BRUSH

3D · 2D · VFX · Animation · Game 08/2014

CG Artist

많은 사람들이 공감할 수 있는 작품을 만들고 싶습니다! 이재원 드림웍스 애니메이션 모델러

Showcase

스톨모션에니메이션제작기

슬립소리 로믹 시트콤 '#134(BOTOS)'

Review

V-Ray Success Story

Design firm Assembly Sony 'Be moved'

Focus

창작의 기초부터 성공적인 비즈니스를 위한 멘토링 현장 '콘텐츠코리아 랩 창작자' 주간 뜨거운 열기 속에 마무리

2d·3D Tutorial

Swordmaster 2 (3) Low Poly Model

Illustrating Fairy Tales (1) Goldilocks and the Three Bears

The Six Realms (4) Desert

85

© Tuomas Korpi

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





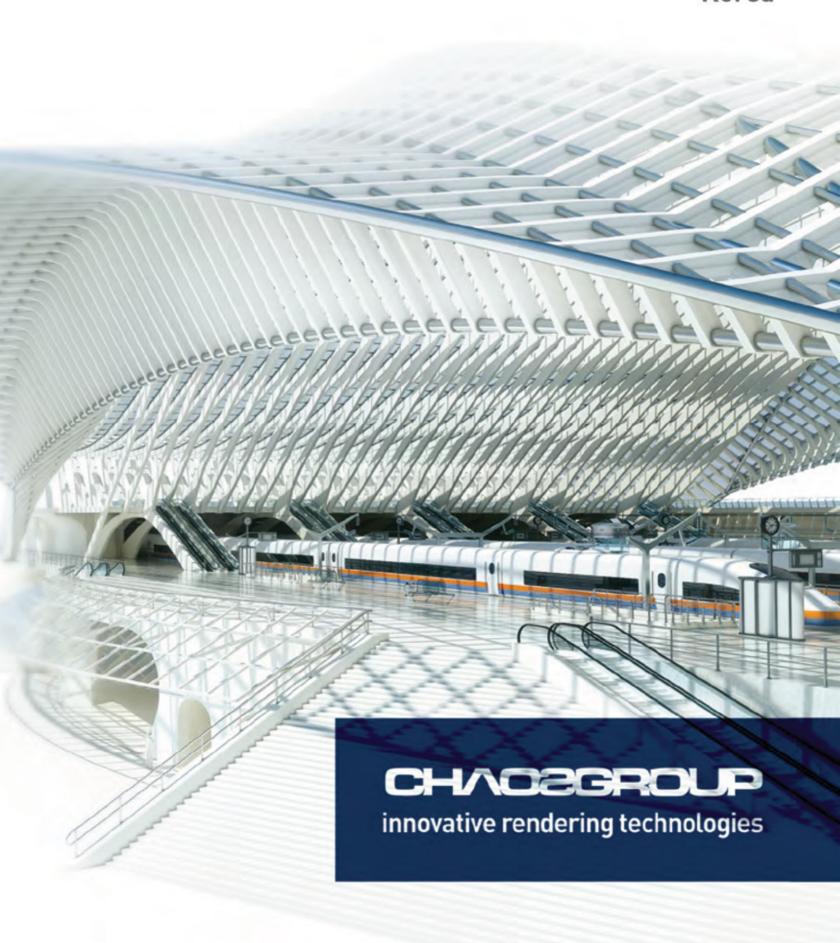






CHVOSGROUP

Korea



Contents

Contents World

CG Artist

많은 사람들이 공감할 수 있는 작품을 만들고 싶습니다! 006 이재원 드림웍스 애니메이션 모델러

Special Interview

정극포 한국방송통신아동콘텐츠협회장 016

애니메이션 지원법 통과를 위해 최선을 다하겠다!

Focus

창작의 기초부터 성공적인 비즈니스를 위한 멘토링 현장 019

'콘텐츠코리아 랩 창작자' 주간 뜨거운 열기 속에 마무리

Focus

엔비디아, 동명대학교에 'GPU 클라우드 플랫폼' 구축 022

클라우드 기반의 최첨단 '3D 교육 환경' 조성

Focus

025 '서울캐릭터 · 라이선싱페어 2014' 역대 최대 성과 올려

전년대비 8% 증가한 '880억원' 달성

Review

어도비 크리에이티브 클라우드(CC) 2014 릴리스 신기능(1) 028

어도비 포토샵 CC와 어도비 일러스트레이터 CC

V-Ray Success Story

036 Design firm Assembly

Sony 'Be moved'

Showcase

스톱모션 애니메이션 제작기 042

슬랩스틱 코믹 시트콤 '보토스(BOTOS)'

Visit

051 스톱모션 애니메이션 제작사 '콤마스튜디오'

자체 제작한 '애니'로 국내외 '캐릭터' 시장 공략에 나서

094 Open Culture

Brush News 095

3D Tutorial

Swordmaster 2 Chapter 03: Low Poly Model

2d Tutorial

Illustrating Fairy Tales Chapter 01: Goldilocks and the Three Bears

The Six Realms Chapter 04: Desert 084

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

kevin@cgland.com

정기구독 · 광고 문의 02-544-6048

팩스 02-3453-7571

독자 메일 dbrush@cgland.com

기사 제휴 Jatotal.com







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







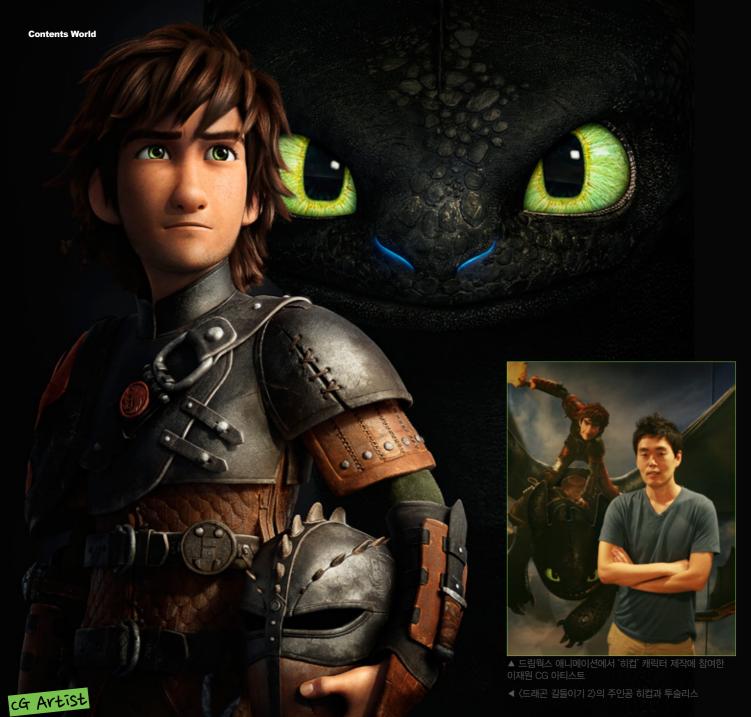


MODELING & TEXTURING BY JANGWOO CHOI , JAEHYUN RYU RENDERING BY JAEHO JUNG



MAYA 2013, MUDBOX, PHOTOSHOP, V-RAY

WWW.VFXLAB.CO.KR



많은 사람들이 공감할 수 있는 작품을 만들고 싶습니다! 이재원 드림웍스 애니메이션 모델러

2010년 전 세계 영화 팬들을 '드래곤 열풍'으로 몰아넣었던 '드래곤 길들이기'의 속편 '드래곤 길들이기2(How To Train Your Dragon2)'가 지난 6월 미국에서 개봉해 박스오피스 1위를 기록하며 애니메이션 명가 드림웍스의 저력을 다시 한 번 과시했 다. 전편에 이어 최강의 콤비로 성장한 히컵과 투슬리스가 버크섬 너머의 신비로운 대륙을 탐험하며 벌어지는 모험을 그린 '드래곤 길들이기2'는 7월 23일 국내에서도 개봉해 방학을 맞은 어린이들을 중심으로 가족 단위의 관객들을 극장으로 불러 모으고 있다. 드림웍스에서 모델러로 활동 중인 이재원 씨가 '드래곤 길들이기2'의 히어로 '히컵' 캐릭터 제작에 참여했다는 소식을 전해 듣고 이메일로 이야기를 나눴다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료 제공 | 이재원 드림웍스 애니메이션 모델러

드림웍스 애니메이션 www.dreamworksanimation.com 🏫





DBrush _ 안녕하세요? 간략히 본인 소개를 부탁드립니다.

드림웍스 애니메이션(DreamWorks Animation)에서 모델러로 일 하고 있는 이재원입니다. 어려서부터 만화를 좋아했고, 1990년대 초반에 나왔던 '터미네이터 2'를 보고 나서 영화의 특수효과 부 문. 특히 CG(Computer Generated)에 매료되었습니다. 그 후 잊 었던 꿈을 되새기고 2001년 유학을 결심하고 미국으로 오게 되 었는데, 벌써 10년 지났습니다. 전 세계에서 상영되는 것은 물론 많은 사람들을 즐겁게 해주고 감동시킬 수 있는 영화의 엔딩 크 레딧에 이름을 올려 보고 싶다는 목표를 갖고 있었습니다. 돌이 켜 생각해 보면 어느 정도 목표를 이뤘지만 지금도 제가 참여하 고 만든 영화로 인해 많은 사람들이 즐거워하고 감동받을 수 있 기를 항상 바라고 있습니다.

