

D I G I T A L BRUSH

Visual Contents Magazine 11/2014
3D · 2D · VFX · Animation · Game

Focus

포토리아 텐콜렉션 시즌3 '11월의 아티스트'
**김미경 사진작가와
켄이치로 토미야수 컨셉 아티스트**

CG Artist

인디애니페스트2014에서 '인디의 별(대상)'을 수상한
<디스크조각모음>의 황보새별 애니메이션 감독

Focus

10회째 맞은 국내 유일의 단편 애니메이션 페스티벌
'인디애니페스트2014'를 빛낸 수상작은?

Focus

어도비, 2014 MAX에서 모바일 크리에이티브의 새 지평 열어
신규 모바일 앱과 강화된 CC 데스크톱 툴 긴밀하게 통합

Open Culture

빨간고래의 개인전 <이별에 말 걸기 展>
이별의 아픔을 딛고 다시 사랑할 수 있을까

Showcase

PISAF2014 '오프닝 영상' 제작기

2d · 3D Tutorial

Swordmaster 2 (6) Rendering

Character Portrayal (1) Gaunt

Illustrating Fairy Tales (4) The Three Little Pigs

VOL.
88

© Charlie Bowater

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

CHAO2GROUP

Korea



CHAO2GROUP
innovative rendering technologies

Contents

Software Tutorial

034 V-Ray Success Story
LAUNCHING LUNATIK

Contents World

006 CGLand interview

040 CG Artist
인디애니페스트2014에서 '인디의 별(대상)'을 수상한
<디스크조각모음>의 황보새별 애니메이션 감독

047 Open Culture
빨간고래의 개인전 <이별에 말 걸기 展>
이별의 아픔을 딛고 다시 사랑할 수 있을까

052 Showcase
PISAF2014 '오프닝 영상' 제작기

064 Focus
어도비, 2014 MAX에서 모바일 크리에이티브의 새 지평 열어
신규 모바일 앱과 강화된 CC 데스크톱 툴 긴밀하게 통합

070 Focus
포토리아 토크콘서트 시즌3 '11월의 아티스트'
김미경 사진작가와 캔이치로 토미야수 컨셉 아티스트

077 Focus
10회째 맞은 국내 유일의 단편 애니메이션 페스티벌
'인디애니페스트2014'를 빛낸 수상작은?

113 Brush News

3D Tutorial

084 Swordmaster 2 Chapter 06: Rendering

2d Tutorial

102 Character Portrayal Chapter 01: Gaunt

108 Illustrating Fairy Tales Chapter 04: The Three Little Pigs

11

2014 . November

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

솔루션컨설팅

전계철
eyesmiso@cgland.com

정기구독 · 광고 문의 02-544-6048

팩스 02-3453-7571

독자 메일 dbrush@cgland.com

기사 제휴 



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



Nuke



SIDE EFFECTS
SOFTWARE

AFFILIATE SCHOOL
사이드이펙트 소프트웨어 협력교육기관



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



MAYA 2013, MUDBOX, PHOTOSHOP, V-RAY

WWW.VFXLAB.CO.KR



cGLand Interview

컨셉아티스트
배수환

“처음 그림을 그리게 된 그 즐거움을 꺼내 보기”



▲ 파벨라 일러스트

Q. 안녕하세요. 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 간략하게 본인 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요 현재 프리랜서 컨셉아티스트로 활동하고 있는 배수환이라고 합니다. 필명은 boosoohee를 쓰고 있습니다. 그림을 그릴수록 부족함을 느끼게 되는데 cgland에서 인터뷰를 요청 주신 점 감사드리며, 조금은 부끄러운 마음입니다.

Q. 언제부터 (직업으로 혹은 취미로) 아트 세계에 관심을 가지게 되었나요? 또, 그 동안 어떤 일들을 해왔고 지금 하고 있는 일이나 분야로는 어떻게 진출하게 되었는지 말씀해 주세요.

중학교 시절에 동양화를 그리면서 미술부 활동을 했습니다. 잘 할 수 있는 것이 그림이라는 것을 깨달았지만 그다지 해야겠다는 대단한 집념은 없었습니다. 고등학교 2학년 때 새로 오신 미



▲ 메이지정콘셉트아트워크_Painter+Photoshop

cGLand Interview

콘텐츠 제작 프리랜서 김종훈

“가치 없는 일을 평생 하는 것은 큰 고통입니다”

Q. 안녕하세요. 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 간략하게 본인 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 아트워크 분야에 몸 담기 위해 노력하고 있는 플릭입니다. 현재 콘텐츠 제작 프리랜서 일하고 있습니다.

Q. 언제부터 (직업으로 혹은 취미로) 아트 세계에 관심을 가지게 되었나요? 또, 그 동안 어떤 일들을 해왔고 지금 하고 있는 일이나 분야로는 어떻게 진출하게 되었는지 말씀해 주세요.

어릴 때부터 그림 그리는 걸 좋아했습니다. 친척 형의 영향이 컸습니다. 어릴 때 그 형만 보면 그림 그려 달라 졸라 댔습니다. 유명한 일본 애니메이션 “마크로스”의 캐릭터, 메카닉을 기가 막히게 그렸던 기억이 생생합니다. 저도 그렇게 그리고 싶어서 따라 그리기 시작했습니다.

산업디자인과를 졸업하고 벤처기업에 입사해서 웹 디자인, 캐릭터, 일러스트, 애니메이션 설정 디자인 작업을 했습니다. 연예잡지 편집 디자인도 맡아하게 되었고 디자인과 함께 들어가는 일러스트와 필요한 각종 캐릭터들까지 혼자 작업하느라 꽤 힘들었습니다. 회사 생활 내내 밤샘 작업했던 기억이 대부분입니다.



▲ 배경아트워크_Painter+Photoshop



▲ 동물이 살고 있는 마을을 판타지의 테마

cGLand Interview

배경 콘셉디자이너 및
콘셉디자인 회사 대표

김봉준

“할 수 있는 것이 하고 싶은 것으로 방향성을 맞추어 간다면
살고 즐겁고 성취감도 클 것이라 생각합니다.”

Q. 안녕하세요. 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 간략하게 본인 소개를 부탁드립니다.

현재 배경 관련 컨셉디자이너로 그래픽 외주 회사 대표를 맡아 디자인 작업과 함께 업무관리를 병행하고 있습니다. 회사 대표 이전에는 게임회사의 디자이너로 7년 정도 배경 원화 파트에서

게임 제작에 필요한 원화 제작 등을 해 왔습니다.

Q. 언제부터 (직업으로 혹은 취미로) 아트 세계에 관심을 가지게 되었나요? 또, 그 동안 어떤 일들을 해왔고 지금 하고 있는 일이나 분야로는 어떻게 진출하게 되었는지 말씀해 주세요.



▲ 잊혀지고 오래된 미래의 어느 바닷가 앞



▲ jungle zoo concept art, 개인 단편 컨셉일러스트

CGLand Interview

컨셉아티스트 김용남

“ 지금 있는 자리에서 최선을 다하고 포기하지 않고
나아가다 보면 언젠가 자신이 원하는 자리에 앉아있는 자기 모습을
볼 수 있을것이다 ”

Q. 안녕하세요. 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 간략하게 본인 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 현재 RRK(redroverkorea)에서 컨셉아티스트로 일하고 있는 김용남이라고 합니다. 웹상에서는 Monster90이라는 필명으로 활동하고 있습니다. 이런 자리를 마련해주셔서 감사드립니다.

Q. 언제부터 (직업으로 혹은 취미로) 아트 세계에 관심을 가지게 되었나요? 또, 그 동안 어떤 일들을 해왔고 지금 하고 있는 일이나 분야로는 어떻게 진출하게 되었는지 말씀해 주세요.

어린 시절 가정형편 때문에 혼자 지내는 시간이 많았습니다. 자연스럽게 텔레비전에 빠져들었고 그중에서도 애니메이션에 강하게 매료되었습니다. 애니메이션을 보면서 자연스럽게 연필을 쥐기 시작했고 학창시절엔 교과서나 노트에 엄청나게 그림을 그렸던 기억이 납니다. 생각해보면 공부보다 그림 그리는 걸 좋아하다 보니 자연스럽게 이 길로 들어오게 된 것 같습니다. 고교 졸업 후 디자인학부로 미대에 진학했지만, 이 당시에 이미 일러스트레이션의 세계에 엄청나게 매료돼있던 터라, 1학년 때 학교



▲ jungle zoo 컨셉아트

v-Ray Success Story

Dustin Brown

LAUNCHING LUNATIK

인터뷰 및 자료제공 | Interview by ChaosGroup

MMML

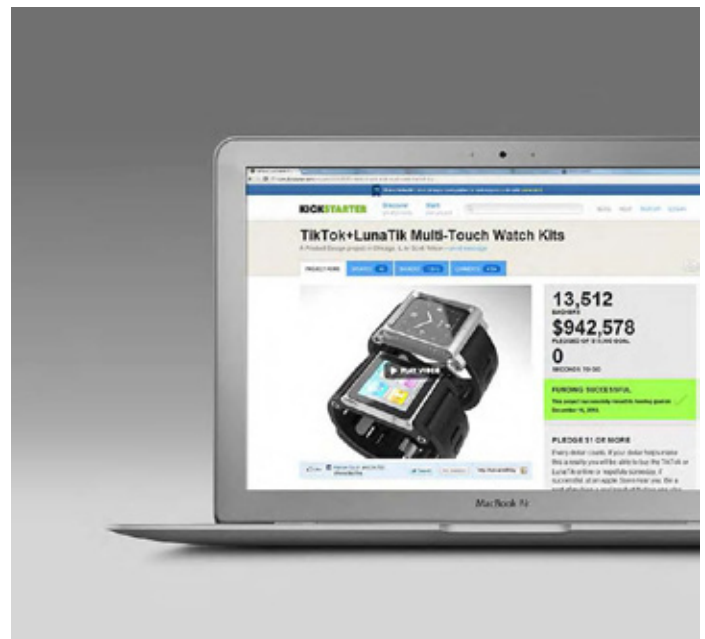
MINIMAL

MINIMAL's reputation precedes them. Their impressive portfolio includes the Xbox 360 +Kinect, Nike's Amps, the SW_1 Collection for Coalesse and Motorola Bluetooth headsets, plus they've worked with Google, Dell and Apple. We spoke to Dustin Brown, one of MINIMAL's lead designers, about MINIMAL's process for design visualization and how V-Ray is used in their studio.

