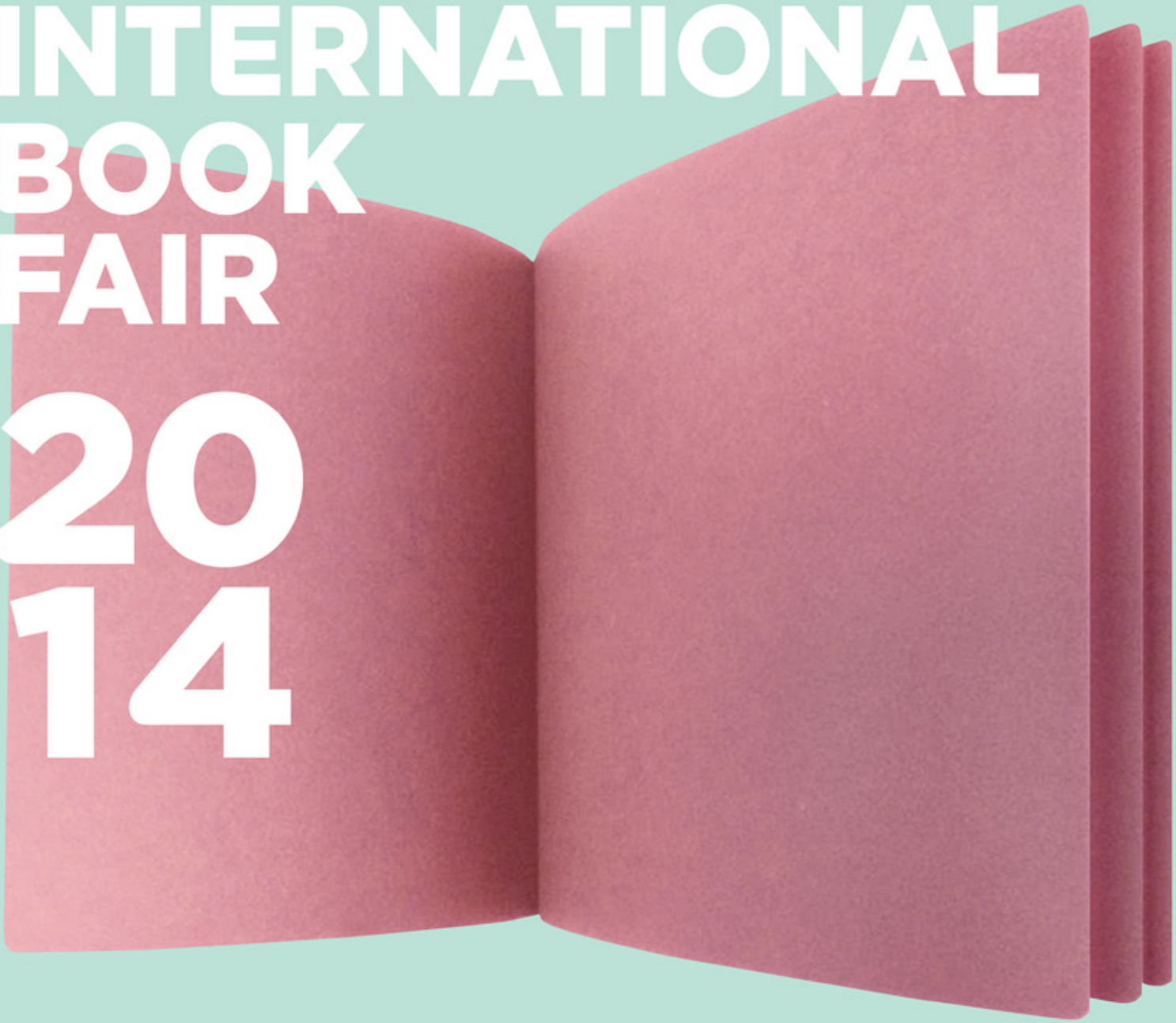
▲ SICAF2014 애니메이션영화제 리더필름 http://www.youtube.com/watch?v=E23EaGTadzw

www.sibf.or.kr

Twitter twitter.book_festival
Facebook facebook.com/seoulbookfest
naver blog blog.naver.com/sibfsibf

SEOUL INTERNATIONAL BOOK FAIR
SIBF

SEOUL INTERNATIONAL BOOK FAIR 2014



서울국제도서전

2014.6.18.–6.22.
COEX A Hall

주빈국 _ 오만
컬처 포커스 _ 이탈리아

주최 대한출판문화협회 주관 대한출판문화협회 MBC coex 후원 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 한국출판문화산업진흥원