DBrush _ 지난 2004년부터 드림웍스 애니메이션에서 캐릭터 모델링 작업을 주로 해 오신 걸로 압니다. 드림웍스에 입사한 이 후 10여 년 정도 흘렀는데, 그 동안 어떤 점들이 달라졌고 변하지 않은 것들이 있다면 무엇인지 궁금합니다.

처음 입사했을 때 주어진 일은 프랍(Prop)이나 배경 작업을 주로 담 당했습니다. 그러다 시간이 흘러서 지금은 비중 있는 캐릭터 작업 을 많이 하고 있습니다. 작업방식은 넙스(NURBS) 위주에서 폴리곤 (Polygon) 방식으로 파이프라인이 변했고, 영화의 퀄리티 또한 엄청 나게 좋아졌습니다. 이울러 모델링에서도 많은 디테일을 추가할 수 있도록 변화되어 왔습니다. 변하지 않은 것들이라면 마야(Maya)를 여전히 주요 툴로 사용하고 있다는 것과 여전히 매일매일 무엇인 가 모델링을 통해 새로운 것을 만들고 있다는 것이라고 생각합니다.



오토데스크 마야(Autodesk Maya)에서 모델링한 '드래곤 길들이기2'의 히어로 '히컵' 캐릭터





창작의 기초부터 성공적인 비즈니스를 위한 멘토링 현장 '콘텐츠코리아 랩 창작자'

주간 뜨거운 열기 속에 마무리

한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 콘텐츠코리아 랩(이하 CKL)이 지난 7월 24일과 25일 양일간 콘텐츠 창작자, 기획자, 사업가 등을 위한 '창작자 주간'행사를 진행한 가운데 고등학생부터 콘텐츠 업계 전문가까지 300명이 넘는 참석자들이 함께하며 현장을 뜨겁게 달궜다. 이번 '창작자 주간'은 지난 5월 CKL의 개소 이후, 두 번째로 콘텐츠 창작자 간의 커뮤니티 형성을 통해 창작과 관련된 비즈니스 정보를 공유할 수 있는 열린 기회를 제공하기 위해 마련됐다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료 제공 | 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) www.kocca.kr 🏠





세미나장을 가득 메운 '만화 창작자의 날'

츠코리아 랩 10층 컨퍼런스룸에서 진행 된 '만화 창작자의 날' 행사에서는 만화 종사자를 포함해 영상, 출판, 음악 등 다 양한 분야의 사람들이 참석했다.

종대학교 이현세 교수는 첫 번째 강연자 온 몰입감과 자존감을 가진다면 좋은 로 나서 "여러분 내내 건강하십시오."라 는 멘트로 강연을 시작해 관심을 모았는

데 강연장을 가득 메운 사람들로 발 디 딜 틈이 없었다.

먼저 7월 24일 서울 혜화동에 있는 콘텐 이현세 교수는 '만화가의 조건'이란 주 제에서 창작자로서의 건강한 삶을 기원 하며, 만화 창작의 기초부터 만화를 통 한 비즈니스 경험담까지 생생한 이야기 를 공유했다. 특히 어려운 환경에서 창 대한민국 만화의 아이콘으로 불리는 세 작자로서 살아가기 쉽지 않지만 즐거 만화가로 성장할 수 있다고 참석자들 을 독려했다.





어도비 크리에이티브 클라우드(CC) 2014 릴리스 신기능 (1)

어도비 **포토샵 CC**와 어도비 **일러스트레이터 CC**

한국어도비시스템즈가 지난 7월 1일 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 시간에는 어도비 포토샵 CC와 어도비 일러스트레이터 CC에서 새롭게 추가되거나 업그레이드 된 기능들을 소개한다.

정리 │ 박경수 기자 twinkaka@naver.com ≥

자료 제공 | 한국어도비시스템즈

Part 1. 어도비 포토샵 CC(Photoshop CC) 2014

어도비 포토샵 CC의 최첨단 기술력과 도구, 뛰어난 파워 및 제어 기능은 이미지, 디자인, 비디오는 물론이고 3D모 형까지 의도한 대로 제작할 수 있도록 도와준다. 이와 함께, 어도비 포토샵 CC의 이번 업데이트로 더욱 똑똑해진 스마트 가이드(Smart Guides), 향상된 레이어 구성요소(Layer Comps), 사실적인 모션 블러(Motion Blur) 효과 등 새롭고 업그레이드 된 기능이 추가되어 보다 빠르게 디자인 작업을 할 수 있게 됐다.

흐림 효과 갤러리(Blur Gallery)에 추가된 새로운 모션 효과

새롭게 추가된 '경로 흐림 효과(Path Blur)'와 '회전 흐림 효과(Spin Blur)'를 이용하면 사실적인 묘사와 카메라로 포착하지 못한 동작 묘사도 가능하다. 경로 흐림 효과는 달리는 발이나 무용수의 치맛단 등 직선 및 곡선의 윤곽을 흐릿하게 처리하여 동작 효과를 주며, 회전 흐림 효과는 타이어, 턴테이블 등 원형과 타원형의 물체에 회전효과를 준다.

경로 흐림 효과(Path Blur)

아래 가수 Vimes의 포스터 속 기타 연주자의 손에 패스 블러로 동작 효과를 주고자 한다.

- ① 파일(File)〉열기(Open)를 눌러 Photoshop 〉posters 〉 artist vimes.psd 파일을 연다.
- ② 레이어(Layer) 패널에서 Photography 그룹을 선택한 후 vimes_path_blur 레이어의 썸네일을 더블클릭해 고급 개체(Smart Objects)를 편집한다.
- ③ 레이어 패널에서 '레이어 O(Layer O)'를 선택한다.
- ④ 필터(Filter) 〉 흐림 효과 갤러리(Blur Gallery) 〉 경로 흐림 효과 (Path Blur)를 선택한다. 흐림 효과 갤러리를 열면 기본 블러 패스(Path)가 나타난다. 필요한 경우 해당 패스를 수정하여 필요한 곳에 흐림 효과를 추가하거나 삭제할 수 있다.

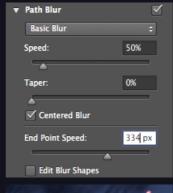


- ⑤ 컨트롤(Ctrl)이나 커맨드(Com-mand) 키를 누른 상태에서 패스의 중심점을 기타 연주자의 오른 손으로 이동한다. 컨트롤(Ctrl)이나 커맨드(Command) 키를 이용하면 패스를 구부리지 않고도 이동할 수 있다.
- ⑥ 패스가 기타연주자의 팔과 수직 이 되도록 끝점(End Point)을 이 동한다.



이미지에 경로 흐림 효과를 추가하면 각 끝점마다 동작의 방향과 속도를 나타낼 수 있다.

- ⑦ 우측 끝점을 선택한 후, 속도를 344픽셀로 변경한다. 아래 세 가지 방법으로 변경할 수 있다.
- 오른쪽 흐림 효과 도구 패 널에서 끝점 속도(Speed) 슬라이더를 조정한다.
- 경로 흐림 효과 패널에서 '흐림 효과 모양 편집(Edit Blur Shapes)'란에 체크한 후, 새롭게 생성된 붉은 화 살표를 이미지 밖으로 이 동시켜 속도를 조정한다(붉은 화살표로 방향도 조 정 가능하다).
- 끝점 근처로 마우스 커서 를 움직이면 도넛 모양의 고리가 보이는데, 이 고리 를 드래그해 속도를 조정 할 수 있다.







호림 효과가 이미지에 다소 과도한 영향을 준 경우에는 속도가 0인 패스를 추가하여 흐림 효과가 없는 부분을 지정한다.

- ⑧ 이미지 속 키보드의 윗부분을 클릭한 후 하단을 더블 클릭하여 새로운 궤도를 그린다.
- ⑨ 컨트롤(Ctrl)이나 커맨드(Command) 키를 누른 상태에서 새로운 패스의 끝점을 더블 클릭하고, 끝점 속도를 '0'으로 지정한다. 다른 끝점에도 똑같이 적용한다.



기타가 위, 아래로 흔들리는 것처럼 보이기 위해 기타 목 부분에 곡선 궤도 또한 만들 수 있다.

- 이 기타리스트의 왼쪽 귀를 클릭하여 패스를 시작하고, 다음으로 왼손 왼쪽의 기타 목 지점을 클릭한 후, 마지막으로 오른손 근처를 더블 클릭하면 곡선이 완성된다.
- ① 컨트롤(Ctrl)이나 커맨드(Command) 키를 누른 상태에서 곡 선의 첫 지점을 더블 클릭하여 속도를 '0'으로 지정한다
- ② 단계 ⑥의 방법으로 손 근처 끝점의 속도를 480픽셀로 변경한다.