MINIMAL의 명성은 그들을 앞서 갑니다. 그들의 인상적인 포트폴리오에는 the Xbox 360 +Kinect, Nike's Amps, the SW_1 Collection for Coalesse, 그리고 모토로라 블루투스 헤드셋 작업이 포함 되어 있으며 그들은 구글, 델, 애플과도 함께 일했습니다. 우리는 MINIMAL사의 뛰어난 리드 디자이너중의 한 사람인 Dustin Brown에게 MINIMAL사의 디자인 시각화와 어떻게 그들의 스튜디오에서 V-Ray가 사용되는지에 대해 물어봤습니다.

Recently Kickstarter passed over one billion dollars in pledges for various projects. One of those projects, TikTok + LunaTik Watch Kits, was created by Chicago-based design firm MINIMAL, a name synonymous with 'kickstarting' Kickstarter. Scott Wilson and his team raised almost a million dollars back in 2010, long before the platform was widely utilized by designers and entrepreneurs. Visualization has played a vital role in MINIMAL's crowdfunding projects. The image quality in their campaigns such as the TikTok + LunaTik and their ultra-rugged TAKTIK iPhone case helped introduce the innovative and practical designs of MINIMAL to a new audience on Kickstarter. In fact, these campaigns were so successful that they launched LUNATIK into a full-fledged global brand.

최근 Kickstarter는 다양한 프로젝트들을 담보로 1억 달러 이상을 통과시켰습니다. 그 프로젝트들 중에 하나인 TikTok +



LunaTik Watch Kits는 시카고에 기반한 디자인 회사인, 'kickstarting' Kickstarter의 동의어로 받아들여지는 MINIMAL 사에 의해 만들어졌습니다. Scott Wilson과 그의 팀은 그 플랫폼이

디자이너와 기업가들에 의해 널리 활용되기 훨씬 이전인 2010년에 거의 만 달러를 모금했습니다. 시각화는 MINIMAL사의 시민모금 계획에 필수적인 역할을 해왔습니다. 그들의 the TikTok + LunaTik과 ultra-rugged TAKTIK iPhone case와 같은 캠페

인의 이미지 품질은 Kickstarter의 새로운 관중에게 MINIMAL의 실용적인 혁신적인 디자인을 소개하는 것을 도왔습니다. 사실, 그 캠페인이 정말로 성공적이었기 때문에 그들은 LUNATIK을 본격적인 글로벌 브랜드로 론칭 할 수 있었습니다.

**“V-RAY FOR RHINO IS OUR PRODUCTION PIPELINE FOR VISUALIZATION,”
SAID DUSTIN BROWN.**

(“V-Ray for Rhino는 시각화의 생산 파이프라인 입니다”라고 Dustin Brown은 말했습니다.)

“We try to create realistic design solutions early, and then judge the quality of our concepts continuously as we build in 3D. V-Ray is there for both internal and client reviews of these early concepts and of course refinements to them in later phases. This way we can always paint our projects in the right light.”

“우리는 초기에 현실적인 디자인 솔루션을 창조하기 위해 노력합니다. 그 다음 우리가 3D에 구축한 것처럼 계속해서 우리의 컨셉 품질을 판단합니다. V-Ray는 내부와 초기의 컨셉에 대한 고객 리뷰를 위해서 존재할 뿐만 아니라, 나중 단계의 수정을 위해서도 사용됩니다. 이 방법을 통해 우리는 항상 우리의 프로젝트를 바른 방향으로 이끌 수 있습니다.”

Finding that balance wasn't always easy though. Before founder Scott Wilson introduced V-Ray to the team, MINIMAL relied on multiple renderers. As you'd expect, this led to inconsistent presentations and workflow gaps between designers who tended to favor one renderer over another. “When MINIMAL started I was using the renderer I had come in with,” added Brown. “The output was great, but it was also slow and required too many inputs.

What I really wanted to do was be creative, not battle the software. V-Ray for Rhino helped us reach that place in a matter of a few days; now we are sharing materials, scenes, and render settings in the studio with ease, which has really decreased the time we spend on company-wide rendering.”



하지만 그 발란스를 찾는 것이 항상 쉽지만은 않았습니다. 창립자 Scott Wilson이 팀에 V-Ray를 소개하기 전에, MINIMAL은 다수의 렌더에 의지하고 있었습니다. 예상하시겠지만, 이것은 각기 다른 렌더러를 선호하는 디자이너 사이에 일관성없는 프레젠테이션과 워크플로우 갭을 야기하였습니다. “MINIMAL사가 설립되었을 때 저는 제가 써오던 renderer 를 사용하고 있었습니다. 결과는 좋았지만, 더 많은 인풋과 시간이 필요했습니다.” 제가 정말로 원했던 것은 소프트웨어의 싸움이 아니라 창의적이 되는 것 이었습니다. V-Ray for Rhino는 며칠 안에 그렇게 될 수 있게 도와줬습니다. 지금 우리는 재료, 장면, 그리고 렌더 세팅을 스튜디오안에서 쉽게 공유하고, 이것은 전사적으로 렌더링에 소요되는 시간을 감소 시켰습니다.

CG Artist

인디애니페스트2014에서 '인디의 별(대상)'을 수상한 〈디스크조각모음〉의 황보새별 애니메이션 감독

지난 9월 30일 서울애니메이션센터에서 진행된 인디애니페스트2014 폐막식에는 10회째를 맞은 단편 애니메이션 영화제를 축하하기 위해 많은 사람들이 모였다. 올해 영화제에서는 어떤 작품이 대상인 '인디의 별'을 가져갈지 궁금했는데, 〈디스크조각모음(Defragmentation)〉이라는 독특한 작품을 선보인 황보새별 감독이 차지했다. 비주얼적인 면과 형식적인 면을 강조하면서도 심리적인 내러티브를 단편 애니메이션에 담아내고 있는 황보새별 감독과 10월 중순경 대학로에 있는 카페에서 만났다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com

자료 제공 | 황보새별 애니메이션 감독 <http://tvcast.naver.com/hwangbosaebyul>



DBrush _ 안녕하세요? 본인 소개를 부탁드립니다.

현재 단편 애니메이션 감독이기도 하고, 영상 디자이너이기도 하며, 일러스트레이터이기도 합니다. 프리랜서로 활동하면서 여러 가지 디자인 작업과 영상 관련 일들을 의뢰받아서 진행하고 있습니다. 영상을 만들 수 있다는 점에서 저만의 세계를 애니메이션으로 표현할 수 있다고 생각합니다. 물론 그림을 그리거나 영상을 만든다는 점에서 보면 모두 포함되는 부분들이죠.

DBrush _ 대학에서 영상과 애니메이션을 전공한 것으로 아는데요. 졸업 후에는 컨셉 디자이너, 아트웍 디자이너, 컴퓨터 그래픽 디자이너로 재직한 이력이 있던데, 애니메이션 쪽으로 방향을 정하게 된 계기라도 있나요?

애니메이션만 해야겠다는 생각으로 단편 애니메이션을 만들기 시작한 것은 아닙니다. 영상이나 디자인이라는 것이 어떤 회사를 다니고 있느냐에 따라 많이 달라진다고 생각합니다. 그 동안 방송국에도 다녀보고 디자인 회사도 다녀봤는데요. 각 회사마다 갖고 있는 매력이 달라서 회사를 다니는 것도 좋긴 하지만 제가 하고 싶은 일들을 재미있게 할 수 있는 곳이라면 더 좋겠죠. 단편 애니메이션은 다른 일을 하면서 어느 정도 이야기를 할 수 있는 아이템들이 쌓이면 그때마다 한 편씩 만들고 있어요. 제 경우에는 애니메이션 기획이라는 것이 생각처럼 빨리 되진 않더라고요. 단편 애니메이션 만드는 일을 좋아해서 틈날 때마다 만들고 싶긴 하지만 아직은 애니메이션 분야만 고집할 생각은 없습니다. 앞으로 더 많은 경험들이 쌓인다면 제가 하고 싶은 방향도 자연스럽게 정해질 거라고 생각합니다.

DBrush _ 대학을 다니던 2008년에 졸업 작품으로 만든 〈지워버리다(Rubout)〉를 발표했는데, 영상을 전공하면서 애니메이션을 만들게 된 특별한 계기라도 있었나요?