NAVER 2014 서울국제도서전

Focus

책으로 만나는 세상, 책으로 꿈꾸는 미래

되돌아 본 '2014 서울국제도서전'

세계 각국의 출판 산업과 문화를 서로 공유하여 국가 간 출판문화 교류 증진의 장으로 마련된 제20회 '2014 서울국제도서전'이 지난 6월 18일부터 22일까지 5일간 삼성동 코엑스에서 열렸다. 올해 서울국제도서전에는 23개국에서 369개의 출판사가 참여해 아동도서를 비롯해 인문사회, 과학, 문학, 예술, 철학 등 전 분야의 다양한 신 · 구간 도서를 소개했다. 또한 저작권 수출입을 위한 판권 교류의 장을 여는 한편 관람객들을 위한 특별전시 및 부대행사 등 다채로운 문화행사도 열려 관심을 모았다. 하지만 상대적으로 '전자책(E-Book)' 관련 부스는 지난해 보다 눈에 띄게 줄었다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 서울국제도서전 www.sibf.or.kr

▲ 지난 6월 18일부터 25일까지 삼성동 코엑스에서 열린 '2014 서울국제도서전' 개막식 모습

초빙국이 꾸민 색다른 도서전

2008년 첫 번째 주빈국으로 중국이 참여한 이래, 세계 주요 국가들의 출판문화를 선보여온 주빈국 제도의 여섯 번째 국가로 올해는 '오만'이 참가했다. 오만은 2012년 사우디아라비아에 이어 중동 국가로는 두 번째로 참가한 나라가 됐다. 특히 국내 독자들에게 아랍권의 이색적인 출판문화를 선보인 주빈국 오만은 자국의 문화와 문학, 경제, 여행지 등을 소개한 간행물 60여 종을 전시했고, '신드바드와 유향의 나라, 오만'을 주제로 한 세미나를 통해 국내 독자들과 만났다. 이 세미나에는 국내 중동문화 전문가인 이희수 한양대 교수가 한국측 발제자로 참여해 스토리텔링의 나라인 오만의 독특한 문화와 역사에 대해 소개했다. 또한 해설사의 안내를 통해 전통의상과 생활 풍습을 소개하는 '오만 전통의상 전시', '오만 전통 장신구 전시' 및 오만과 아랍 여성의 전통 미용 풍습인 헤나를 소개하는 '헤나 체험관' 등 오만의 이색적인 문화유산을 느낄 수 있는 특별전과 오만 본국에서 직접 초청한 '오만 왕립 심포니 오케스트라 초청 공연' 등 다채로운 문화행사를 준비해 관심을 모았다.

V-Ray Success Story

MEXICO ARCHITECT
Juan Carlos Ramos

인터뷰 및 자료제공 | Interview by ChaosGroup

One of my favorite hobbies from an early age is video games and chess. Chess gave me values, taught me to respect others and learn from them. Video games and good Architectural Visualization are part of the same CGI family, so they have an amazing relationship because when I work I feel like playing 8 or 12 hours successively and combining it with music (chiptunes 8 bits), it is pretty cool!

어린 시절부터 제가 가장 좋아했던 취미 생활은 비디오 게임과 체스였습니다. 체스는 저에게 가치와 다른 사람에 대한 존경심 그리고 타인의 장점을 배울 수 있는 기회를 제공하였습니다. 비디오과 좋은 건축 시각화 작품은 같은 CGI 가족의 일부입니다. 그래서 그들은 제가 8시간이든 12시간이든 8비트의 사랑하는 음악들과 함께라면 항상 행복하게 작업할 수 있다는 점에서 놀라운 밀접성을 가지고 있습니다. 정말 멋지지 않습니까!!

Tell us a bit about yourself. What events played a defining role in your life?

I am an architect originally from Michoacán, Mexico. Since childhood I wanted to be an architect because I thought it had a direct relationship with my drawing ability but when I started my Architecture education I found out it was not so; architecture is very complicated and you can be a great designer without having any drawing ability. So, in the years of study I had to find myself and redefine what I wanted to do in my life, I even thought of leaving the university. Fortunately, I found the Vanguards in Architecture where it was experimented with new materials and some broke radically with historicism, all these concepts changed my artistic perception and encouraged me to continue in architectural design.

당신에 대해서 말씀해주실 수 있으시겠습니까? 어떤 사건이 당신의 인생에서 가장 중요한 역할을 했었나요?