Design firm Assembly Sony 'Be moved'

인터뷰 및 자료제공 | Interview by ChaosGroup



Auckland-based design firm Assembly was tasked with creating an immersive and detail rich website for Sony's brand campaign, called 'One Sony - "Be Moved" that would house all of the executions around the corporate philosophy within an experience that highlighted and reinforced Sony's commitment to innovation and quality.

뉴질랜드 오클랜드에 위치한 디자인 회사 Assembly는 소니의 혁신과 고품질에 대한 헌신을 강조하고 회사의 모든 경험과 철학을 표현하는 'One Sony – "Be Moved"'라는 소니 브랜드의 캠페인을 위한 몰입감있고 디테일이 풍부한 웹사이트를 만드는 과제를 받게 되었다.

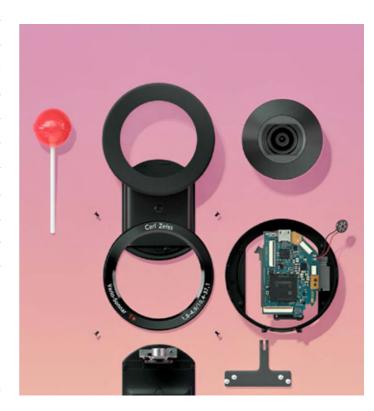
MERGING ART AND ENGINEERING IN THE 'ONE SONY - "BE MOVED" CAMPAIGN

('ONE SONY – "BE MOVED" 캠페인에 예술과 기술을 하나로 담다.)

A steadfast passion for artistry and commitment to engineering has always been at the core of Sony Electronics, thereby achieving Sony's goal in delivering new media and moving people emotionally. It's with this longstanding history of merging art and engineering into its products and services that Sony Electronics recently unveiled an integrated brand campaign, called 'One Sony – "Be Moved". The campaign highlights Sony's "One Sony" corporate philosophy and includes elements from all sister companies, spanning Electronics, Sony Computer Entertainment, Sony Pictures Entertainment, Sony Music and Sony Mobile. Across the broadcast and digital executions, the campaign features a number of stories from Sony engineers and highlights the innovative products as proof of Sony's contribution to challenge the status quo.

"The site works as one long scrolling image sequence, all controlled with either a mouse or your up-down arrows," explains Assembly's Technical Director and Lead 3D Artist, Rhys Dippie. "From Assembly's point of view it was a high

resolution video sequence, so we could use all the tools we were used to, and our main tool is V-Ray,"



예술에 대한 끊임없는 열정과 기술에 대한 헌신은 언제나 소니의 핵심이었습니다. 그렇기 때문에 소니의 목표는 항상 새로운 메시지를 전달하고 사람들을 감정적으로 움직이는 것이었습니다. 이처럼 오래된 예술과 기술의 결합은 그들의 제품과 서비스에 녹아있습니다. 소니는 최근에 'One Sony – "Be Moved"'라는 통합된 브랜드 캠페인을 공개했습니다. 캠페인은 소니 전자부터 Sony Computer Entertainment, Sony Pictures Entertainment, Sony Music and Sony Mobile 등 모든 계열사들도함께 공유하고 있는 "One Sony"라는 기업 철학을 강조하고 있습니다. 방송과 디지털 분야를 걸쳐서 캠페인은 소니 기술과 관련한 많은 스토리들을 담고 있으며 소니의 도전에 대한 결과물들인 많은 혁신적인 제품들을 강조 하고 있습니다.

"이 사이트는 마우스 혹은 업 앤 다운 화살표 하나로 움직일 수 있는 하나의 긴 스크롤 이미지 시퀀스로 작업이 되어있습니다." Assembly의 기술 디렉터이자 리드 3D 아티스트인 Rhys Dippie이 설명합니다. "Assembly의 관점에서 보면 이것은 높은 해 상도의 비디오 시퀀스입니다. 그래서 우리가 이 작업에 사용한모든 툴들 중에 가장 메인 툴은 V-Ray"이었습니다.

ASSEMBLY'S APPROACH

When Assembly received the briefing for the job, they broke each product down into its own separate scrolling panel sequence and rendered them using V-Ray. There was very little compositing on

the job and V-Ray was relied upon to create the photorealistic renders required. There was a lavish amount of detail poured into the 3D models so that the products would react as realistically as possible to the lighting applied within V-Ray.

As the site rolls from the top, there are several visual hints at Assembly's utilization of V-Ray. There are caustics, refractions, physically plausible light interactions and depth-of-field tricks that hint at scale.

There's the QX100 lens-style camera, scrolling to a re-engineered Xperia Z1S phone, which lifts away to reveal a new Sony Walkman Sports MP3 Player for underwater use. "Completely rendered in V-Ray, there are translucent rubber shaders on the underwater earplugs," explains Rhys. "If you stop on the white casing, there's quite a nice pearlescent white paint finish generated in a layered V-Ray shader. The caustics in the water were generated with photons in V-Ray as well."

처음에 Assembly로 작업에 대한 간략한 설명이 왔을 때 모든 제품들은 각각의 별도 스크롤 패널로 나뉘어져 있었고 V-Ray로 렌더링 되어 있었습니다. 약간의 합성 작업이 필요했었고 V-Ray는 사실적인 렌더 효과를 얻기 위하여 자주 사용되는 렌더러입니다. 3D모델에는 수 많은 디테일 들이 포함되어 있었습니다. 그래서 제품은 V-Ray를 적용하여 가장 현실적으로 라이팅을 입힌 작업 결과물이 될 수 있도록 하였습니다.

사이트의 가장 위에서부터 내려오다 보면 Assembly가 V-Ray를 이용하여 작업한 비쥬얼 작업의 힌트들을 많이 찾으실 수 있으실 겁니다. 거기에는 화선, 굴절, 물리적으로 문제가 없는 라이트의 교차 그리고 depth-of-field처럼 규모를 유추할 수 있는 여러 요소들이 들어 있습니다.

거기에는 QX100 렌즈 스타일의 카메라에서부터 재설계된 Xperia Z1S phone까지 물속에서도 사용이 가능한 새로운 Sony Walkman Sports MP3 Player를 강조하는 장면까지 포함하여 스크롤로 구성되어 있습니다. "완전히 V-Ray로 렌더링이되어 있으며 방수 이어 플러그에는 반투명 고무 쉐이더도 포함되어 있습니다." 이어서 Rhys가 설명합니다. "만약에 흰색 케이스에서 시선을 멈춘다면 레이어드된 V-Ray쉐이더에서 생성된 멋진 진주 빛의 흰색 페인트를 보실 수 있으실 겁니다. 물속에 caustics는 역시 마찬가지로 V-Ray의 photons으로 제작되었습니다.



스톱모션 애니메이션 제작기

슬랩스틱 코믹 시트콤 '보토스(BOTOS)'

스톱모션 애니메이션 제작사인 콤마스튜디오가 2분 30초 분량의 52편 TV시리즈로 기획된 '보토스'는 옥탑방 고양이들의 생활을 코믹하게 그린 작품이다. 최근 보토스는 서울시, 서울산업통상진흥원(SBA)에서 주관하는 만화 · 애니메이션 및 관련 콘텐츠 전문 마켓인 'SPP(Seoul Promotion Plan) 2014'에서 '최고창의상'을 받았다. 실제 인형이 살아

글 │ 콤마스튜디오 www.commastudio.co.kr 🏠

자료 제공 | 보토스 페이스북 www.facebook.com/commastudiobotos 🏠

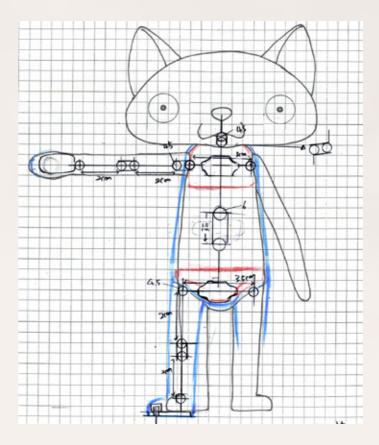


스톱모션 애니메이션의 특징

콤마스튜디오에서 제작하는 애니메이션 방식은 스톱모션을 이용한 애니메이션이다. 그 중에서도 '보토스'는 퍼펫 애니메이션이다. 인형의 관절을 볼과 조인트로 설계(CG로 만든 디지털 애니메이션에서는 뼈(Bone)에 해당)해서 인형의 움직임을 자연스럽게 연출하기 위한 과정이다.

캐릭터를 제작하는 과정에서 가장 중요한 부분 중 하나다. 캐릭터는 극영화에 비유하면 배우라고 할 수 있다. 배우의 컨디션이 좋지 못하면 캐릭터의 연기가 자연스럽지 못하는 결과와 유사하다.