어릴 적부터 이야기가 있는 것을 그림으로 그리면서 자라서 그런지, 이런 식으로 혹은 저런 식으로 뭔가를 만들어야지 하는 생각을 갖고 있진 않습니다. 단편 애니메이션은 대규모 시스템이 갖춰져 있지 않아도 제가 하고 싶은 이야기를 할 수 있다는 점에서 좋아합니다. 개인적으로 애니메이션으로 영상을 만들 수 있고 음악도 좋아하다 보니 자연스럽게 단편 애니메이션을 만들 수 있는 조건들이 맞았어요.



▲ 남편을 위해 고등어를 고르는 아내



▲ 남편에게 무슨 일이 있는 줄도 모르고 장을 보던 아내



▲ 남편이 좋아하던 고등어



▲ 남편의 사고 현장이 중계되는 미디어 앞으로 다가가는 아내

DBrush _ 첫 애니메이션 작품인 <지워버리다>는 어떤 생각에서 만들었나요?

대학을 다니던 시절에는 졸업 작품으로 뭘 만들까 하고 많이들 생

각하잖아요. 제 경우에는 매일매일 한강 다리를 건너서 등하교를 해야 하는 구간이 있었는데, 어느 날 다리가 무너지면 어떻게 될까 하는 상상을 하게 됐어요. 다리가 무너져서 갑자기 죽게 된다면 나를 생각하면서 슬퍼할 사람들의 얼굴이 떠올랐죠. 나라는 사람을 몰랐다면 슬퍼하지 않았을 텐데 하는 생각도 하면서 말이죠. 내 입장이 아닌 상대방의 입장이 되어 생각해 보면서 타인을 배려하는 척하는 하지만 한편으로는 사실 자신을 위한 마음들이 있다는 상반된 생각들을 이 작품에서 표현해 보고 싶었어요.

DBrush _ <지워버리다>는 제작 기간이 어느 정도 걸렸나요?

작품 기획은 7개월 정도 했습니다. 대학 3학년 2학기부터 시나리오를 쓰기 시작해서 4학년 1학기 초반까지 썼어요. 작품 시나리오가 모두 완성된 것은 아니었지만 일단 애니메이션 제작에 들어갔

open culture

빨간고래의 개인전

〈이별에 말 걸기 展〉

이별의 아픔을 딛고 다시 사랑할 수 있을까

‘빨간고래’라는 닉네임으로 잘 알려진 일러스트레이터 박정아 작가의 개인전 ‘이별에 말 걸기 전’이 지난 10월 23일부터 29일까지 마포구 서교동에 있는 땡스북스 2층 더 갤러리 전시장에서 열렸다. 이번 전시회는 이별을 경험한 한 소녀에게 벌어지는 이야기를 빨간고래 작가가 특유의 서정적인 감성으로 풀어내 관심을 모았다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com 자료 제공 | 빨간고래 www.redwhale.co.kr



사람들은 모두 사랑을 갈망한다

사랑을 할 때 가장 순수하고 아름다우며 사람답기 때문이다. 그래서 사람들은 모두 사랑을 한다. 뿐만 아니라 수많은 예술가들은 사랑을 노래하고 쓰고 그리기까지 하여 그 감동을 공유한다. 그러나 어떠한 사랑이든 영원하지는 못하다. 삶이 유한한 것처럼 언젠가는 끝이 있기 마련이고 그 끝에는 항상 이별이 있다. 언젠가 작업실 창문을 바라보다 겨울이 이별과도 같다는 생각을 했다. 땅 위의 나무, 풀, 벌레와 같은 생물은 얼어서 온기를 잃었고 너무 많이 내린 눈 때문에 거리에는 인적도 드물었다. 창밖의 풍경은 황량하기 그지없었다. 겨울은 이별처럼 모든 것을 적막하게 만들었다.

그러나 창밖의 풍경은 시간이 지나면서 조금씩 달라지기 시작했다. 점점 추워지던 날씨는 다시 점점 따뜻해지더니 봄이 왔다. 앙상한 나뭇가지에서는 파릇파릇한 풀과 꽃이 자라났고 사람들은 화사한 옷을 입고 다시 거리를 매웠다. 겨울이 영원하지 못한 것처럼 이별의 아픔도 영원하지 못하다. 겨울이 와야 봄이 오듯 이별을 해야 사랑을 할 수 있는 것이다. 사랑과 이별이 반복되는 것은 자연의 법칙이다.

- 작가노트 중에서 -



▲ 빨간고래의 개인전 <이별에 말 걸기展> 전시장 모습

아프지만 이별에 말을 걸다

소녀는 이별을 한다. 큰 상실감을 가지고 집으로 돌아와 우울해 하지만 무엇을 해야 할지 몰라 가만히 앉아만 있다가 집안 곳곳에서 울고 있는 자신의 모습을 발견한다. 마치 유명이라도 나타난 듯 우는 모습의 소녀는 하나둘씩 늘어나더니 집안을 가득 메운다. 소녀는 난감해하다 지쳐서 스르륵 잠이 들고 만다. 그리고 꿈속에서 다시 한 번 사랑을 하게 되는데...'

이별한 사람, 더욱이 사랑하는 사람을 잃어버린 사람에겐 말 붙이기조차 쉽지 않다. 2년 전 인터뷰 때 만난 이후 오랜 만에 전시회에서 다시 만나 빨간고래(박정아) 작가는 이별을 경험했던 자신의 아픔을 여러 장의 일러스트에 담아 하나의 이야기로 만들었다고 설명했다. “이번 전시회는 이별을 시작으로 이별을 현실로 받아들이는 과정을 31장의 연결된 그림으로 묘사했어요. 전시회 관람자들이 글이 없는 그림책 한 권을 읽은 듯한 체험을 할 수 있도록 구성했다는 점이 특징입니다.” 그녀는 올해 초부터 개인전을 준비했는데 여름에 남자친구한테 이별 통보를 받고서

는 한 동안 일이 손에 잡히지 않았다고 말했다. “다른 것에는 집중이 안 됐어요. 멍하니 있다가 이별을 주제로 한 전시회를 열어야겠다는 생각에 한두 달 정도 그림만 그리고 채색하면서 보냈어요. 이번 전시회의 주제로 ‘러브(Love)’와 ‘크라이(Cry)’인 데요. 8월 중순부터 본격적으로 그림을 그리기 시작해서 두 달 정도 만에 완성했어요. 생각보다 많이 힘들었는데, 전시회를 열면서 좋은 소식도 들려서 오히려 좋은 경험이 됐어요.”

이야기가 있는 그림을 그리는 작가로 활동 중인 빨간고래는 3년 동안 그래픽 디자이너로 일하다가 일러스트레이터로 방향을 바꾸고 6년 동안 단행본 표지를 비롯해 사보, 광고, 패키지, 웹, 벽화 등 다양한 분야에서 디자인 작업을 해왔다. 일러스트레이터로 활동하면서도 꾸준히 개인 작품을 그리면서 개인전을 열고 있다. 그녀는 또 [그래서 떠났어요], [당신의 빨간고래는 안녕한가요], [맛있는 일러스트레이터 CC], [크리에이티브 아트 워크 4] 같은 책도 펴냈다.

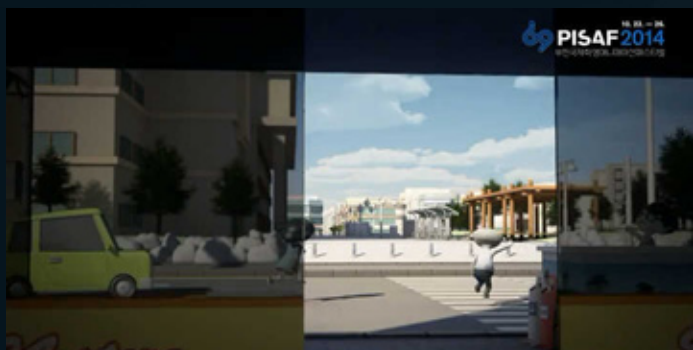
Showcase

PISAF2014

‘오프닝 영상’ 제작기

‘꿈, 모험, 자유, 그리고 도전’을 슬로건으로 내건 ‘부천국제학생애니메이션 페스티벌(PISAF2014)’이 지난 10월 22일부터 26일까지 부천시청 일대와 한국만화박물관에서 열렸다. 특히 올해 PISAF2014에서는 재미난 컨셉에 아기자기한 3D 애니메이션을 선보인 오프닝 영상(Opener)에 많은 관심이 모아졌다. 지루한 일상에서 탈피해 모두가 함께 애니메이션을 즐길 수 있는 내용을 담은 PISAF2014 오프닝 영상이 어떻게 만들어졌는지 소개한다.