저는 멕시코의 마초아칸주 출신의 건축가입니다. 저는 어렸을 때부터 항상 건축가가 되기를 꿈꾸었었습니다. 왜냐하면 이 직업이 저의 그림 실력과 밀접한 관계가 있다고 생각했기 때문입니다. 하지만 제가 처음으로 건축학과 교육을 시작했을 때 저는 꼭 그렇지 않다는 것을 알게 되었습니다. 건축학은 매우 복잡한 학과입니다. 그리고 당신은 정말 그림 솜씨가 뛰어나지 않더라도 훌륭한 디자이너가 될 수도 있습니다. 그래서 저는 초창기에 제 자신을 찾을 필요가 있었습니다. 제 인생에서 정말 하고 싶은 일이 무엇인지 다시 찾아 볼 필요가 생겼던 것입니다. 저는 심지어 이런 목적으로 대학을 떠날 생각까지도 했었습니다. 다행스럽게도 저는 새로운 매터리얼들과 근본 역사주의들로 실험이 이루어지는 건축학의 선봉의 흐름을 만날 수 있었고 이런 컨셉들은 저의 건축한에 대한 인식은 변화시키는데 큰 역할을 했으며 계속 이 분야에서 일을 할 수 있도록 격려를 해주었었습니다.

When did you first start taking interest in 3D art? Did this interest evolve from drawing or any other creative hobby of yours?

During my second year of studies I started working in an architectural design firm and this move helped me combine theory with practice. Shortly after, I began to study post-modern architecture. I was fascinated by how Frank Ghery developed his projects from sketch and then transferred them to tridimensional models. This inspired me to go into the world of CGI and helped me with many decisions during my professional development.

언제 처음으로 3D아트에 대한 관심을 가지기 시작하였나요? 당신이 이야기한 회화에 대한 관심에서 비롯되었나요 아님 다른 어떤 취미생활에서 비롯되었나요?

제가 2학년이 되었을 때 저는 한 건축 디자인 회사에서 일을 시작할 수 있었습니다. 그리고 이 새로운 도전은 저에게 이론과 실습을 결합하는데 큰 도움이 되었습니다. 저는 회사에서 일을

NEW

씨지랜드가 추천하는
"포커스 채용정보"
지금 확인하세요!

덱스터 디지털

채용직종 영화 / VFX / 이펙트

디지털 이팩트팀 / 애니메이션팀 / FX팀 채용

덱스터는 영화 컨텐츠 제작을 담당하는 (주)덱스터 필름, Pre-Production 및 3D Stereoscopic 등 컨텐츠 제작의 기술을 연구,개발하는 덱스터 워크샵과 함께 컨텐츠를 기반으로 한 R&D와 VFX 기술의 유기적인 결합을 통한

매크로그래프

채용직종 영화 / 애니메이션 / 매트 매치무브 / 리깅 / VFX / 모델링

㈜매크로그래프 VFX part 모집

안녕하세요. 영화 CG/VFX 전문 업체인 ㈜매크로그래프는 2007 년 4 월 한국 전자 통신 연구원 (ETRI)의 디지털 액터 팀이 영화 CG/VFX 사업을 위해 독립 된 연구소 기업 입니다 . 당사는 그간 여러 프로젝트를 통해 영화 CG/VFX 기술력을

(주)포스

채용직종 영화 / 애니메이션 / 매트 / 매치무브 / 리깅 / VFX / 모델링

영화 VFX

'포스 크리에이티브 파티(주)'는 새로운 미디어 시대인 '4th Genaration'에서 즐거운 'Creative Party'를 통해 상상 이상의 콘텐츠를 선보이겠다는 목표로 2009년 설립 영화 '베를린','설국열차','스토커','박쥐','전우치','괴물'

웨이브솔루션

채용직종 V-Ray 커뮤니터

글로벌 렌더링 솔루션 V-Ray 한국지사 커뮤니케이터

세계적인 렌더링 솔루션 기업 카오스그룹의 한국지사를 맡고 있는 웨이브솔루션에서 새로운 커뮤니케이터를 모집합니다. 한국 시장 뿐만 아니라 세계 시장에서도 최고의 위치에 올라와 있는 카오스그룹 코리아의 일원으로 본사와의 커뮤니케이션

(주)투바앤

채용직종 라이팅(랜더링)/이펙트/합성 편집/컨셉,원화,드로잉

(주)투바앤에서 열정이 넘치는 인재를 모집합니다

<라바>, <오아시스>, <비키&조니> 등을 제작한 ㈜투바앤에서 다음과 같이 인재를 모집합니다.