'보토스'는 현재까지 모든 촬영을 스튜디오에서 진행했다. 외부의 간섭을 최대한 차단해야 하기 때문이다. 바람과 빛을 차단하면서 촬영해야 일관적인 노출과 캐릭터의 와이어 액션에 장애를 받지 않는다. 하루에 8시간 정도 촬영을 진행하면 약 5초 정도의 분량을 생산할 수 있다. 롱테이크의 경우(10초 이상) 2~3일 정도 촬영이 진행되기 때문에 캐릭터, 배경 세트, 카메라, 라이트 등 모든 것을 잘 고정해야만 촬영을 제대로 할 수 있다.











▲ 다양한 스톱모션 애니메이션 제작 과정

씨지랜드가 추천하는

"포커스 채용정보"

지금 확인하세요!



레드로버

채용직종 애니메이션

(주)레드로버 Animator 경력자 모집

저희 레드로버는 Global Feature Animation인 "SPARK", "The Nut Job2" 및 전시 영상 콘텐츠 제작을 수행하고 있는 코스닥 상장사입니다.

현재 극장용 애니메이션 "스파크"의 공동 제작을 진행하고



AZworks

채용직종 애니메이션|라이팅(랜더링) / 텍스쳐

3D 애니메이션을 함께 제작할 인재를 모십니다.

AZworks 공개채용

현재 진행중인 프로젝트는 다음과 같습니다. TV 애니메이션 'RT' CJ E&M기획물 제작



(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'

VIVE STUDIOS

(주)비브스튜디오스

채용직종 애니메이션|리깅 / VFX / 모델링 / 라이팅(랜더링) / 이펙트

(주)비브스튜디오스에서 VFX, 3D Generalist, 3D Animator 경력직을 모집합니다.

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 ...





Chapter 3 Low Poly Model

사용된 소프트웨어: 3ds Max

INTRODUCTION 서문

이번 챕터에서 우리는 실제 인게임 메시 (렌더 메시로도 알려짐)를 만들 것입니다. 현 세대 비디오 게임에서는 진짜 캐릭터 에셋인 것처럼 포즈를 잡고 보여지는 것 입니다.

저는 로우 폴리 모델 작업을 가장 낮은 서브디비전 레벨로 ZBrush 모델에 가져 와서 시작하는 것을 선호합니다. 이렇게 하면 상당히 견고한 가이드를 마련할 수 있고 최종적인 게임 메시를 만들 때 어느 정도 모델을 트레이스 할 수 있다는 뜻이 기도 합니다. 이것은 이전 단계에서 스케 치 스컬트에서 깨끗한 베이스 메시를 만 들면서 훈련했던 것과도 비슷한 원리이 기도 합니다.

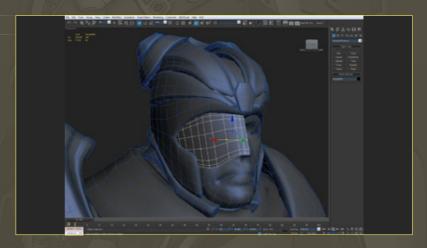
모델링 전에 로우 폴리 모델이 실제로 어 떻게 구성되어 있는지를 분석합니다. 어 디서 오브젝트를 복사할 수 있는지. 어느 부분이 대칭인지, 언래핑을 더 잘 하기 위 해 어디에 자연스러운 지오메트리 이음선 을 넣어야 하는지, 단순화된 형태와 최소 한의 오버레핑 피스들로 얼마나 만들어낼 수 있을지 등입니다.

로우 폴리 모델링에서 세 가지 핵심 포인 트도 중요합니다. 리소스 한도 내의 범위 에서 만들어진 모델(이는 모델의 속성에 따라 많이 좌우됩니다. 이번과 같은 경우 이 모델이 영웅 캐릭터이고 궁극적으로는 포트폴리오이기 때문에 일반적인 경우보 다 좀 더 키가 크게 만들 것입니다). 쉽게 변형하는 모델 만들기 (적적할 토폴로지

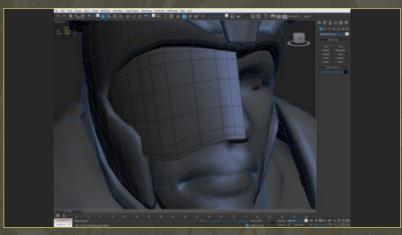
01



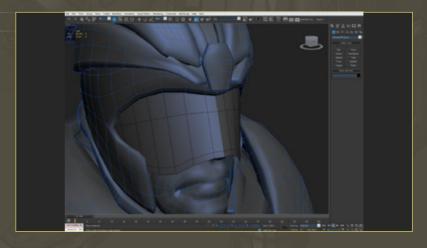
02



03



04



Illustrating Fairp Tales



Chapter 1 - Goldilocks and the Three Bears

이미지 안에서 스토리를 말하는 능력은 진짜 스킬입니다. 고려해야 할 것이 너무나도 많은데, 전반적인 컴포지션, 씬에 넣고 싶은 것과 넣고 싶지 않은 것, 그리고 그 표정을 어떻게 묘사할 것인지 등이 있습니다. 이런 것들은 모두 독자들이 씬을 바라보면 그 속의 스토리를 이해할 수 있도록 이끌어가기 위해 여러분이 반드시고려해야 할 것들입니다. 이번 튜토리얼 시리즈에서 일러스트레이션 전문가 Simon Dominic Brewer와 Blaz Porenta가 잘 알려진 동화를 주제와 관련해 재창조하면서 어떻게 스토리를 말할 것인지 안내해줄 것입니다. 이 시리즈로 인해 여러분이 디지털 페인팅에 접근하는 방식이 완전히 달라질 수 있습니다.

Chapter 1 Goldilocks and the Three Bears

사용된 소프트웨어: Corel Painter 12

INTRODUCTION 서문

골디락스와 곰 세 마리 이야기는 19세기에 그 기원을 두고 있으며 가족적인 현대 버전보다 훨씬 어둡다고 알려져 있습니다. 예전 이야기에서는 구취가 나는 노파가 주인공으로 나오고 여우도 등장하며, 골디락스가 단정한 어린 소녀로 등장하는 것은 그 후의 일입니다.

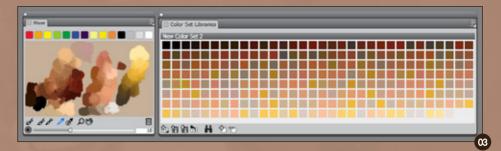
이번 튜토리얼에서는 원래 버전에서의 위 협적인 모습의 전조를 약간 유지하면서 현대 스토리에서의 핵심 장면을 묘사하 는 것으로 했습니다. 골디락스는 3이 많 이 있는 이야기입니다. 곰 세 마리, 죽 세 그릇, 의자 세 개, 침대 세 개, 스토리 전 달을 위해 이 모든 것을 하나의 이미지에 담을 수는 있지만 꼭 그럴 필요가 없습니 다. 제가 하려고 하는 것은 선별된 요소를 쓰고 위치의 우선 순위를 정하여 어떤 동 화를 일러스트레이팅 하는 것인지 명확하 게 만들려는 것입니다. 덧붙여 보는 이가 이 이야기가 친숙하지 않더라도 (물론 없 겠지만요) 장면이 말을 해줘서 슬쩍 보는 것만으로도 상황과 그 뒷이야기를 소통할 수 있게 되면 좋겠습니다. 씬은 코미디도 암시하지만 폐쇄공포증. 협박하는 모습의 표현도 초기 구체화 단계에서부터 스며있 기를 원합니다.

BRUSH SETUP 브러시 셋업

첫 단계는 어떤 브러시를 사용할지 골라







내는 것입니다. 저는 딱 두 개만 쓸 것입 니다. 하나는 페인트를 올리는 용도로, 다 른 하나는 소프트닝과 블렌딩 용도입니 다. 페인팅에는 Artists' Oil 베리언트에 감 압 Opacity와 미디엄 Grain를 썼습니다. Grain은 종이 텍스처와 상호작용을 하여 보다 전통적인 방식의 표현과 유사하게 만들어주기 때문에 중요합니다. (그림 01) Viscosity, Clumpiness, Wetness는 최고 레벨을 주고, Blend는 미디엄을 줬습니 다. 결과적으로 강한 펜압에서는 두껍게 칠해지고 낮은 압력에서는 거의 칠해지 지 않는 브러시가 나왔고. 블렌더로 쓸 수가 있게 되었습니다. 더 큰 영역을 불 렌딩 하고 싶을 때는 메인 페인팅 브러시 와 거의 동일한 설정을 하고, 단지 페인트 양을 0% 그리고 Blend는 50% ~ 100% 사이로 설정했습니다. 이 브러시는 완전 히 부드러운 블렌딩을 만들어주지는 못 하고 좀 더 회화적인 느낌을 전달하는데 적합합니다.