글 | 유승철 박사 중앙대 첨단영상대학원 cineartist@nate.com 정리 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com



기획 의도와 스토리 구성

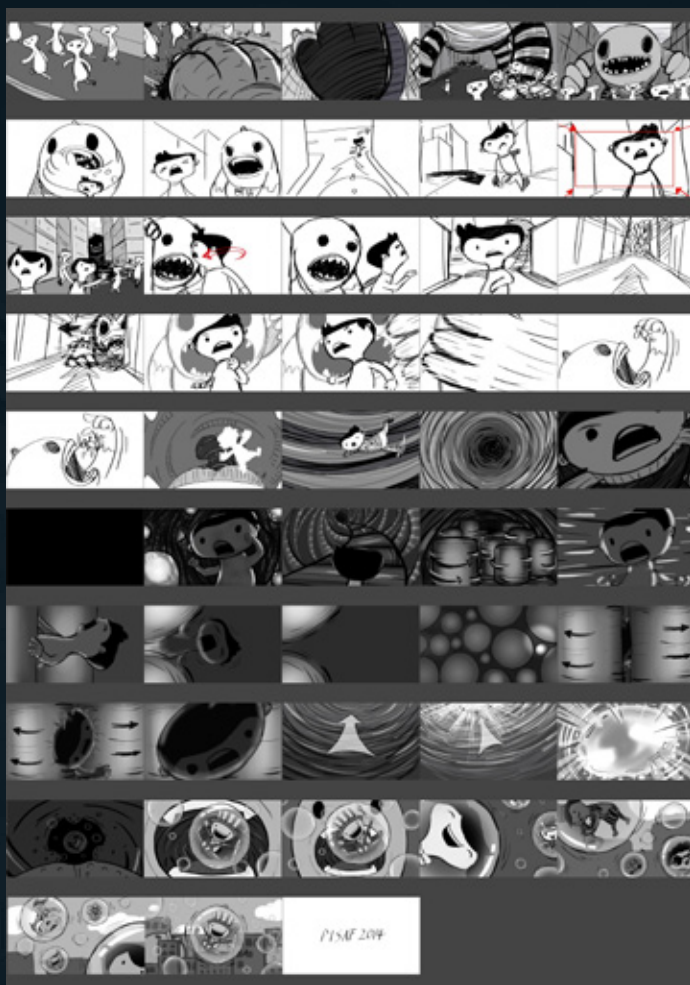
기획 의도

이번 작품이 애니메이션 페스티벌의 오프닝 영상인 만큼 애니메이션으로 관객들에게 환상적인 경험을 전달함으로써 축제의 시작을 알릴 수 있도록 기획했다.

스토리

도시에서 나타난 몬스터들이 사람들을 닥치는 대로 집어삼키고 주인공은 몬스터를 피해 도망가지만 결국 잡힌다. 하지만 몬스터는 사람들에게 일상을 벗어나 즐거운 경험이 될 수 있는 환상적인 축제를 경험할 수 있게 해준다.

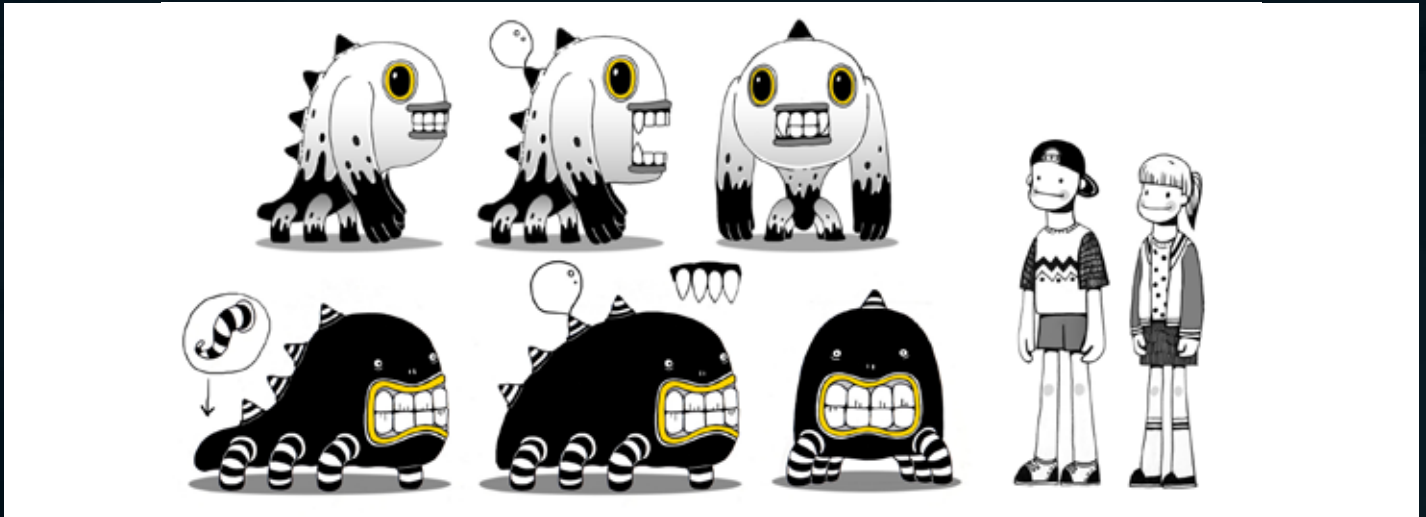
평범한 일상의 도시(부천 시내)에 갑자기 나타난 몬스터들은 사람들이 잊고 지내던 꿈과 환상의 세계로 안내하는 역할을 한다. 처음에는 몬스터들이 사람들을 잡아먹는 것처럼 보이지만, 몬스터는 자신의 몸속으로 들어온 사람들을 축제에 어울리는 복장으로 변화시키고 비눗방울에 담아 하늘로 뿌려준다. 이제 사람들은 변화된 자신들의 모습과 하늘 높이 떠오르는 상황을 만끽하며 축제를 즐긴다.



▲ 스토리보드

캐릭터 디자인

캐릭터는 아트 토이나 디자인 토이처럼 단순화된 형태를 원했다. 레고처럼 각진 형태에 대한 아이디어도 있었지만 도시 구조와 건물들이 박스 형태이기 때문에 캐릭터들까지 전부 각진 형태로 디자인을 하는 건 좋지 않게 느껴졌다.



몬스터 디자인

애니메이션의 캐릭터 디자인은 그 캐릭터가 어떤 연기를 하게 될 것인가에 따라서 완전히 다른 형태로 디자인될 수 있다. 시각적으로 훌륭하다고 할지라도 필요한 연기를 하기 힘든 형태라면 디자인은 수정될 수밖에 없다. 몬스터 캐릭터의 경우, 4족 보행은 몬스터답지만 팔을 사용해 연기하기엔 부족했다. 2족 보

행 몬스터는 팔을 사용할 수는 있지만 몬스터답지 못하다는 점이 아쉬웠다. 결국 동물처럼 걷거나 연기를 할 수 있으면서도 양팔을 사용하는데 문제가 없는 형태인 6족 보행 몬스터로 디자인했다. 이렇게 몬스터의 기본 형태가 확정되고 나서는 몬스터의 색과 패턴을 어떻게 정할 것인지 다양한 디자인에 대한 회의를 거쳐 최종 디자인이 결정됐다.



Focus

어도비, 2014 MAX에서 모바일 크리에이티브의 새 지평 열어 신규 모바일 앱과 강화된 CC 데스크톱 툴 긴밀하게 통합

어도비가 미국 로스앤젤레스에서 열린 세계적 크리에이티브 컨퍼런스 '2014 어도비 MAX(2014 Adobe MAX)'에서 데스크톱과 다양한 디바이스에서의 크리에이티브 작업 방식을 완전히 뒤바꿀 크리에이티브 클라우드(Creative Cloud, 이하 CC)의 주요 업데이트를 발표했다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com 자료 제공 | 한국어도비시스템즈 www.adobe.com/kr

어도비 CC로 사용자의 크리에이티브 아이덴티티 제공

어도비는 이번 대규모 업데이트를 통해 13개 필수 CC 데스크톱 툴들의 주요 신기능 업데이트와 신규 통합 모바일 앱 패밀리를 공개했다. 포토샵 CC와 일러스트레이터 CC 최신 버전에서 마이크로소프트 윈도우 8(MS Windows 8)과 서피스 프로 3(Surface Pro 3)의 터치(Touch) 지원에 있어서도 획기적인 발전이 이뤄졌다고 밝혔다. 특히 이번 발표에서 가장 주목할 만한 것은 완전히 새로워진 '크리에이티브 프로필(Creative Profile)'로 이를 통해 포토샵(Photoshop), 라이트룸(Lightroom) 일러스트레이터(Illustrator), 프리미어(Premiere) 프랜차이즈의 신규 모바일 앱 9개와 CC 데스크톱 툴 간에 더욱 원활한 사용이 가능해졌다는 것이다.

어도비는 또한 크리에이티브 클라우드와 연동되는 모바일 앱 개발이 가능한 '크리에이티브 SDK'의 공개 베타 버전을 출시해 크리에이티브 개발자들을 위한 써드파티 앱 혁신의 새 장을 열었다. 이와 함께 최고의 브랜드 및 기업들의 채용에 전 세계 크리에이티브 인재들을 연결해주는 '크리에이티브 인재 검색(Creative Talent Search)' 서비스도 선보였다.

어도비 디지털 미디어 사업부 수석 부사장 데이비드 와드와니(David Wadhvani)는 이번 업데이트에 대해 "크리에이티브 클라우드와 함께 어도비 혁신의 속도는 가속화되고 있으며, 우리는 오늘 포토샵, 일러스트레이터와 같은 주요 CC 데스크톱 툴에 긴밀히 통합된 새 모바일 앱 패밀리를 소개하고 이를 통해 모바일 기기를 크리에이티브의 주류에 편입시키고자 한다"며, "또한 크리에이티브 인재 검색 같은 새로운 기능들은 크리에이



▲ 기조연설 중인 어도비 사장 겸 CEO 산타누 나라옌(Shantanu Narayen)



▲ 기조연설 중인 어도비 디지털 미디어 사업부 수석 부사장 데이비드 와드와니(David Wadhvani)

티브 클라우드가 수백만 회원을 위한 보다 강력한 서비스로 점점 거듭나고 있음을 보여준다”고 밝혔다.