(주)삼지 애니메이션

채용직종 애니메이션/모델링 라이팅(랜더링)/이펙트/합성

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

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

The Six Realms

Chapter 03 – Coastal

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 3
Coastal

사용된 소프트웨어 : Photoshop

INTRODUCTION
서문

이번 튜토리얼에서 저는 판타지 설정에서의 연안 야경을 만들기로 되었습니다. 몇몇 특정 작업들을 꼽자면 등불, 높은 장벽, 도시의 요소들을 만드는 것이었습니다. 곧바로 이 프로젝트를 위한 참고물들을 모으기 시작했습니다. 제가 모은 참고 자료들은 연안의 요소들을 포함하여 광범위한 추상적인 것까지도 포함된 것이었습니다. 작업을 시작해 갈 라이브러리를 준비한 다음, 저는 장면에서 따오고 싶은 여러 아이디어를 만들어보기 시작했습니다. 처음에는 매우 추상적인 생각이었고, 때로는 하나의 설명하는 단어이거나 분위기를 나타내는 것일 때도 있습니다. 자료조사에서 만족한 다음에는 실제 페인팅 작업으로 넘어갑니다.

이번 작품을 시작하기 위해 저는 간단한 브러시 스트로크와 오버레이로 흔히 초반의 텅 빈 캔버스에서 겪을 수 있는 두려움을 없앴습니다. (그림 01) 비어있는 캔버스는 엄청나게 곤란한 감정을 느끼게 하기 때문에, 저는 재빨리 어떤 컬러나 값을 써서 다음으로 나아갈 수 있게 합니다. 비록 이 시점에서 기본적인 팔레트가 마음에 있었다고는 하나, 이렇게 초반부터 완전히 제 자신을 옭아 메고 싶지는 않았습니다.

01

여기서 취한 다른 단계로는 바닥면을 나타내면서 퍼스펙티브를 따라 사라져가는 기본 브러시 스트로크를 깔아둔 것입니다. 저는 지평선이 낮게 자리 잡히길 원했고, 그리하여 실질적으로 아주 수평적인 등불을 얻을 수 있었습니다.

다음으로 나중에 바위의 형태로 만들 거대한 덩어리를 블럭 하기 시작했습니다. 어떤 면에서 저는 바위 꼭대기에 건축물을 더하고 싶었기 때문에 이 거대한 형태에 텍스처 표시도 추가하여 바위의 형태를 묘사했습니다. (그림 02) 텍스처는 약간의 사진 오버레이와 커스텀 형태를 조합하여 만들었습니다.

몇 가지 기본 형태를 놓은 다음 빠르게 일반적인 영역과 제가 원했던 등불의 형태를 블럭 했습니다. (그림 03) 등불은 심하게 루즈한 상태로 둬서, 기본적인 아이디어를 표시할 몇 가지 브러시 스트로크로만 구성했습니다. 루즈하게 시작한 이유는 컴포지션, 배치, 스케일, 여러 다양한 시나리오 등을 결정하기 전에 등불의 디자인으로 들어가고

02

03

싶지 않아서입니다. 이 단계에서 저는 캔버스 중앙의 큰 형태가 등불을 압도하기 때문이 이것을 치워버리고, 지표면의 디테일 작업을 시작했습니다.

이 시점에서 작품의 일반적인 방향성에 대한 확신이 생겼습니다. 초기 단계임에도 제가 작품을 느끼고 있지 않다면 처음부터 다시 시작했을 수 있습니다. 작품이 우리에게 올바른 울림을 보내지 않을 때 작업을 계속해 나가는 것은 아주 어려운 일입니다. 진작에 던져 버려야 했을 것을 끝까지 마무리 한다는 것은 완전히 장대한 전투와도 같습니다.

이제 제가 온전한 생각을 갖추게 되었으므로, 등불에 디테일을 좀 더 넣어줍니다. 저는 등불이 기본적인 엣지만으로도 기념비적인 형태가 되기를 원했습니다. (그림 04) 또한 작품의 라이트 방향도 정했는데, 등불, 지표면, 거대 바위에 표시를 했습니다.