DEFINING THE ELE-MENTS

요소들의 정의

클라이언트를 상대로 작업을 했다면 이 쯤에서 러프 컨셉 스케치 모음집을 만들 어서 클라이언트가 직접 고를 수 있게 했 을 것입니다. 그러나 어떤 요소를 포함 시키고 싶은지를 이미 머릿속에서 생각 했기 때문에 하나의 컨셉 스케치만을 만 듭니다. 컨셉 단계는 아주 빠르게 실행할 수 있다는 점에서 믿을 수 없는 것이지만 아마 틀림없이 최종 스케치와 마찬가지 로 프로세스에서 가장 중요한 부분입니 다. 이는 이미지의 근본적인 것들이 여기 에 다 있고 나머지는 그냥 테크니컬 작업 이기 때문입니다. 저는 골디락스가 아기 곰의 침대에서 자고 있다가 발견되는 씬 을 묘사하기로 결정했습니다. (그림 02) 그러면 어떤 것을 포함시키고 싶을까요? 골디락스와 곰 세 마리는 확실히 들어갈 것입니다. 그리고 우리가 스토리를 말하



Chapter 04 – Desert



한 난관에 부딪히거나 적들과 조우합니다. 이런 게임을 만드는 작업에서 컨셉 아티스트가 겪게 되는 어려움은 다 양한 배경을 만들면서도 디자인 측면에서 지속성이 있어야 한다는 것입니다. 이번 시리즈에서는 같은 세계에 공 존하는 각각의 6개 왕국을 어떻게 디자인 하는지 또 페인팅 과정이 어떻게 되는지를 보여드리겠습니다.



: Photoshop

서무

안녕하세요. 저는 Tuomas Korpi 라고 하 고 26살의 프로덕션 디자이너이자 매트 페인터와 일러스트레이터를 겸하고 있으 며 핀란드에서 왔습니다. 현재 Piñata라 는 애니메이션 및 일러스트 스튜디오에 서 근무하고 있고, 다양한 프로젝트에서 프로덕션 디자인과 컨셉 아 트를 담당하 고 있습니다. 저희가 하는 일은 대부분 광 고 분야이지만, 게임 회사나 게임 디렉 터. 애니메이션이나 프로덕션 스튜디오와 도 일합니다.

튜토리얼을 볼 때나 미술 강의에 가면 저 는 아티스트가 페인팅을 하면서 가졌던 사고 과정을 설명하는 것이 가장 흥미로 웠습니다. 단계별로 과정을 볼 수 있다는 것은 교육적인 면도 있지만. 아티스트가 왜 특정한 시각적 결정을 했는지 또는 디 자인적인 결정을 했는지 알 수 있기에 더 욱 흥미롭습니다. 왜 아티스트는 한 가지 를 추가하고 다른 나머지는 내버려두는 가 하는 것은 재미있기도 하지만 언제나 여러분이 어떤 결정을 내릴 때 도움이 되 는 사항입니다.

이번 튜토리얼에서는 제가 인바이로먼트 페인팅 작업을 할 때 가졌던 사고 과정을 설명 드리겠습니다. 우선은 디자인과 컨 셉 측면에 초점을 맞추고 다음으로 페인 팅 과정을 설명하도록 하겠습니다.

디자인



인과 프레임워크가 이미 제공되었습니다. 이미지는 중세 판타지에 기반한 사막 배 경이어야 합니다. 또한 정착지를 넣어서 거주 환경을 나타내야 하며, 꼭대기에 봉 화가 타오르는 요새도 있어야 합니다. 여 기까지의 설명은 아직 광범위하긴 하지만 상당히 간단하므로 초기부터 많은 아이디 어가 떠올랐습니다.

저는 보통 인바이로먼트를 핵심적인 시각 대하며 지평선이 있는 공간으로 정의되기 적 요소로 분해하고 나서 이에 대한 논리 적인 답변을 찾으려 애쓰는 편입니다. 어 구도를 만들지 않는 경향이 있습니다! 또 떤 종류의 컬러 팔레트가 이 환경의 자연 한 태투이니 행성의 스타워즈 도시 같은 을 잘 반영할까? 생존 조건은 어떨까? -거침 또는 부드러움? 이곳의 문화는 주 친숙한 유목민의 오두막이나 텐트도 멀리 변 환경에 의해 제약이 있을지 아니면 거 하려 했습니다. 주 환경을 스스로 컨트롤 할 수 있을지?

물론 새롭게 페인팅을 시작할 때는 전반 저에게 있어 이 파트는 간단한 퍼즐을 푸 적인 아이디어 또는 컨셉을 가지고 착수 는 것 같습니다. 핵심은 여러분이 소통하 하게 됩니다. 이번 경우 러프한 가이드라 고자 하는 디자인, 무드, 인상을 강조하는 시각적 해법을 찾는 것입니다.

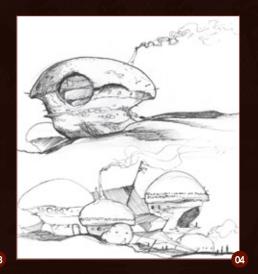
사막에서의 방황

시작 단계에서부터 저는 디자인이나 구도 면에서 약간의 힘든 부분이 있을 것이라 생각했습니다. 사막은 오픈 되어 있고 광 때문입니다. 크게 열린 공간은 재미있는 상투적인 표현은 피하고 싶었고, 모두가

저는 사막에 초현실적인 느낌과 외계의







느낌을 주고 싶었지만 동시에 자연스러운 모습도 유지하고 싶었습니다. 첫 번째 아 이디어를 스케치 하면서 저는 중력의 법 칙을 거스르는 거대한 바위 형태를 떠올 렸습니다. (그림 01)

형태는 거의 프리핸드였지만, 아리조나의 사막에서 볼 수 있는 바위 벽에 가까운 느 낌과 텍스처를 유지하려 했습니다. 실제 요소를 빌려오는 것이 디자인과 인바이로 먼트의 사실성을 지키기 위해 중요하고, 보는 이가 더욱 친숙하게 느낍니다. 문화 적인 디테일에서 생명체나 상상 속의 사 막 세상에 있는 주거 환경까지 다른 사물 에도 이와 동일하게 적용합니다. 지구상에서의 문명이나 문화 뒤에는 발전적인 과정이 있으며 이들 건축물, 전통,역사를 연구하면 여러분의 페인팅에 엄청난 현실감을 줄 수 있습니다. 비록 그것이상상 속의 세계라고 하더라도 말입니다.보는 이는 즉시 특정 비주얼 컨셉을 파악하고 이를 특정 문화로 연결시킵니다.제가 채택한 전략은 친숙한 문화적 근거를 찾아서 보는 이의 상상력이 무의식적으로 그림 중의 요소들의 이유를 만들어낼 수 있도록 수정을 하는 것입니다.약간의 스토리를 말해주면서 수백년의 역사를 실제로 그리지 않고도 보여주는 셈입니다!

중동, 아프리카와 유목 문화를 생각하신 다면, 이들은 항상 거주 환경과 조화를 이 루며 사는 것으로 보입니다. 제 생각엔 사 막의 자원이 제한적이기 때문이고, 이들 이 또 다른 자원을 찾기 위해 먼 거리를 이동하는데다 삶을 영위하기 위해 이런 호전적인 환경을 존중하기 때문이라 봅니 다. 페인팅이 자연스럽고 그럴싸해 보이 기 위해 명백한 이유 없이는 사막 한가운 데에 인간이 만든 건축물을 대량으로 그 리지 않으려 합니다. 왜냐하면 그럴만한 자원이나 재료가 없기 때문입니다.

저는 요르단과 튀니지의 고대 바위집이나 사원에 영향을 받은 것 같습니다.

이 아이디어를 가지고 거대 요새와 단단한 바위를 파서 만든 도시로 발전시킵니다. 저는 집에 다양성을 두어서 약간의 사회적인 계층을 함의하고 싶었고 열린 사막 공간에는 더 작은 집들을 추가하기로 했습니다.

건물에는 약간의 다양성이 있다고 하지만, 정밀한 기하학 형태를 쓰고 싶지는 않았고, 건물 느낌을 아주 원시적이고 손으로 만든 듯한 유기적인 느낌이 고루 퍼진상태를 만들려고 했습니다. (그림 02 ~ 05)이는 시대를 강조하고 여기 사람들이 사막 환경과 조화를 이루며 산다는 느낌을만들 것입니다.



구도에 대한 실험

러프한 프레임워크와 생각해 낸 인바이로 먼트가 준비되면 썸네일 사이즈의 잉크 스케치로 컴포지션을 실험해보기 시작합 니다. 최대한 빠르고 러프하게 하려고 하 며, 각각에 1분 정도씩만 투자를 합니다. 머리 속에 컨셉이 강하게 들어있다면 이 를 더 발전시킬 수 있을지 살펴볼 것입니 다. 제가 찾고 있는 것은 제가 소통하고 싶은 정보를 극대화할 수 있는 컴포지션, 뷰, 카메라 앵글을 찾는 것입니다. 그리고 보는 이가 가졌으면 하는 느낌을 고정시 키는 것이기도 합니다.