이번 크리에이티브 릴리스에 포함된 새로운 크리에이티브 프로필(Creative Profile)을 통해 크리에이티브 전문가들은 작업 시 사용한 예셋, 작품, 관련 커뮤니티 등에 언제 어디서나 접속하여, 파일, 사진, 색, 브러시, 모양, 폰트, 텍스트 스타일, 그래픽 등을 포함한 예셋을 편리하게 사용하고 관리할 수 있다. 새로운 크리에이티브 프로필은 크리에이티브 클라우드에 로그인한 사용자를 따라 앱과 앱, 디바이스와 디바이스 사이를 넘나들며 사용할 수 있기 때문에, 필요로 하는 예셋을 적절한 상황에 바로 사용할 수 있다.

새로운 크리에이티브 클라우드 통합을 이끄는 모바일 앱

한편 이번 릴리스는 필수 CC 데스크탑 툴과 포토샵, 일러스트레이터, 프리미어 프로, 라이트룸의 새로운 모바일 앱 패밀리 간

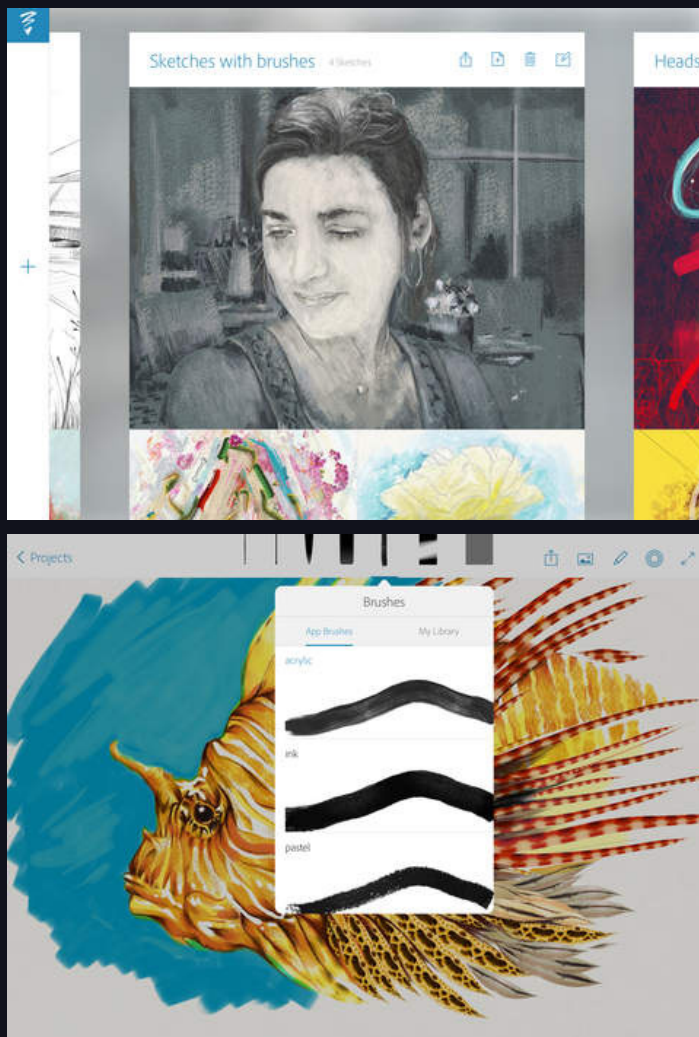
에 보다 유기적인 통합을 제공한다. 해당 라인업은 다음과 같다.

크리에이티브 클라우드 모바일 앱 튜토리얼 |

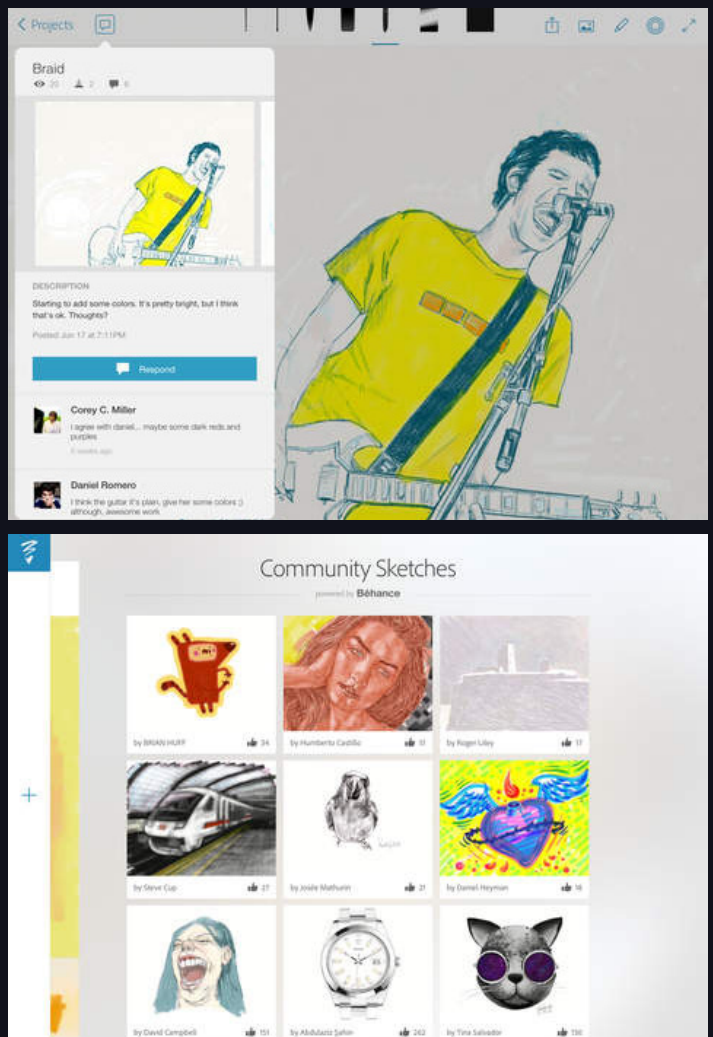
<http://tv.adobe.com/watch/learn-illustrator-cc/capture-and-create-brushes/> 

① 포토샵 패밀리

포토샵 스케치(Photoshop Sketch)는 다양한 표현이 가능한 새로운 브러시 기능을 제공하는 한편, 포토샵 CC와 일러스트레이터 CC간 통합된 작업이 가능하다. 업데이트 된 포토샵 믹스(Photoshop Mix)는 모바일 기기에서 보다 정교한 합성 기능을 제공하고 포토샵 CC와의 통합도 한층 강화된 한편, 아이폰에서만 아니라 아이폰에서도 사용할 수 있게 됐다. 새로운 라이트룸 모바일(Lightroom Mobile) 앱은 데스크톱과 모바일의 통합된 워크플로를 구축하고, 고객, 친구, 가족들이 온라인에 공유된 사진 중 선호하는 것을 선택하고 코멘트를 남길 수 있는 신기능을 추가했다. 이와 함께 아이폰에서 찍은 사진의 GPS 정보는 이제 라이트룸 데스크탑과 동기화된다.



▲ 어도비 포토샵 스케치 스크린 샷



Focus

포토리아 텐콜렉션 시즌3

11월의 텐콜렉션 작품

‘미래의 파라다이스’

11월의 텐콜렉션 작품인 ‘미래의 파라다이스(The Future Shangri-LA)’는 고대의 풍요로운 낙원을 상징하던 무릉도원에서 영감을 받았다. 아름다운 꽃, 풍성한 열매, 잘 보존된 자연, 아무런 걱정이나 근심거리가 없이, 풍요, 생명력, 장수로 가득한 곳은 무릉도원이자 상그릴라(Shangri-LA)다. 11월 텐콜렉션 작품은 미래에 대한 우리의 희망이 담겨져 있는, 우리가 갈구하는 미래의 파라다이스에 초점을 맞췄다.

무료 다운로드는 단 24시간동안!

텐콜렉션 웹사이트에서 텐콜렉션 작품 PSD와 텐콜렉션 촬영 사진을 무료로 다운로드 받으세요.
무료 다운로드는 11월 10일 오전 10시부터 11월 11일 오전 10시 이전까지 24시간동안 가능합니다.

텐콜렉션 www.tenbyfotolia.com 



10

COLLECTION

season 3

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 

10번째 맞은 국내 유일의 단편 애니메이션 페스티벌 ‘인디애니페스트2014’를 빛낸 수상작은?

올해 10주년을 맞아 ‘열반’이라는 슬로건을 내걸고 역대 최대 규모로 개최됐던 ‘인디애니페스트2014’가 6일 간의 대장정을 마치고 공식 폐막을 선언하며 내년을 기약했다. 지난 9월 30일 서울애니메이션센터에서 진행된 폐막식에서는 올해 영화제를 빛낸 인디의 별(대상)을 비롯해 독립보행상, 새벽비행상, 심사위원특별상, 초록이상, 관객상 등 6개 부문의 시상과 함께 올해 첫 선을 보인 음악/사운드부문 특별상까지 총 8개 부문에서 시상식이 진행됐다. 시상식이 끝난 뒤에는 올해 수상작들을 관객들과 함께 보는 시간이 마련됐다. 어떤 작품들이 수상의 영예를 안았는지 살펴보았다.

글 | 박경수 기자 twinkaka@naver.com 자료 제공 | 한국독립애니메이션협회(KIAFA) www.kiafa.org 



▲ 인디애니페스트2014 수상자를 기념 촬영

인디애니페스트2014에서는 23개 섹션에 160여 편에 달하는 상영작과 네이버 TV캐스트를 통한 ‘날애니전(구 날애니공모전)’을 비롯해 독립애니메이션 좌담회, 애니메이션 비평가를 양성하는 부대행사 등 다채로운 이벤트들이 마련되어 관심을 모았다. 또

한 새로운 독립애니메이션 작품의 발굴뿐 아니라 인디애니페스트와 독립애니메이션의 지난 10년을 되돌아보고 향후 방향을 모색해 보는 시간도 마련됐다.