작품을 이 정도로 정하면서, 저는 컴포지션이 아주 밸런스가 맞지 않다고 생각했습니다. 이 문제를 해결한 방법은 간단하게 거대한 바위 덩어리를 등불 오른쪽에 블럭 하는 것이었습니다. 저는 하드 엣지를 써서 바위들이 아주 스타일이 있게 유지했습니다. 이것은 저의 단순한 취향입니다. (그림 05)

이제 작품이 어느 정도 중심지의 요소로 인해 평이해 보입니다. 깊이를 더 주기 위해

04

05

06

07

08

저는 그 바로 앞에 있는 바위의 흐름에 맞추어 백그라운드에 큰 바위를 포함시켰습니다. 저는 이 바위를 완전히 어슴푸레하게 하고 로우 컨트라스트로 맞추어서 시야에서 멀다는 것을 암시하였습니다. (그림 06) 깊이를 더욱 주기 위해서 전경의 컨트라스트를 더욱 높이고 더 작은 바위들을 추가했습니다. 저는 또한 전경이 캔버스 밖에서부터 깔리는 큰 그림자에 들어와 있는 것도 묘사했습니다. 또 전경에 차가운 색을 더 넣어서 작품에 깔리는 따뜻한 라이트와 대비가 되도록 했습니다.

작품의 약간 전 단계로 돌아가서 저는 전경에 스케일을 표시할만한 것을 추가하기로 했습니다. 바로 작은 사람입니다. (그림 07) 저는 제 작품을 배회하는 작은 녀석을 넣는 버릇이 있습니다. 제 생각에는 이렇게 하는 것이 등불과 몇 가지 바위 보다는 더 많은 스토리를 말하는 것 같습니다. 저는 이 캐릭터가 씬의 시야에 들어와서 자리를 차지하는 순간을 생각하는 것이 좋습니다. 또한 중앙부에 브러시 스트로크로 작은 돛단배를 표시하여 간단한 스케일 요소를 넣었습니다. 저는 단순한 형태로 전체 주제를 표시할 수 있는데도 죽도록 렌더링에 몰두하는 편은 아닙니다.

이제 작품이 전경, 중심부, 백그라운드의 구분이 확실해졌으니, 저는 디테일 작업을 더 해가도록 했습니다. 또 제가 페인팅 과정에서 해왔듯이 캔버스를 뒤집었습니다. 단지 작품을 신선한 시각으로 바라보기 위해서입니다. 다시 한 번, 건축물을 세우고 싶은 바위 꼭대기에 기본적인 몇몇 형태를 표시했습니다. (그림 08) 이는 제가 등불을 블럭 했던 것과 정확히 동일한 라인입니다.

09

10

디테일 작업 전에 약간의 형태로 기본적인 느낌과 위치를 정의할 수 있다면 많은 시간을 절약할 수 있습니다. 이 단순한 형태는 Marquee 툴과 건축물이 위치한 바위에서 바로 가져온 컬러 샘플로 만들었습니다. 계속해서 작품을 완성하기 위해 극도의 디테일링 모드로 들어갔습니다. 캔버스 전체를 옮겨다니며 전경의 요소들을 건드리고 바위의 건축물을 블럭 하고, 구름 같은 것으로 대기의 느낌을 많이 집어넣었습니다. (그림 09) 브러시 스트로크를 많이 추가하고 퍼스펙티브 면으로 해석하여 구름이 작품 전체를 지나서 백그라운드로 향하는 느낌을 주었습니다. 바위의 많은 텍스처는 단순한 커스텀 형태를 겹쳐서 만든 것입니다. 마지막으로 제가 어떤 페인팅에서든 하는 기본적인 컬러의 미세한 조정과 컨트라스트 조정을 했습니다. 이는 모드 조정 레이어를 통해서 한 것이어서, 바뀌기를 원하지 않는 곳이 있다면 이펙트를 지워낼 수도 있습니다. (그림 10) 이 단계는 정말 끝없는 심연으로 빠질 수 있기에, 후에 여러분이 결과에 대해 후회하며 자신을 괴롭힐지도 모릅니다. 저는 여기서 과감하게 결정하는 것이 가장 좋다는 것을 알게 되었습니다. 그렇지 않으면 야간 씬으로 바꾸거나 디스코 파티 또는 조정 레이어로 시험해보다 걸려드는 무엇인가로 마무리를 지을 수도 있습니다.

Levi Hopkins

아티스트에 대한 더 많은 정보는
http://levihopkinsart.blogspot.co.uk/
또는 아래 주소로 연락바랍니다.
levimhopkins@hotmail.com

SWORD MASTER 2

CHAPTER 2 - SCULPTING

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 스컬팅과 텍스처링을 거쳐 Gavin은 엄청난 디테일의 매 과정을 다루어서 미숙한 3D 아티스트라도 편안하게 본 시리즈를 따라올 수 있게 해줄 것입니다.