제가 컴포지션 작업을 할 때의 주요 원칙 은, 사실 전체 페인팅 과정에서도 적용되 는 것이지만. 원래 스케치와 컨셉에 충실 하자는 것입니다. 썸네일 사이즈에서 별 로라면 더 크게 작업을 했을 때 별로일 수 밖에 없습니다! 여기 페인팅에서 저는 공 중에서의 뷰와 다른 바위 건물을 시도해 보았지만 건물과 이미지의 문화 요소들 이 너무 작아졌습니다. 또한 저는 여러분 이 마치 이 도심에 막 도착하여 여기를 처 음 발견한 것 같은 느낌을 주고 싶었습니 다. 여기서 가장 힘들었던 것은 바위의 형



태와 이미지에 너무 많은 요소를 넣음으 로 인해 컴포지션이 지나치게 붐비는 것 물론 강렬한 인바이로먼트와 랜드스케이 을 피하도록 균형을 맞추는 것이었습니 프 페인팅을 만들어 내는 것들은 수없이 다. (그림 06~07)

Marcos Mateu0Mestre가 쓴 Framed 하게 작업을 하는 편입니다. Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers 라는 책에는 컴포지션 에 관한 훌륭한 조언들이 가득합니다. 뛰어난 디즈니의 프로덕션 디자이너인 깊이는 이미지 프레임 속의 가장 가까운 Hans Bacher가 쓴 Dream Worlds: Production Design for Animation이라는 책 도 있습니다. 이 사람의 블로그 또한 컴



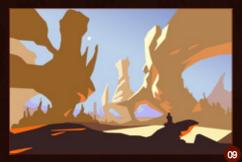
포지션에 대해 도움되는 것이 많습니다. 많습니다. 하지만 저는 형태, 깊이, 흐름 의 상당히 추상적인 세 가지만으로 단순

형태 즉 이미지에서 각 요소의 실루엣은 컬러나 값이 없어도 읽을 수 있을 만큼 명 료해야 합니다.

포인트에서부터 가장 먼 포인트까지의 요 소들이 논리적인 변이, 다양화, 반복을 하 는 것으로 인해 만들어집니다. 예를 들자 면 이렇습니다. 따뜻한 컬러에서 차가운 컬러로의 전환, 컨트라스트의 변화, 저 멀 리 동일한 스케일의 오브젝트가 점점 작 아지면서 사라지는 반복적인 모습.

플로우(흐름)는 형태와 깊이가 재미있으 면서도 보기 쉽도록 만들어주는 것입니 다! 균형 잡힌 컴포지션은 중요합니다. 특 히 랜드스케이프나 인바이로먼트에서 눈 이 따라가기에 재미있는 패스를 이미지에 만들고 싶다면 더욱 그렇습니다. 눈은 곧 바로 지평선으로 빠져나가거나 이미지의 코너 쪽으로 빠지지 않습니다. 제 생각에









는 눈이 쉽게 이미지를 돌아볼 수 있는 시작점이 있어야 합니다. 선명한 컨트라스트, 생생한 컬러, 특이한 형태 같은 눈을 먼저 사로잡는 것들 말입니다.

여기에서부터 이미지의 주요 핵심 포인트 를 가로지르는 패스들을 만들어 나갈 수 있습니다. 여러분이 페인팅 프로세스를 러프 스케치로 아주 가볍게 시작한다면 여러 가지 가능성을 모두 시험해보기 쉽 습니다. (그림 08)에서 제가 계속 작업하 기로 선택한 썸네일을 보실 수 있습니다. 개인적으로 제가 잉크화로 컴포지션을 빠 르게 실험해보는 것을 좋아한다고 하지 만, 드로잉 중에도 저는 머리 속에서 컬러 와 여러 값들을 상상해보려고 합니다! 이 사막 페인팅에서 잠시 동안 라이팅과 컬 러 팔레트를 저녁으로 할지 낮으로 할지 를 생각했습니다. 결국 후자를 선택하기 로 했습니다. 사막에서의 거주 환경을 훨 씬 더 강조할 수 있는 느낌이고, 따뜻한 톤에서 지평선으로 갈 수록 더 시원하고 디세츄레이트된 컬러로 전환할 수 있다고 생각했습니다.

또한 밝고 빛이 잘 비치는 영역과 뜨거운 사막의 태양의 불타는 느낌을 강조할수 있는 그림자의 밸런스를 잡고 싶었습니다. 태양의 자리를 잡아서 구도에 잘 맞게 하면서도 라이트가 개별 형태를 예쁘고 깔끔하게 따르도록 합니다. 지면에서 반사되는 라이트도 넣어서 그림자 영역에시각 정보를 더 넣었습니다. 이는 또한 이미지에 뜨거운 레드 톤을 주기도 합니다.

모래 언덕, 건물, 작은 깃발, 차양막 같은 것은 보는 이에게 거리와 오브젝트의 스케일 그리고 이들이 서로 얼마나 연관되어 있는지를 잘 말해주는 방법입니다. 요소들의 반복은 깊이감을 살려주고 이미지의 플로우를 멋지게 만듭니다. (그림 09)에서 제가 컬러의 뎁스를 어떻게 적용했는지 보실 수 있습니다. (그림 10)에서는 실루엣과 쉐이프를 어떻게 디자인했는지를 보실 수 있고, (그림 11)에서는 이미지의 플로우를 어떻게 가져갔는지 보실 수 있습니다.

PAINTING 페인팅

제가 디지털로 페인팅을 할 때는 거의 같은 워크 플로우에서 가감이 있는 편입니다. 워크 플로우의 기본은 아까 말씀 드린 것처럼 오리지널 컨셉에 충실하면서 개별과정에서 더 나아지게 위해 노력하는 것입니다.

개별 이미지에서 요소들에 특정한 계층이 있다고 생각하는 것을 좋아하며, 여러분 은 보는 이가 이미지를 어떤 순서로 읽을 지를 바꿀 수는 없습니다. 그들이 볼 순서는 형태나 실루엣, 퍼스펙티브, 컬러와 값이 될 것입니다. 이미지에서 컬러와 함께 쓰인 값들의 주요 흐름을 고칠 수는 없기때문에 이는 사물을 바라보는 실질적인 방법입니다. 처음에 강한 깊이감이나 퍼스펙티브를 만드는 데 초점을 맞추지 않았다면 값들이 문제를 해결하지 못할 것입니다.

물론 여기에도 예외는 있습니다. 스피드 페인팅이나 스케치 등을 하고 있다면 그 럴 것입니다. 저는 이런 이미지들을 순차 적으로 페인팅 하지는 않습니다만 개별 요소가 지배적이고 다른 것들을 컨트롤 하는 곳에서 이미지를 계층별 레이어로 생각하려 합니다. 초심자분들께 제가 드 리고 싶은 팁은 중간 중간에 계속해서 연 습을 하면서 이 기초 요소들을 순차적으 로 만들라는 것입니다. 이미지에서 값을 가지고 깊이를 어떻게 만들 수 있을지 실 험하고 실루엣을 어떻게 읽을 수 있는 수 준으로 만들 것인지 등을 생각해야 합니 다. 완성된 페인팅으로 여러 가지 작은 실 험을 하고 한 가지에 너무 오랫동안 매달 려서는 안 됩니다!

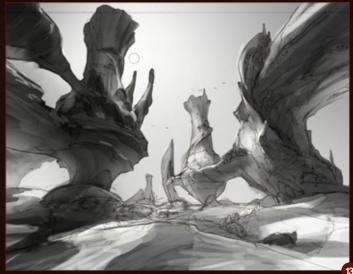
Refining the Sketch

스케치 다듬기

충분한 썸네일 스케치가 되었다고 생각되면 이를 컴퓨터로 스캔하여 가져오고 스케일을 맞춘 다음 좀 더 다듬어진 라인 아트 버전을 만듭니다. (그림 12) 때로 저는이 단계를 전통적인 방식으로 하는 것을 좋아해서 스케치의 사이즈를 키우고 A4종이에 출력합니다. 다음으로 아주 얇은 애니메이션 용지를 가지고 잉크를 묻혀서스케치를 다듬기 시작합니다.

이 때 이미지에서의 퍼스펙티브도 수정합니다. 또한 추가 하고 싶은 건물이나생물 등도 디자인 합니다. 너무 정밀하





게 할 필요는 없습니다. 하지만 라인 아 트가 훌륭하면 페인팅 과정이 빨라집니 다. 라인 아트가 준비되면 이를 컴퓨터로 스캔하고 포토샵에서 열어서 Multiply 블 렌딩 모드의 탑 레이어로 씁니다. 이렇게 하면 그 아래 레이어에 페인팅 하기가 편 하고 라인 아트를 켜고 끄면서 조절할 수 도 있습니다.