한편, 올해 수상작에 대한 총평에서 심사위원 대표해 김 노체



▲ 폐막식 진행은 2010년 인디애니페스트 인디의 별 수상자인 <코피루약>의 한지원 감독과 <Wa-Bui>의 이용배 감독이 맡았다.

(Kim Noce) 감독은 “한국에 처음 방문했고 보지 못한 한국 애니메이션 작품이 많지만 기술적인 능력과 주제들에서 보이는 깊이에 놀랐다”고 말했다. 그는 또 “이 영화제는 독립 애니메이션을 뺏속까지 옹호하고 있는 진정으로 멋진 행사”라며, “(여기

서) 작품과 작가들이 창작을 위해 토론하고 주장하고 맞서고 서로를 아끼며 한국과 세계의 애니메이션의 미래를 만들어 갈 수 있다”고 강조했다.



▲ 인디애니페스트2014 날애니전 수상자들

SWORD MASTER 2

CHAPTER 6 RENDERING

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

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



Chapter 6

Rendering

렌더링

사용된 소프트웨어 : 3ds Max

Introduction

서문

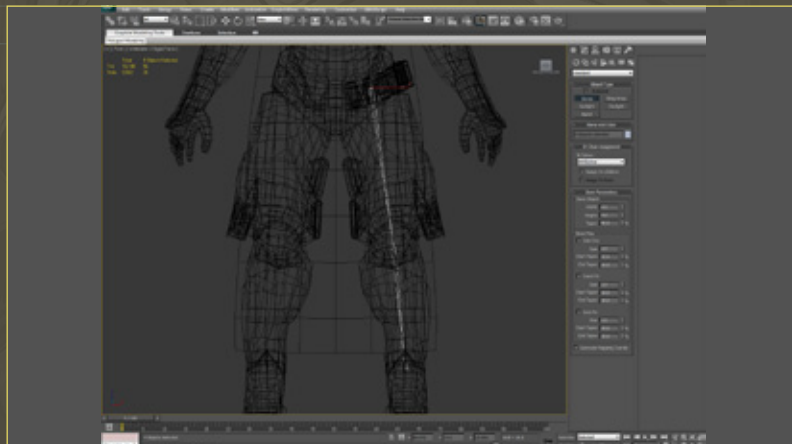
이번 챕터에서 간단한 리깅 테크닉과 함께 어떻게 캐릭터 모델의 무게를 주어 스켈레톤으로 만들 것인지 다루면서 Swordmaster 2 시리즈를 마무리 지을 예정입니다. 이 다음으로는 캐릭터를 극단적이고 중립적인 액션 샷 둘 다를 포즈 잡아 보고, 마지막으로 이 모두를 Marmoset으로 가져와서 온라인 포토폴리오의 최종 이미지로 만들어 보겠습니다.

캐릭터에 포즈를 추가하는 것은 정말 생명을 불어 넣는 일입니다. 캐릭터를 고정적이고 묶여있는 포즈에서 꺼내는 것은 관객에게 "완성된" 모습으로 보이게 할 뿐 아니라 감정과 자세를 보여줌으로써 어떤 캐릭터 타입인지도 전할 수 있습니다. 시작으로 최종 로우 폴리 모델의 깨끗한 버전을 꺼냅니다. 이는 캐릭터 위에 있을 수 있는 어떤 매테리얼도 다 정리한 상태를 말하며, 문제를 일으킬 수 있는 떠있는 버텍스가 하나도 없도록 확인하여 모델의 모든 요소가 적절하게 함께 머지 되도록 하고, (모델의 일부가 메인 엘리먼트에 붙어 있지 않은 것을 너무 늦게 발견하면 작업의 방해가 될 수 있습니다.) 어떤 면들도 뒤집어지지 않도록 확인합니다. 모델을 익스포팅 하고 다시 새로운 씬으로 임포팅 하기까지도 합니다. 이렇게 하는 이유는 리깅을 하기 전에 미리 이렇게 예방 하는 것이 한참을 지나서 모델의 일부가 빠지거나 손상되었다는 것을 발

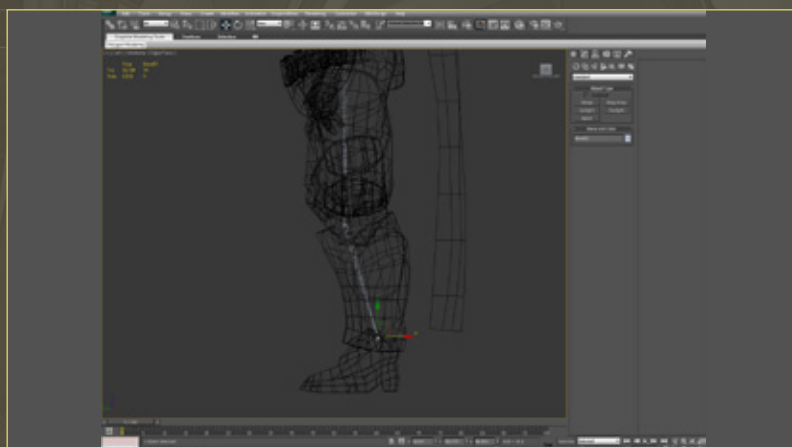
01



02



03



04



사람의 얼굴을 보면 많은 것을 알 수 있습니다. 마음의 상태, 어디에서 왔는지도 알 수 있고 심지어 그들의 성격도 추측할 수 있습니다. 이런 이유로 캐릭터 컨셉을 만들 때 얼굴의 특징을 정확하게 묘사할 수 있는 것이 핵심적이게 됩니다. 이번 튜토리얼 시리즈에서 우리의 아티스트들이 특정한 특징을 가지고 캐릭터를 디자인하는 방법에 대해 알아볼 텐데, 단지 하나의 캐릭터 맥락에서만 다루는 것은 아닙니다. 어떤 특징들을 수척한 모습, 뚱뚱한 모습, 멍든 모습 등의 다른 캐릭터 타입에 어떻게 적용할 수 있을지도 보여줄 것입니다. 캐릭터 컨셉을 만드는 중이며 여러분이 만든 얼굴에 스토리를 넣고 싶다면 이번 시리즈가 제격입니다.



Chapter 01 | Gaunt Chapter 02 | Child Chapter 03 | Elderly Man

Chapter 04 | Obese Chapter 05 | Beaten Up Chapter 06 | Tattooed

Chapter 1 : Gaunt

수척한 모습

사용된 소프트웨어 : Photoshop

Creating Characters

캐릭터 제작

캐릭터는 제가 매우 좋아하는 주제입니다. 그래서 이런 일이 맡겨지면 가슴속으로 약간 흥분하게 됩니다! 캐릭터 페인팅에서 하늘은 제한되지만, 이번 경우 약간의 가이드가 되면서 설레는 단어가 있습니다. 바로 "수척"이라는 말입니다.

처음 페인팅을 시작했을 때 캐릭터를 만드는 것은 아주 기대되는 일이었고 가능한 한 오리지널 캐릭터로 만들고 싶었습니다. 그래서 자연스럽게 캐릭터에 수만 가지 것들을 던졌습니다. 귀걸이, 벨트, 액세서리, 깃털, 손가방, 부츠, 구슬... 이름만 대면 다 가지고 있었습시다! 몇 년이 지난 후 저는 몇 가지를 배우게 되었습니다. 캐릭터를 만들 때 가장 명백한 것은 수많은 사물들을 실어서 캐릭터의 정체성을 줄 필요는 없다는 것입니다. 제 생각에는 더 이상 오리지널한 것은 없습니다. 우울해지는 의미로 한 말은 아니고, 단지



01

제 자신이 좋은 캐릭터 보다는 오리지널 캐릭터를 만들고 싶어하는 혼란스러운 상황에 자주 처하게 된다는 것입니다. 오리지널 캐릭터를 만드는 것은 아마도 계속해서 싸워 나가야 할 목표를 정하는 방법 중 하나이지만, 반면에 좋은 캐릭터를 만든다는 것은 글썽요 그렇게 두렵기만 한 일은 아닙니다.

이렇게도 말할 수 있겠습니다. 제가 만든 어떤 캐릭터가 가장 뛰어난 것은 아니라고 생각합니다. 그럴 가능성은 별로 없지만, 저는 각각에 대해 마음에 드는 것이 있고 모든 사람들은 그 중 하나만 좋아할 수 있습니다. 또한 반대의 경우도 엄청나게 있는데, 지금은 그런 이야기에 시간을 쓰지 않겠습니다!

