

회사명
DIGITAL Idea(디지털아이디어)



소프트웨어
Autodesk® Maya®
Autodesk® Lustre®

“마야는 구현 대상의 모델링과 애니메이션 작업 등의 전체 프레임을 만드는 데 필수적인 도구이다. 그 사용이나 필요성이 매우 대중적이고 필수적이기 때문에 그 중요성은 두말할 나위가 없다. 뿐만 아니라 애니메이션을 만들고 혼합(mix)시킬 때도 마야는 아주 우수하다. ‘도깨비’에 등장하는 나비의 경우 불규칙하고 물리적인 힘을 어기며 날개짓하는 크리처(Creature)로, 이런 섬세하고 어려운 움직임 표현에도 마야는 탁월하다.”

— 한창민 제작실장
CG Supervisor

“러스터는 협업에 뛰어난 제품이다. 대부분의 CG 작업이 ‘컷(cut)’으로 작업되고, 작업자 별 모니터 별 다른 톤으로 컬러의 변화가 생기기 마련인데 이를 러스터가 표준 모니터의 역할을 하면서 전체 편집본을 만들어 연결 톤을 한번에 맞출 수 있도록 해주기 때문에 협업 생산성이 현저히 높아진다. 러스터가 없었다면 보통 편집실과 DI실에서 데이터를 받아 한 장면의 톤을 잡는 데 대략 2~3주가 걸렸을 것이다. 그런데 러스터를 통해 화면 추출에서 수정 및 확인까지 실시간 처리되면서 업무 프로세스의 연결성이 높아지고 자연스럽게 시간도 절약되었다. 영화보다 상대적으로 제작 기간이 짧은 드라마에서 러스터는 아주 효과적인 제품이다.”

— 이용섭 팀장
VFX Supervisor

모든 장면, 모든 시간이 좋았던 찬란한 ‘도깨비 효과’

프로세스 연결성을 높이는 도깨비 같은 기술과 도구의 만남으로 생산성은 ‘Up’, 비용은 ‘Down’



Autodesk® Maya®를 통해 주인공의 탄생을 신비롭게 표현해 판타지 효과를 극대화한 tvN 드라마 ‘도깨비’

Project Summary

찬란하고 쓸쓸한 神(신) ‘도깨비’

‘도깨비’는 로맨틱코미디의 대가 김은숙 작가와 감각적 연출의 이응복 감독이 의기투합하여 만든 판타지 드라마로 방송 시작 전부터 주목을 받았던 작품입니다.

찬란하고 쓸쓸한 신 ‘도깨비’는 드라마 타이틀에서도 엿볼 수 있듯 도깨비가 주인공입니다. 게다가 찬란하면서 쓸쓸하기까지 해야 하니 판타지 요소와 극의 흐름에 필요한 시각적 효과가 작품의 완성도에 미칠 영향이 쉽게 예상되었습니다.

CG와 VFX가 스토리의 일부가 되어야 하는 만큼 고도의 기술과 디테일이 상당히 요구되었고, TV 드라마라는 시간 제약성 때문에 많은 리소스가 효율적이고 집중적으로 투입되어야 했습니다.

도깨비 탄생 시 나오는 불, 칼 등 CG 및 특수 효과가 필요한 장면들도 많고, 배가 90도로 기울어지고 두 동강 나고 파도가 나타나서 덮치는

1화의 배 장면과 같이 TV에서는 그 동안 구현하기 어려웠던 대규모의 시각효과도 필요했습니다.

‘도깨비’는 차별화된 시각적 효과와 규모를 효율적으로 실현시키기 위해서 우수한 기술 노하우와 이를 구현시켜 줄 도구가 절대적으로 필요했던 프로젝트였습니다.

Company

R&D를 통해 스스로 도전하고 발전하는 시각효과 전문기업 ‘디지털아이디어’

디지털아이디어는 전문 인력과 전문 시스템을 갖춘 회사입니다. 200여명의 인력이 전문 파트 별로 잘 조직되어 병목 현상 없이 원활히 업무를 진행하고 있으며 팀워크와 기술 노하우를 통해 꾸준히 발전하고 있습니다. 특히 아티스트들의 우수 역량은 기업의 핵심 경쟁력이라고 할 수 있습니다. 상향 평준화된 국내 시각효과 전문가들조차 어려워하는 물 관련 시퀀스 노하우는 업계 최고라 자부하며 더불어 크리처(CREATURE)에 대한 거부감 없는 특수 효과 역시 디지털아이디어만의 자랑이라고 할 수 있습니다.