값과 라이팅에 대한 연구

라인 아트가 마련되면 이미지를 페인팅 하는 것은 쉽습니다. 색칠공부와 비슷합 니다. 많은 일들이 벌어지는 더 복잡한 이 미지에서는 컬러 작업을 하기 전에 라이 팅과 값에 대한 연구를 선행하는 것이 좋 습니다. 저는 이 값에 대한 연구를 나중을 위한 참고로써 좀 더 이르게 시작했습니 다. 이는 또한 다음 단계인 컬러 팔레트의 기초로도 잘 쓰입니다. (그림 13)

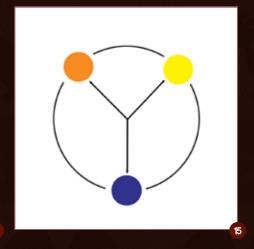
값을 따로 페인팅 하는 이유는 페인팅 중 에 반사된 라이트, 밝은 컬러 같은 것들 을 치워버리기 쉬워서입니다. 이렇게 하 면 여러분은 항상 이미지를 어떤지 참고 할 수 있습니다. 간단한 그레이스케일 페 인팅으로 시작하여 나중에 컬러 작업을 하는 것이 더 쉬울 수 있습니다.

스스로 라이트의 방향이나 실루엣에 대 해 충분히 연구했는가를 확인하여 라이 트와 쉐도우 사이의 컨트라스트가 올바 른지 살핍니다. 또한 포어그라운드와 백 저는 이 단계에서 컬러를 어떻게 쓸지에 그라운드 요소 사이에 컨트라스트가 적당 한지도 확인합니다.

여기서 추가하는 값은 너무 빡빡해서는 안 됩니다. 나중에 따라야 할 참고가 되 를 가지고 작업을 하며 컬러 팔레트에서 기 때문입니다. 나중에 변경하고 싶다면 그렇게 할 수 있습니다. 이미지의 이 단 보통은 간단한 컬러 대비를 가지고 시작 계를 작업할 때 저는 썸네일 사이즈로 줌 합니다. 보색이나 간단한 컬러 조화에서 아웃 된 상태에서 작업을 하려고 합니다. 다시 말씀 드리지만, 전체적인 인상이 가 블루와 따뜻한 옐로우의 보색을 선택했 장 중요한 것이며 작은 디테일은 그 다음 에 찾아옵니다.

컬러 팔레트

블랙/화이트 값이 이제 마련되었으므로 컬러로 넘어갈 차례입니다. 기본적으로 대한 명확한 아이디어를 가지고 있습니 다. 시간대, 빛의 방향을 알고 있고 깨끗 한 오브젝트 라인아트가 준비되었습니다. 여전히 줌 아웃 된 상태에서 큰 브러시 전반적인 균형을 찾으려 하고 있습니다. 팔레트를 만들어 나갑니다. 여기서 저는 습니다. 그리고 계속해서 차갑거나 따뜻 한 컨트라스트에 추가를 해줍니다. 비슷



하게 보색 관계인 퍼플과 옐로우 톤도 더 해줍니다. (그림 14 ~ 15) 또한 여기저기 에 레드와 그린이 약간 묻어나도록 추가 해서 밸런스를 약간 무너뜨리도록 하여 팔레트가 너무 틀에 박힌 것처럼 보이지 않도록 했습니다.

포토샵의 컬러 팔레트가 HSV(Hue/Saturation/Brightness)로 유지되도록 하여 전체 페인팅 과정에서 밝기와 Hue를 분 리해서 추적할 수 있게 (그리고 나중 단 계에서는 세츄레이션을 관찰할 수 있게) 해줍니다.

저는 어드저스트먼트 레이어와 Color Balance, Channel Mixer, Selective Color와 같은 툴과 가능한 한 많은 블렌 딩 모드를 사용합니다. 이런 접근법을 사 용하는 것이야말로 전통적인 방식보다 디 지털로 이미지를 만드는 것을 정당화시키 는 것입니다!

저는 꾸준히 값에 대한 연구를 하여 라이 트와 쉐도우 간의 분명한 구분이 있는지 를 확인하고 라이팅 설정이 자연스러운 지를 봅니다. 그리고 컬러 영역에서 논리 적인 변환으로 깊이감을 더해주려고 합 니다. (그림 16) Gradient 툴을 많이 써서 큼직하고 전체적인 변화를 가져오려고도 합니다. 때로 값에 대한 연구를 다시 하여 Soft Light나 Overlay 블렌딩 모드로 섞어 써서 특정 부분에 대한 정의를 다시 내리 기도 합니다. (그림 17)

상당히 빠르고 혼란스러웠지만 분명한 목 적은 있습니다. 원하는 결과를 얻기 위한 방법은 무수히 많습니다. 저는 보통 이 단 계에서 이미지에 어떻게 보여야 하는지 이미 알고 있지만 조금씩 실험을 해본다 고 해서 손해 볼 것은 없습니다. 이미지를 더 발전시킬 수 있는지 한 번 살펴보세요.







저는 여기서 시간을 많이 쓰는 것은 걱정 게 될 것이기 때문입니다. 모든 것이 잘 가지게 될 것입니다.

하지 않습니다. 이 단계가 최종적인 페인 전행된다면 저는 최종 페인팅과 쏙 빼닮 팅이 어떻게 보일지를 상당 부분 결정하 은 작은 썸네일 사이즈 버전의 페인팅을



이 과정은 클라이언트를 위해 일할 때 무척이나 편리합니다. 왜냐하면 여러분이 향하고 있는 방향에 대해 페인팅과 디테일에 많은 수고를 들이지 않고도 아주 분명한 아이디어를 제시할 수 있습니다. 또한 라인 아트가 준비되었으므로 클라이언트가 디자인이나 그림의 내용에 대해 말을 할 수 있고 여러분은 뒤로 물러설 필요 없이 필요한 부분의 작업을 할 수 있습니다.

Painting and Refining

페인팅과 다듬기

여기서는 만들어진 기본 페인팅이 있지만 아직 80% 가량의 더 작업해야 할 것들이 남아있는 상태입니다. 이제 디테일링에 포 커스를 맞춰서 모든 것들을 멋지게 렌더링 하고 각 요소를 계속해서 정의해나갑니다. 와콤 펜의 버튼은 AH(포토샵의 컬러 피커 단축키)와 X(포어그라운드와 백그라운드 컬러 간의 교환)로 설정하여 작업 과정을 조금이라도 빠르게 합니다. 컬러 스케치에 서 바로 컬러를 뽑아와서 두 가지 컬러를 동시에 액티브 상태로 둘 수도 있습니다!

페인팅을 하면서 러프 컬러 팔레트를 따르려고 하지만, 각각 다른 매테리얼을 확립해보려고도 합니다. 또한 그림에 사진이나 텍스처를 섞어서 빠르게 디테일을얻는 것도 좋아합니다. 이때는 Median (Filter 〉 Noise 〉 Median)으로 필터링을









프로세스를 디자인하라

GRAPHIC DESIGN PROCESS

세계 최정상 디자이너들이 해답을 찾는 창조적 프로세스

당장 눈앞에 보이는 조건보다 아직 보이지 않는 가치에 집중하라! 세계적인 디자이너 23명의 다양한 작업은 그 자체로 영감을 제공하고 해결을 넘어 프로젝트의 지속적인 발전을 모색하는 방향을 제시한다. 그들의 아이디어와 경험에 관해 사색하고, 공감하고, 참여하라! 분명 새로운 통찰력이 탄생하는 값진 순간을 경험할 수 있을 것이다.



저자 낸시 스콜로스, 토마스 웨델 | 시드페이퍼 | 208쪽 | 18,000원

23명의 세계적인 디자이너, 20가지 생생한 사례 연구

모든 일에는 순서가 있다. 그러나 성공적인 프로젝트를 수행하는 데에 있어 절대적인 순서란 없다. 특히 디자인 프로세스는 단순 한 선형적 과정을 요구하지 않는다. 필드에서 활동하는 디자이너 들이 실제로 디자인을 수행하는 방법은 한 가지만 있는 것이 아 니다. 〈프로세스를 디자인하라〉 속에 등장하는 디자이너들은 하 나같이 '모든 프로젝트는 자체의 작업 방법을 필요로 한다'고 입 을 모아 말한다. 이 책에서 다루는 사례 또한 각각의 항목을 확인 하는 구분으로써 연대적인 모델을 구축한 것으로 확실한 정답을 규정하기보다 디자인 작업과정 전반에 걸쳐 '최상의 사고방법'에 대해 소개하는 것에 그 목적이 있다. 따라서 각 사례 연구는 주제 에 맞는 하나의 프로젝트나 하나의 디자인 작업에 집중한다. 어떤 주제는 광범위한 사전 조사를 필요로 하기도 하고, 또 다른 주제 는 심도 있는 분석을 제공하기도 한다. 저마다 다양한 시각적 형 식으로 프로세스를 창조해가면서 해결을 향해 시각 언어를 확장 해가는 디자이너의 생생한 목소리를 통해 값진 디자인 작업, 그 경험 자체에 대해 소개한다.