자 여기 빈 종지와 "수척"이라는 단어가 제 머릿속을 맴돌고 있습니다. 이 시점에서는 무엇을 만들고 싶은지 아무런 아이디어가 없습니다. 그래서 제가 자주하는 방법으로 상당히 밝은 그레이 컬러로 그냥 실루엣을 블럭하기 시작합니다. 저는 90% 정도는 이렇게 작업을 시작합니다. 이제 100% 무엇을 그리고 싶은지 확신이 든다면 이미지를 "찾는" 좋은 방법이 될 수 있습니다. 러프한 형태를 정하고 나서 그 위에 좀 더 디테일한 스케치를 그리기 시작합니다. (약간 어두운 톤으



02

로) 저는 이 시점에서 약간 러프 스케치를 좋아합니다. 상당히 너저분한 상태이고 캐릭터는 사지 중 일부가 빠져있습니다. 하지만 제가 작업을 해나갈 수 있을 만큼의 일반적인 시사점은 있습니다. 괜찮다면 스케치 작업을 좀 더 하는 것도 좋습니다. (그림 01)

여러 다른 커스텀 브러시가 인터넷 상의 곳곳에 넘칠 만큼 존재하며, 이들 중 몇몇은 아주 훌륭하지만 저는 항상 기본 브러시로도 나쁠 것은 없다고 생각했습니다. 전체 스케치와 페인팅에서 저는 스탠다드 포토샵 브러시 23 (초크 23 픽셀)을 쓸 것입니다.

실루엣 레이어와 스케치 레이어를 하나로 머지 하고 그 레이어를 Multiply로 설정하면서 투명하게 만듭니다. 그리고 아래 레이어에 베이스 컬러 몇 가지로 블럭하기 시작합니다. 지금 시점에서는 매우 조잡하며 저 또한 깔끔하게 만들려고 노력하지 않습니다. 단지 컬러와 무드를 맞추기 위함일 뿐입니다. 그리고 지금은 컬러 구조를 어떻게 가져갈지 확실하지도 않은 상태입니다. 그래서 이 블루/그레이 톤은 상당히 중립적이며 다른 컬러들과도 충분히 잘 어울릴 수 있습니다. (그림 02) 여기서부터 계속해서 제가 페인트 하는 모든 것은 스케치 레이어 위에 있습니다.



04



05



06

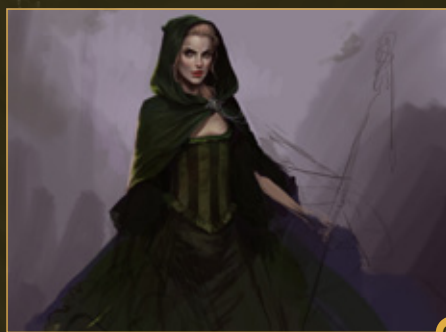
또한 핵심적인 것은 아니지만 페인팅 과정에서 레이어들을 플레튼 하는 것이 제가 선호하는 방식입니다. 이런 과정에서 저는 거의 한 구역에 오래 머물러 있지 않게 됩니다. 다른 특징적인 구역으로 넘어가서 같은 구역을 오래 작업하면서 지루해지지 않게 노력합니다. 또한 나중에 다시 돌아와봤을 때 실수한 것들도 더 쉽게 찾아낼 수 있습니다. (그림 03)

The Face 얼굴

하지만 제가 항상 먼저 작업하는 구역은 얼굴입니다. 여기가 저를 설레게 한 단어 "수척"이라는 말을 생각해야 할 곳입니다. 캐릭터의 특징을 살려낼 기회이면서 수척한 모습을 줄 수 있는 기회이기도 합니다. 보통 제가 젊은 여자를 그리고 있었다면 상당히 부드러운 얼굴을 그렸겠지만, 반대로 이 캐릭터에는 명백하게 수척한 모습을 줄 필요가 있습니다. 이를 위해 아주 거친 그림자를 얼굴 구조의 일부로써 줍니다. 특히 광대뼈 근처를 그렇게 했습니다. 또한 뺨의 상단부를 따라서 하이라이트를 추가하고 아주 어두운 눈과 그 아래에도 그림자를 주어서 눈이 파인 것을 강조했습니다. (그림 04)



07



08



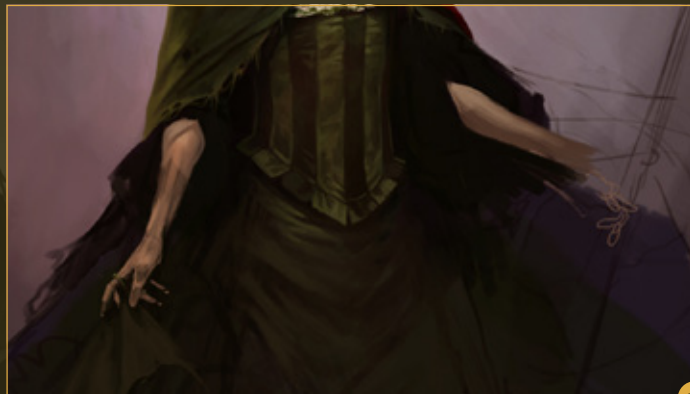
09

제가 그림의 디테일을 다듬어감에 따라서 얼굴에 미묘한 변화가 생긴 것을 알 수 있습니다. (그림 05) 이 과정을 통해서 저는 하이라이트와 그림자를 더 추가하고, 수척한 모습을 더 추가합니다. 입술과 뺨에는 분홍빛을 약간씩 추가합니다. 이는 얼굴에 약간의 온기를 추가하게 됩니다. 비록 수척해 보이기를 원하지만 완전히 시체처럼 보

이게 하고 싶은 것은 아닙니다! 그래서 약간의 터치로 톤을 조금 따뜻하게 만듭니다.

Flip 플립

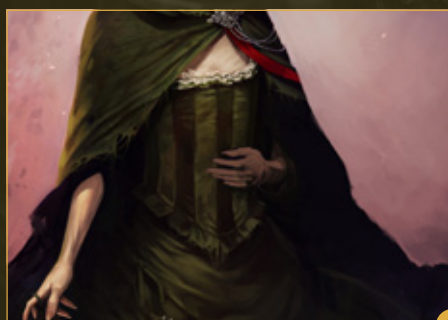
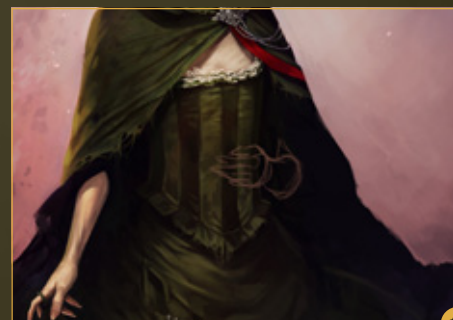
이미지를 플립 하는 것도 잊지 마세요! 플리핑은 그림을 새로운 관점으로 볼 수 있게 해주는 훌륭한 방법입니다. (그림 06)



실수를 알아차리는 데 많은 도움이 됩니다. 보통 한 번 뒤집어 보면 엄지 손가락이 아픈 것처럼 확 드러납니다! 이를 한 시간 정도마다 해보세요. 그러면 그림을 완료하지 않고도 반대로 뒤집었을 때 그림이 꿈쩍해 보인다고 느낄 수 있습니다. (Image > Image Rotation > Flip Canvas Horizontal)

Details 디테일

처음에 제가 캐릭터에 정체성을 부여하기 위해 과도한 액세서리를 줄 필요는 없다고 생각한다고 했습니다. 그 말은 꼭 아무것도 걸치지 않아야 한다는 말은 아닙니다. 액세서리는 흥미를 불러일으킬 수 있는 좋은 방법입니다. 작은 불꽃이 튀어 시선을 끄는 것처럼 말이죠. (그림 07) 망토에 핀을 추가한 것을 보실 수 있습니다. 이런 요소들은 개개인마다 다르게 읽힐 수 있습니다. 저는 이렇게 사람들이 사물에 대해 다르게 판단할 수 있는 것을 좋아하기 때문에 좋다고 생각합니다. (그림 08) 핀은 가문의 문장일 수도 있고 어떤 조직의 심벌 같은 것일 수도 있습니다. 무엇이든 원하는 것으로 하세요! 저는 또한 레드 리본/띠도 추가해서 컬러의 작은 변화도 꾀했습니다. (그림 09)



손

손은 아티스트에게 있어 독이 될 수 있습니다. 특히 배우는 중일 때 그렇습니다.

저도 꽤나 고생했던 적이 있습니다. 당연히 연습을 하면 나아집니다. 그러므로 덮으려 하거나 숨기고 덧칠하려 하지 마세요.

Hands



17

요! 처음 러프한 아이디어를 스케치 했을 때 한쪽 손은 드레스 한 부분을 잡고 있고 다른 손은 지팡이를 들고 있었습니다. (비록 이 생각을 바꾸는 데 얼마 걸리지는 않았지만요) (그림 10~12) 약간 위선적인 느낌이 나서 지팡이를 치워버리기로 하고 양손을 상당히 편안한 자세로 만들었습니다. 각각의 손은 아주 러프하게 두드리듯이 페인팅을 시작하여 손의 포즈를 파악했습니다. 그리고 서서히 손의 구조를 만들어 가고 너클과 엄지 근처에는 하이라이트도 추가합니다. 또한 손가락 끝에는 분홍빛도 추가합니다. 그리고 항상 마음속에는 설레는 단어 "수척"을 떠올리면서 아주 앙상한 손가락을 만들어주었습니다. (그림 13~16)

페인팅을 할 때 뼈의 구조에 대해 생각하려고 노력해보세요. 개인적으로 도움이 된다고 느꼈습니다. 자신의 손을 보면 어려움을 겪을 때 많은 참고 자료를 얻을 수 있습니다.

abric 직물

천은 제가 작업하기 좋아하는 것으로 제가 그린 옷의 양만 봐도 충분히 알 수 있는 것입니다! 처음 스케치에서 볼 수 있듯이 디테일한 의상은 그렇게 신경 쓰지 않



18



19



20



21

고, 그냥 그려 넣는 것을 좋아합니다. 컬러를 블록하고 기본 하이라이트를 추가하는 것만으로 조잡하게 천의 접힌 곳을 추가해가는 경향이 있습니다. (그림 17~18) 여기서부터는 저의 보통 방식으로 다듬어 나가서, 서서히 디테일과 더 많은 주름을

작업합니다. 부분 부분 바늘땀도 조금씩 추가하고 모서리 주변에는 러프하게 천의 이음새도 만듭니다. 너무 완벽하게 보이고 싶지는 않습니다. 다시 말하지만, 천이 눈에 띄는 포인트라면 참고 자료로 자신의 옷이나 보관해 둔 자료를 살펴보세요.