DOWNLOAD RESOURCES

- Free Model WIP

CHAPTER 1 | Base model
CHAPTER 2 | Sculpting
CHAPTER 3 | Low Poly Model
CHAPTER 4 | Unwrapping
CHAPTER 5 | Texturing
CHAPTER 6 | Rendering

Chapter 2
Sculpting

사용된 소프트웨어 : 3ds Max

INTRODUCTION
서문

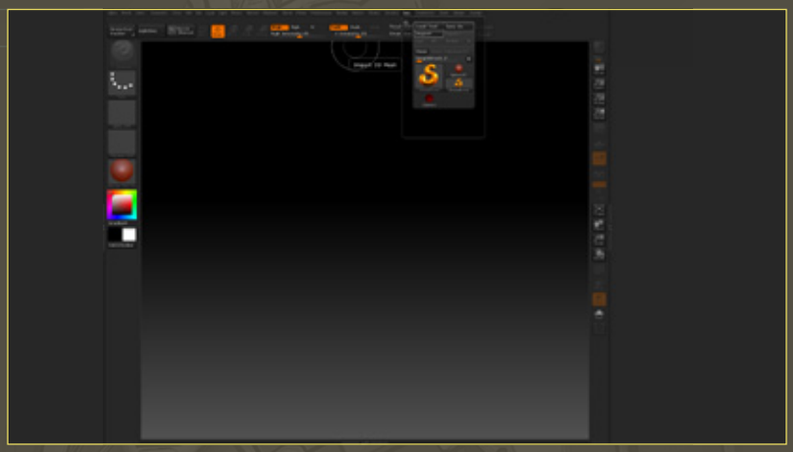
시리즈의 이번 부분에서 우리는 모델의 디테일링 시간을 가져 보겠습니다. ZBrush에서 스케치 스컬팅, 하드 서페이스 모델링, ZBrush에서의 디테일링, 유기적인 스컬팅, 그리고 캐릭터의 액세서리이자 그의 믿음직한 검과 총도 만드는 것을 다루어 볼 예정입니다.

우리의 모델을 Max에서 OBJ로 익스포트하고, Tool 〉 Import로 가서 얼굴과 베이스 메시를 선택하면 간단하게 ZBrush로 불러올 수 있습니다. 또한 Subtool Master를 쓸 수도 있는데, 나중에 제가 많은 양의 모델을 한 번에 불러올 때 씁니다. (그림 01)

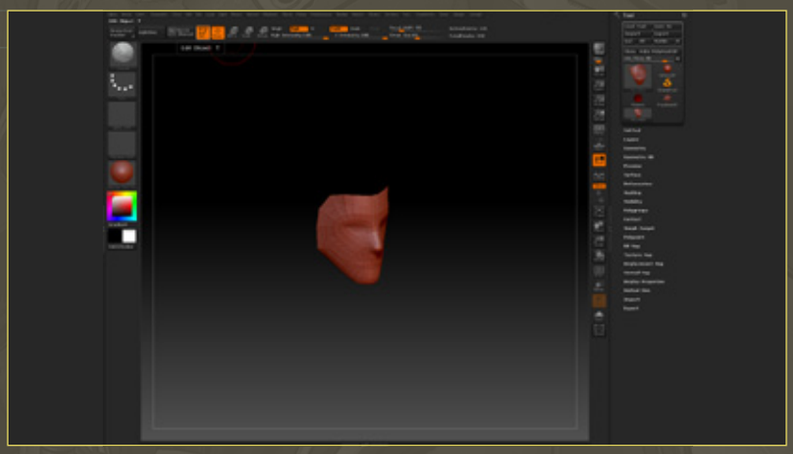
모델이 ZBrush로 불러와지면, 완전히 3D 공간에 그려지는 것은 아닙니다. 모델을 클릭하여 캔버스로 드래그하고 Edit를 활성화해야 합니다. 이 기능은 여러분이 모델을 더욱 바꿀 수 있게 해주며, 이렇게 하지 않으면 모델은 단순히 캔버스 위에 있는 2D 이미지일 뿐입니다.

저는 또한 ZBrush에서 커스텀 세팅이 있습니다. 대부분의 파트에서 디폴트 레이아웃을 쓰고 기본 베이스로 쓰는 알파 세트와 매테리얼 캡처가 ZBrush의 시작 폴더에 들어있습니다. 이는 매번 같은 매테리얼을 로딩하는 것보다 시간이 절약됩니다. 또 제가 쓰는 브러시들을 1~6까지의 단축키로 지정해두었습니다. 예를 들어 Standard는 1번, Flatten은 2번 Pinch는 3번 Claytubes는 4번, Move는 5번, Stitch는 6번과 같은 식입니다. 일반적으로 제가 쓰는 모든 브러시는 Add로 설정되며, Alt를 쓰면 Subtract와 같