풍부한 이미지와 충실한 텍스트 자료로 구성된 디자인 도서로 유명한 영국의 아트ㆍ디자인 전문 출판사 로렌스킹의 시리즈 중 하나로 성공적인 프로젝트와 함께 그를 관통하는 프로세스의 흐름까지 쉽게 이해할 수 있는 책으로 각 사례마다 창조적 디자이너노트를 구성하여 독자의 지적 호기심을 심도 있게 자극한다. ■

3D프린팅연구조합, '3D 프린팅 전문가 초청 심포지엄' 개최

국내 최초로 결성된 3D프린팅 전문가 단체인 3D프린팅연구조합이 주최한 '창조경제를 여는 3D 프린팅 전문가 초청 심포지엄'이 지난 7월 23일 서울 코엑스 3층 세미나실에서 열렸다. 이번 심포지엄은 최근 구성된 한국3D프린팅협회와 정보통신산업진흥원, 한국분말야금학회가주관하고, 미래창조과학부가 후원을 맡았다.

3D프린팅연구조합은 3D프린팅 장비와 소프트웨어, 원료 및 소재 등 3D프린팅 관련 각 분야 전문가들이 모여 산업 활성화 및 한국형 차세대 기술개발을 목표로 미래창조과학부의 인가를 받아 지난해 12월에 출범했다.

신홍형 3D프린팅연구조합 이사장의 개회사와 변재완 한국3D프린팅 협회장의 축사를 시작으로 이번 심포지엄에서는 국내 3D프린팅 산업 및 핵심기술 동향과 응용방안을 확인할 수 있는 자리가 마련되어 관 심을 모았다.

첫 강연에 나선 대림화학의 성유철 부장은 '3D프린팅을 풍부하게 하는 플라스틱 및 산업응용 소재'에 대해 설명했다. 이어서 KTC의 김진호 대표는 'PMMA 및 광경화성 수지를 응용한 제품개발 사례'에 대해

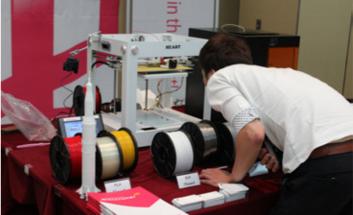
소개했고, 한국생산기술연구원의 이상목 박사는 '뿌리산업과 3D프린 팅 기술'에 대해 이야기했다.

점심 식사 이후에 이어진 오후 강연에서는 재료연구소의 김용진 박사가 '3D프린팅용 금속분말 소재 제조기술과 산업현황'에 대해 설명했고, KAMI의 김영립 박사는 '메탈 3D프린팅 기술의 전략적 활용방법'에 대해, 한국기계연구원의 이준희 박사는 '3D바이오 프린팅 기술동향'에 대한 이야기로 총 6개의 강연이 마무리됐다.

한편 미래창조과학부와 산업통상자원부가 지난 7월 16일 The—K서울 호텔에서 3D프린팅 산·학·연·관 전문가 50여 명이 참여한 가운데 '3D프린팅 전략기술 로드맵 수립' 출범식을 갖는 등 최근 정부에서도 3D프린팅 산업 활성화 방안을 적극적으로 모색하고 있어 국내 3D프린팅 관련 사업에 가속도가 붙고 있다.

이번에 공개된 전략기술 로드맵은 지난 4월 23일 제5회 국가과학기 술심의회에서 의결된 '3D프린팅 산업 발전전략 (관계부처 합동)'의 후 속조치로, 올해 10월까지 로드맵 최종(안)을 마련하고, 정부의 연구개 발(이하 R&D)사업 기획 및 부처간 역할분담 등에 활용될 예정이다.









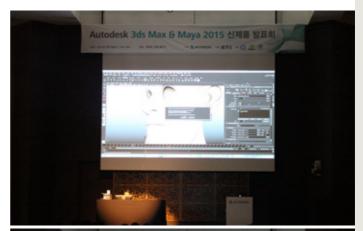
Autodesk 3ds Max & Maya 2015 신제품 발표회 개최

올해 3회째를 맞는 'Autodesk 3ds Max & Maya 2015 신제품 발표회' 가 7월 30일 양재동 엘타워에서 열렸다.

미디어 및 엔터테인먼트 분야의 국내 고객들이 매년 500명 이상 참석하는 대규모 컨퍼런스로 펼쳐지고 있는 신제품 발표회는 올해 새롭게 출시된 최신의 오토데스크 솔루션을 직접 보고 배우며, 체험할 수 있을 뿐만 아니라 실무 환경에서 오토데스크 제품을 활용한 다양한 성공 사례들을 경험할 수 있도록 꾸며졌다.

올해 'Autodesk 3ds Max & Maya 2015 신제품 발표회'에서는 오토데스크코리아 김도완 부장이 Autodesk 3ds Max 2015와 Autodesk Maya 2015의 새로운 기능에 대한 데모시연을 진행했다. 디스트릭트홀딩스 박진석 팀장은 'PSY 360 / KLIVE 홀로그램 콘서트' 제작사례와 '2012 KBS 미디어 파사드'를 중심으로 3ds Max를 활용한 홀로그램 미디어 파사드 제작사례에 대해 소개했다.

이외에도 오토데스크는 Smoke와 Maya Bifrost를 이용한 액체 합성 팁을 비롯해 해외 성공사례들을 준비했고, 소니픽처스이미지웍스(Sony Pictures Imageworks) 데이비드 스미스(David Smith) 디지털 이펙트 수퍼바이저는 '어메이징 스파이더맨 2'를 중심으로 영화 CG/VFX에서 오토데스크 툴이 어떻게 이용됐는지 설명했다.







판타스틱한 장르영화, 제18회 PiFan 11일간 일정 마무리

제18회 부천국제판타스틱영화제(이하 PiFan)가 'Yes Smile, Go PiFan!'을 슬로건으로 내걸고 지난 7월 17일부터 27일까지 11일 동안의 일정을 마쳤다.

올해 PiFan에는 48개국 210편의 다양한 장르영회들이 관객들을 찾아왔다. 〈미드나잇 애프터〉, 〈쉬 울프〉, 〈타임 랩스〉, 〈원탁의 가족〉, 〈뱀파이어에 관한 아주 특별한 다큐멘터리〉 등 다양한 작품이 매진 대열에 이름을 올려 PiFan에 대한 관객들의 뜨거운 관심을 입증했다. 총 341회차 상영중, 186회차가 전석 매진됐으며, 관객점유율은 83.7%, 전체관객수 5만9천241명을 기록했다.(전년도 관객점유율 81.3%, 전체관객수 5만9천788명) 전체좌석수가 전년도보다 줄어 관객 수는 다소 감소했으나, 예매율이 높아 점유율은 2.4% 증가했다.

18회째를 맞은 PiFan의 문화행사는 다양한 참여형 프로그램 확대로 가족 단위의 참여가 크게 증가했다. 지난 7월 12일에 열린 사전축하행사 〈PiFan, 날아오르다〉에는 6천7백여 명의 시민들이 참석했다.

개막 후 7월 18일(금)부터 20일(일)까지 진행된 PiFan의 주말 프로그램인 'PiFan 홀릭'에는 다양한 미션을 수행하는 스탬프 레이스 〈판타스틱 미션 헌터스〉와 야외공연, 야외영화 상영이 진행되어 큰 인기를 누렸다. 총 3만5천450명이 참여해 행사가 펼쳐진 부천시청 잔디광장을 가득 메웠다.

또한, PiFan의 트레이드마크로 자리 잡은 도심 속 영화 캠프〈우중영화산책〉에는 가족 단위의 참가자들이 많아 눈길을 끌었다. 뿐만 아니라, 부천시청 1층에서 열린 〈영화 포스터 트릭 아트전〉에는 눈으로 보는 일반 전시와는 달리 직접 안으로 들어가 사진을 찍을 수 있는 참여형 전시로, 아이부터 어른까지 다양한 연령대의 관객들의 높은 참여율을 보였다.

올해로 7회째를 맞이한 아시아 판타스틱영화 제작네트워크(이하 NAFF)는 올해 세계 24개국 156편의 지원 프로젝트 중 6편의 한국 프로젝트를 포함해 총 13개국 21편의 프로젝트를 공식 선정했다. 올해 NAFF에는 259명의 국내 산업 관계자들이 참여했으며, 잇 프로젝트 및 프로젝트 스포트라이트 선정작 27편에 대한 국내외 산업 관계자들의 비즈니스 미팅에는 국내외 총 47개의 업체가 참여해 총 449회의 미팅이 이루어졌다. 이는 작년보다 증가한 수치로, 나프 프로젝트에 대한 관심과 기대가 점점 증가하고 있음을 입증했다. 24일 열린 폐막식에서 잇 프로젝트 공식 선정작 21편과 프로젝트 스포트라이트 태국 6

편 선정작 중 7개 부문의 수상자를 발표했으며, 데브 베네갈 감독의 〈데드, 엔드(인도)〉가 부천상을 차지하는 영광을 안았다.

한편 'Yes Smile, Go PiFan!'이라는 슬로건을 내걸고 한 여름을 뜨겁게 달궜던 PiFan 영화제를 찾은 많은 관객들은 다양한 영화 프로그램과 문화행사를 즐겼다. 곧 20회를 맞게 되는 PiFan은 영화제 전용공간 확보, 교육(체험) 프로그램 운영, 영화의 거리조성 등으로 축제와 산업이함께 발전하는 생산적인 영화제를 만들어 나갈 예정이다.