Final touches 파이널 터치

모든 것들이 합쳐지고 이제 거의 마무리가 되었습니다. 최종 터치로는 소매 둘레에 드레스의 레이스와 연결된 주름 장식을 추가합니다. (그림 20) 또한 배경의 컬러가 좀 더 강해진 것을 알 수 있습니다. 제가 오버레이 레이어에 따뜻한 복숭아빛 톤을 추가했기 때문입니다. (그림 21) 드레스의 아래 부분에는 같은 컬러로 스펙/오브가 있어서 배경과 이어지게 해줍니다. 튜토리얼이 재미있었기를 바라며, 즐겁게 여러분의 캐릭터를 그리시기 바랍니다. (그림 22) 

번역 | 강호근 tkatsuki78@gmail.com 

Charlie Bowater

아티스트에 대한 더 많은 정보는
<http://charlie140588.deviantart.com/> 
또는 아래 주소로 연락바랍니다.
charliebowater@hotmail.com 

7 마이크로소프트, 디지털 워크플레이스 플랫폼 공개

한국마이크로소프트는 기업의 업무 방식을 혁신할 '마이크로소프트 디지털 워크플레이스(Microsoft Digital Workplace)' 플랫폼과 이 플랫폼에서 서비스 가능한 첫 번째 파트너 솔루션을 공개했다. 마이크로소프트 디지털 워크플레이스는 최근 방한한 사티아 나델라 CEO가 강조한 '모바일 퍼스트, 클라우드 퍼스트' 플랫폼 전략을 실현할 수 있도록, 국내 기업 환경에 맞춰 새롭게 제공하는 협업 기반의 새로운 디지털 업무 환경 플랫폼이다.

마이크로소프트 디지털 워크플레이스 플랫폼을 통해 기업 고객들은 스마트워크를 포함한 업무 환경을 분석하고 해결 방안을 찾을 수 있으며, 마이크로소프트 클라우드 솔루션을 기반으로 기업들이 필요로 하는 유연한 업무 환경에 맞춰 구성할 수 있다. 이 플랫폼은 ▲기존 그룹웨어와 달리 사용자 중심으로 모든 업무가 진행되도록 새로운 사용자경험(UX)을 적용한 '디지털 그룹웨어', ▲통합 생산성 분석을 통해 업무 프로세스 최적화가 가능한 '디지털 분석', ▲전사 통합 생산성 머신러닝 시스템으로 지속적 혁신이 가능한 '디지털 머신러닝' 아키텍처로 총 3단계 구성으로 돼 있다.

한국마이크로소프트는 기업 고객에게 마이크로소프트 디지털 워크플레이스 환경을 가장 빠르고 효과적으로 구현할 수 있도록 파트너 협업 프로그램인 '레퍼런스 파트너 모델(Reference Partner

Model)'을 통해 서비스하며, 이에 따라 첫 번째 레퍼런스 파트너 솔루션인 "Mobile C&C' 디지털 그룹웨어"를 함께 공개했다. 이는 레퍼런스 파트너로서 모바일 및 클라우드 환경에서 풍부한 경험과 기술력을 갖추고 있는 'Mobile C&C', 'FeelaNet'과 협업한 결과물이다.

이와 함께, 한국마이크로소프트는 기업 고객을 대상으로 11월 6일 "마이크로소프트 클라우드 & 모바일 컨퍼런스"를 개최하고 마이크로소프트 디지털 워크플레이스 플랫폼과 첫 번째 솔루션인 'Mobile C&C 디지털 그룹웨어'를 소개할 예정이다.

한국마이크로소프트 기업고객사업본부 서경구 상무는 "Mobile C&C 디지털 그룹웨어는 급변하는 업무환경에 가장 최적의 솔루션을 제공해 줄 수 있는 디지털 워크플레이스 플랫폼 기반으로 국내 기업 환경에 최적화된 차세대 워크플레이스 솔루션"이라며 "현재 그룹웨어 시장의 70% 이상이 마이크로소프트 솔루션 기반인 만큼 마이크로소프트 디지털 워크플레이스는 기업에 가장 쉽고 빠르게 차세대 업무 환경에 적용할 수 있는 플랫폼이다. 앞으로도 파트너들과 긴밀한 협력을 통해 차세대 그룹웨어 시장을 넘어서 새로운 차세대 워크플레이스 시장을 만들어 갈 수 있을 것으로 기대한다"고 밝혔다.



▲ 마이크로소프트 디지털 워크플레이스 플랫폼용 솔루션 '모빌씨앤씨 디지털 그룹웨어'

16 에픽게임스, KGC 2014에서 언리얼 엔진 4 강연 진행

에픽게임스코리아가 11월 5일부터 7일까지 진행되는 '2014 한국국제게임컨퍼런스(이하 KGC 2014)'에서 언리얼 엔진 4와 관련한 강연을 진행한다고 밝혔다. KGC 2014 언리얼 엔진 4 강연은 두 세션으로 구성되어 있으며, 둘째날인 11월 6일 모두 진행될 예정이다. 11월 6일 오후 2시 40분부터 한 시간 동안 에픽게임스코리아 신광섭 차장은 '블루프린트를 이용한 유연한 게임플레이 작업 분배와 효율적인 게임 개발'이라는 주제로 강연을 진행한다. 언리얼 엔진 4에서 가장 강력한 기능 중 하나인 블루프린트를 이용해 코딩을 할 줄 모르는 아티스트와 기획자들도 게임 플레이 로직을 구현할 수 있게 하는 방법에 대해서 알아본다.

이날 3시 50분부터 4시 50분까지는 에픽게임스코리아 잭 포터(Jack Porter) 부장의 '언리얼 엔진 4 - 차세대 모바일 렌더링' 세션이 진행된다. 잭 포터 부장의 강연은 이미 기존에 PC 또는 게임용 콘솔에서나 가능했던 수준의 고급 렌더링 기법을 구현할 수 있을 정도가 된 차세대 모바일 그래픽 하드웨어의 작동 원리, 언리

얼 엔진 4 모바일 렌더링 파이프라인 구현 방식에 대한 이해를 돕는 자리가 될 전망이다.

이외에도 6일 오전 10시 30분에는 액션스퀘어의 정조원 팀장이 언리얼 엔진으로 개발된 모바일 대작 게임 '블레이드'의 그래픽 제작 과정을 알아보는 세션을 진행한다.

에픽게임스코리아 박성철 지사장은 "에픽게임스는 지난 5년간 KGC를 통해 게임개발자들에게 언리얼 엔진의 최신 기술과 개발 트렌드를 전해왔다"면서, "올해 초 멤버십 라이선스 발표 후 정말 많은 분들이 언리얼 엔진 4에 대해 관심을 보여주시고 있는 만큼 이번 KGC 2014가 언리얼 엔진 4에 대한 자세한 정보를 공유하는 자리가 되기를 바란다"고 말했다.



17 넥슨, 엔진스튜디오 기대 신작 RPG '프로젝트AX' 퍼블리싱

넥슨은 엔진스튜디오와 조인식을 갖고 신작 학원 RPG '프로젝트AX'의 퍼블리싱 계약을 체결했다고 밝혔다.

'프로젝트AX'는 학원을 주 무대로 동물들을 형상화한 캐릭터(수인, 獸人)들이 펼치는 이야기를 다룬 쿼터뷰 방식의 RPG로, 전략적인 전투는 물론 친근하면서도 독특한 감성 콘텐츠가 가장 큰 특징이다.

넥슨은 이번 계약을 통해 엔진스튜디오가 개발하고 있는 '프로젝트AX'의 국내 서비스 판권을 획득하고 향후 마케팅, 운영을 포함한 게임 제반 서비스 활동을 펼치게 된다.

넥슨 이정현 본부장은 "전략적인 전투의 묘미와 함께 유저간 커뮤니티를 형성할 수 있는 감성적인 콘텐츠가 주 무기인 프로젝트AX를 서비스할 수 있게 돼 많은 기대가 된다"며 "앞으로 엔진스튜디오와 함께 좋은 성과 낼 수 있도록 최선을 다하겠다"고 말했다. 엔진스튜디오 서재우 대표는 "프로젝트AX는 엔진스튜디오에서 심혈을 기울여 개발 중인 첫 프로젝트다"라며 "다양한 게임의 성공

경험을 두루 가진 넥슨과 최고의 시너지를 낼 것"이라고 밝혔다.

'프로젝트AX'를 개발 중인 '엔진스튜디오'는 자체 엔진 및 툴 개발 등 높은 엔지니어링 역량을 지닌 개발자들이 뭉쳐 2011년에 설립한 유망 개발사다. 한편, 넥슨은 11월 중 프로젝트AX의 정식 타이틀을 확정하고, 신규 B를 공개할 예정이다.



▲ 넥슨-엔진스튜디오 퍼블리싱 계약 조인식 (왼쪽부터 넥슨 이정현 사업본부장, 엔진스튜디오 서재우 대표)