01



02



03

04

1 어도비, '크리에이트 나우/ 2014 월드 투어' 서울 개최

▲ '크리에이트 나우/ 2014 월드투어(Create Now/ 2014 World Tour)' 컨퍼런스 현장 모습

한국어도비시스템즈가 7월 1일, 서울 반포에 있는 세빛둥둥섬 제1섬 컨벤션홀에서 크리에이티브 전문가들을 대상으로 '어도비 크리에이티브 클라우드(Adobe Creative Cloud)'의 혁신적인 새로운 기능과 신규 앱을 소개하는 '크리에이트 나우/ 2014 월드투어(Create Now/ 2014 World Tour)' 컨퍼런스를 개최했다.

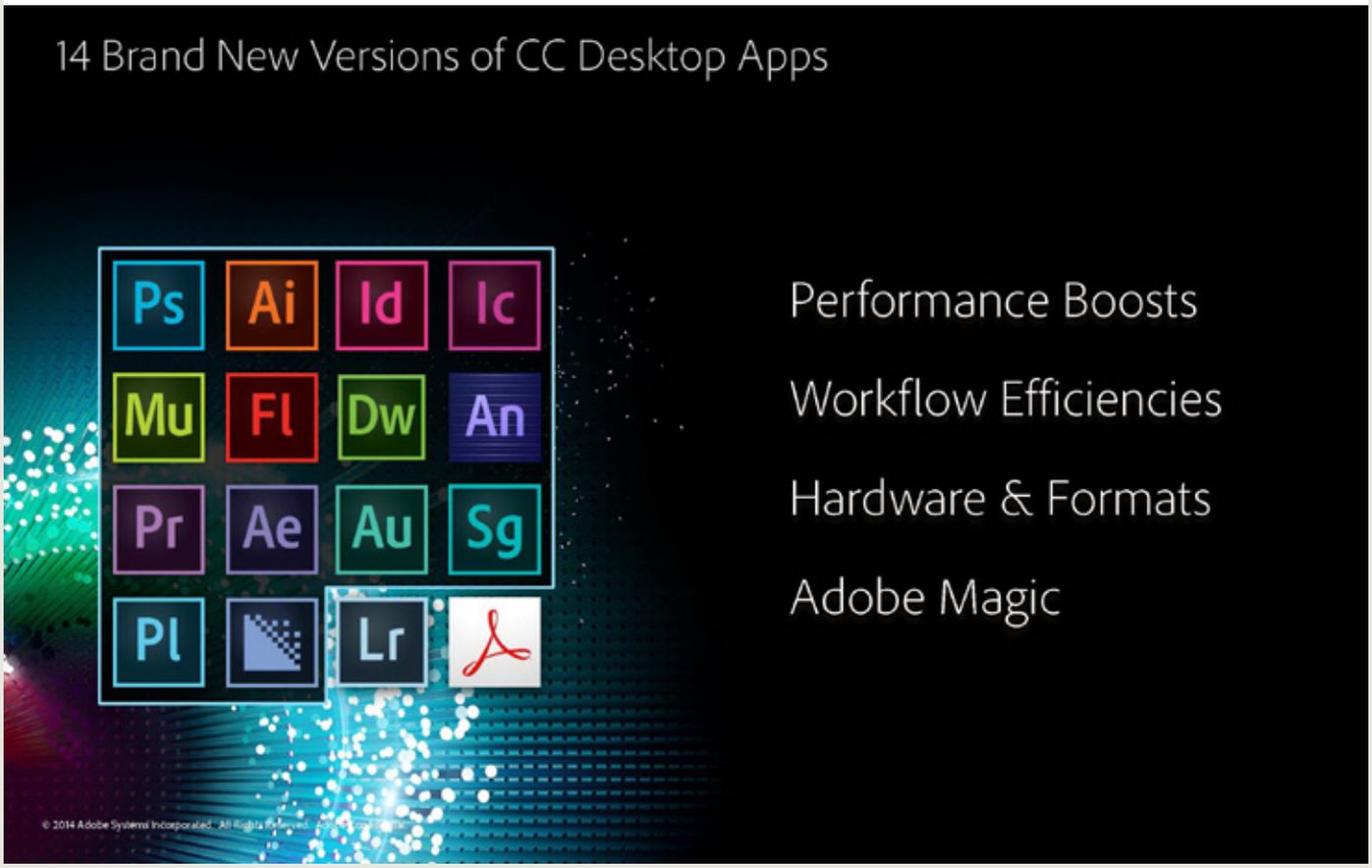
이번 컨퍼런스에서는 어도비 포토샵 CC, 어도비 일러스트레이터 CC 등 크리에이티브 클라우드의 인기 애플리케이션에 추가된 수백 개의 새로운 기능과 함께 새로운 모바일 앱 등 어도비의 최신 기술이 소개됐다. 또한 현업의 크리에이티브 전문가들이 보다 나은 크리에이티브 역량을 발휘할 수 있는 방안들에 대해 어도비 이밴젤리스트들의 세미나가 이어졌다.