이런 노하우와 우수한 효과는 R&D 조직을 통한 끊임없는 연구와 업계 최초로 도입한 렌더팜과 같은 시스템 구축 결과라고 할 수 있습니다. 디지털아이디어는 짧은 시간 안에 최대의 데이터 아웃풋을 내는 업계 최고의 시각효과 전문 기업입니다

Challenge

도깨비 기분에 따라 바다 표면의 변화 섬세하게 살려야

1화의 바다 시퀀스 자체가 도전이었습니다. 첫 회이고 바다라는 두 가지 도전 요소가 결합된 장면이었습니다. 첫 회의 바다는 메인 장면으로 드라마의 연결 구조로 작용하는 장면인데다가 바다는 CG가 들어갔을 때 표면 구현이 어려운 대표적인 장면입니다. 특히 '도깨비'의 경우 도깨비의 기분에 따라 바다 표면이 변화하는 모습이 섬세하게 표현되어야 했기 때문에 고도의 기술력과 노하우가 절대적이었습니다.

운명을 바꿀 커다란 변화, 작은 '나비'의 날개 짓

주인공들의 운명을 바꾸는 매개체로 등장했던 나비는 날개 짓이 불규칙하고 물리적인 힘을 어기는 움직임을 가지고 있습니다. 이런 크리처의 움직임 구현 역시 난이도가 있습니다. 각각의 애니메이션 동작을 잡아내고 혼합(mix)시키는 기술 구현에는 아티스트뿐만 아니라 구현 도구는 매우 중요합니다.

영화보다 상대적으로 제작 기간이 짧은 드라마에서 전체 프레임과 부분의 섬세함을 동시에 조화롭게 표현해야 하는 일은 그 자체가 도전이었습니다.

Solution

기술 노하우가 효율성 높은 제품과 다양한 라이선스 정책과 결합하니, 생산성 'Up', 비용 'Down'

Autodesk®의 마야(Maya)는 구현 대상의 모델링과 애니메이션 작업 등의 전체 프레임을 만드는데 필수적인 도구입니다. 그 사용이나 필요성이 매우 대중적이고 필수적이기 때문에 그 중요성은 매우 큼니다.

러스터(Lustre) 경우, 대용량 시퀀스를 실시간 컬러 그레이딩과 플레이백으로 시사를 하고 샷에 대한 피드백 사항을 바로 편집 과정에 반영하며 확인이 가능해 짧은 시간 내 작품을 완성해야 하는 경우 유용합니다. 러스터는 '도깨비' 작업시 최종본을 확인하고 수정 작업 시 중요한 부분을 담당하며 매우 시간 효율적인 워크플로우를 실현시켜 주었습니다.

두 제품 모두 전체 업무 생산성과 시간 효율성 측면에서 탁월한 제품입니다.

마야의 경우 전체와 부분을 조화롭게 표현할 수 있는 사용자 친화적인 제품일 뿐만 아니라 기술과 운영 면에서도 생산성이 높습니다.

예를 들어 1화 배 장면에서 우리는 마야로 전체 프레임을 잡고 기존에 구축되어 있던 실사 소스 라이브러리와 R&D를 통해 실사 데이터베이스와 결합한 3D로 멋진 특수효과를 탄생시켰습니다. 또 "나비"의 섬세한 움직임 역시 마야로 구현했습니다. 마야는 애니메이션의 동작들을 잡아내고 혼합(Mix)시킬때 아주 우수합니다.

러스터는 협업에 뛰어난 제품입니다. 대부분의 CG 작업이 '컷(cut)'으로 작업되고, 작업자 별 모니터 별 다른 톤으로 컬러의 변화가 생기기 마련인데, 이를 러스터가 표준 모니터의 역할을 하면서 전체 편집본을 만들어 연결 톤을 한번에 맞출 수 있도록 해주었습니다. 영상 파일 컨버팅(Converting) 속도 역시 빨라서 시시각각 확인하는 파일들을 즉각 컨버팅해 작업 시간을 상당히 줄여주었습니다. 러스터가 없었다면 보통 편집실과 DI실에서 데이터를 받아 한 장면의 톤을 잡는데 대략 2~3주가 걸렸을 것입니다. 그런데 러스터를 통해 화면을 추출, 수정 및 확인까지 실시간 처리할 수 있어 다양한 작업을 빠르게 수행할 수 있었고 워크플로우의 생산성과 효율성도 높아졌습니다.

시각효과는 스토리다!

시각효과는 더 이상 작품의 한 요소가 아니라 작품을 이끄는 주요 스토리이자 연출로서 영상의 한 부분이 되어 가고 있습니다. 앞으로 작품의 질을 극대화시킬 수 있는 하나의 콘티이자 장르로 많은 관심 부탁 드립니다.



Autodesk® Maya®를 이용한 모델링과 섬세하게 표현된 바다 표면과의 조화로운 모습