이날 한국어도비시스템즈 지준영 대표는 "현재 크리에이티브 업계는 모바일의 폭발적 증가와 신기술의 등장에 따른 급격한 환경 변화를 맞이하고 있다. 이에 맞춰 크리에이티브 프로세스에서의 변화에 대한 요구 또한 높아지고 있다"며, "이번 컨퍼런스를 통해 국내 현업 크리에이티브 전문가들이 향상된 워크 플로우와 최신 기술을 습득함으로써 현장에서 보다 창의성에 집중할 수 있게 되기를 바란다"고 전했다.

이번 행사에서도 어도비의 유명 이밴절리스트로 활동 중인 폴 버넷

과 칼 슐레를 비롯해 한국어도비시스템즈 기술영업 총괄을 맡고 있는 강진호 상무가 새로운 기능에 대한 시연은 물론 다양한 디바이스에서 크리에이티브 프로세스를 관리함으로써 크리에이티브 클라우드를 효과적으로 활용할 수 있는 방법을 소개했다. 이외에도 그래픽 및 프린트 디자이너, 포토그래퍼, 웹 디자이너, 비디오 전문가, 기업 퍼블리싱 담당자 등 다양한 분야의 크리에이티브 현업 전문가를 위해 디자인, 웹, 영화&비디오, 디지털 출판 등 각 부문별 심층 세션들도 진행됐다. 한편, 세계 최대 온라인 크리에이티브 커뮤니티인 비핸스(Behance)에서 4만5천명 이상의 팔로워를 보유하며, 어도비의 글로벌 캠페인인 'I Am The New Creative'에도 한국 대표 아티스트로 참여한 바 있는 일러스트레이터 사키루(Sakiroo, 본명 최상현)가 특별연사로 참석해 비핸스를 통해 세계 무대로 진출하게 된 팁과 자신만의 크리에이티브 작업 방식에 대해 이야기했다.

한편, 어도비는 신규 아이패드용 앱 '포토샵 믹스(Photoshop Mix)'에 대해서도 자세히 소개했다. 포토샵 믹스는 기존에 데스크톱에서만 사용할 수 있던 강력한 포토샵 기능을 제공해 어디서든 합성과 변형 편집이 가능하게 한다. 또한 새로운 어도비 크리에이티브 SDK를 사용해 제작된 포토샵 믹스는 모바일 사용자들에게 새로운 차원의 정교하고 마법 같은 어도비 이미징 작업을 선사한다.

어도비는 자사의 크리에이티브 플래그십 서비스인 어도비 크리에이티브 클라우드(Adobe Creative Cloud)와 연동되는 아이패드용 신규 모바일 앱과 이를 보완하는 하드웨어도 공개했다. 어도비 스케치(Adobe Sketch)와 어도비 라인(Adobe Line)은 아이패드에서 혁신적인 스케치 및 정밀 묘사를 가능하게 한다. 어도비 포토샵 믹스(Adobe Photoshop Mix)는 모바일 기기에서 강력한 크리에이티브 이미징 툴을 사용하고 싶어하는 모든 이를 위해 크리에이티브 클라우드와 연동되는 모바일 워크플로를 제공한다. 마지막으로, 아이패드용에 이어 새롭게 선보인 아이폰용 라이트룸 모바일은 데스크톱과 모바일 기기, 웹을 넘나들며 이미지들을 관리하고 편집하는 가장 효율적인 방식을 선사한다.

한편 한국어도비시스템즈는 새로운 어도비 크리에이티브 클라우드(Adobe Creative Cloud, 이하 CC)의 포토그래피 플랜(Photography Plan)을 발표했다. 사진에 관심 있는 이들을 위해 설계된 이 신규 플랜은 사진과 이미지를 활용한 시각 산업에 근본적인 변화를 가져 온 양대 툴인 포토샵 CC(Photoshop CC)와 라이트룸 5(Lightroom 5), 그리고 아이패드 및 아이폰용 라이트룸 모바일 앱을 월 11,000원에 제공한다는 것이다.