

회사명
LOCUS(로커스)
LOCUS

소프트웨어
Autodesk® Maya®

‘멤버십’ 구매방식으로 애니메이션 제작의 ROI와 창의력 향상까지

시스템 투자 부담 최소화와 제작 효율 향상,
두 마리 토끼를 한꺼번에 잡아

“이번 프로젝트는 Maya로 시작해 Maya로 끝난다고 할 정도로 Maya는 중요한 제작 도구이다. 우리는 캐릭터의 디테일한 얼굴 표정 작업을 위해 겨울왕국의 캐릭터 개발 아티스트와 함께 작업을 하고 있는데, 그들과 제작의 생산성 및 과정을 최적화함은 물론 작업자들의 상상력과 창의성을 끌어올리는 데 핵심적인 모델링, 애니메이션, 렌더링 기능들을 모두 Maya가 제공해 주고 있다. 이런 강력한 도구를 고가의 비용으로 구매해 사용해야 했다면 애니메이션 제작에 큰 부담이 되었을 것이다. 다행히 초기 투자 비용이나 업그레이드 비용이 필요 없고, 인력의 수요와 기간에 능동적 대응이 가능한 Autodesk®의 ‘멤버십’ 구매방식이 있어 제작의 ROI 효과뿐만 아니라 창의성까지 극대화시키고 있다. 이는 장기적으로 불법 소프트웨어 사용을 방지하는 요인으로도 작용할 것 같다.”

— 장무현 감독
애니메이션 & 캐릭터 개발부



Autodesk® Maya®를 통해 캐릭터의 얼굴 표정을 디테일하게 표현한 3D 애니메이션 영화 ‘빨간 구두와 일곱 난쟁이(가제)’

Project Summary

일곱 난쟁이들의 충격적 과거

2010대한민국스토리공모대전에서 자체 개발한 시나리오 ‘빨간 구두와 일곱 난쟁이(가제)’로 대상을 수상한 로커스는 극장용 장편3D 애니메이션 제작 프로젝트 착수에 들어가게 되었습니다.

‘빨간 구두와 일곱 난쟁이’는 전 세계인으로부터 사랑 받는 동화 ‘백설공주’의 원작을 비틀어 새로운 이야기로 재탄생 시킨 반전동화입니다. 절세 미녀인 백설 공주가 원래는 못생긴 공주였다면, 일곱 난쟁이가 사실은 잘생긴 왕자들이었다면 어떤 이야기가 펼쳐질까요? 충격적인 과거와 비밀을 간직한 주인공 캐릭터들이 각각의 특성을 살려 내면의 아름다운 가치를 스펙타클하게 보여줄 예정이라고 합니다.

원작 비틀기라는 독특한 설정에 알맞게 내용을 재미있게 이끌기 위해서는 캐릭터들의 생동감 넘치는 감정 표현과 액션이 매우 중요합니다. 월드와이드 개봉을 목표로 하고 있는 만큼 캐릭터들의 완성도는 작품의 전체 퀄리티를 결정짓는 핵심 요소일 수 밖에 없습니다.

Company

글로벌 토털 콘텐츠 미디어 그룹으로 발전하는 ‘로커스’

로커스는 무한한 상상력과 안정된 기술력을 바탕으로 TV광고 및 실사영화의 VFX 제작 사업, 자체 기획과 개발을 통한 캐릭터 머천다이즈 사업을 행합니다. 모든 사업은 조직 내에서 유기적으로 연결되며 최대의 시너지 효과를 발휘하고 있습니다.

또한 전 세계 대상의 극장용 애니메이션 사업을 시작한 로커스는 ‘빨간 구두와 일곱 난쟁이’를 계기로 애니메이션 스튜디오를 설립하며 본격적인 3D 애니메이션 영화 제작의 기반을 마련하고 토털 콘텐츠 미디어 그룹으로 발전하고 있습니다.

Challenge

캐릭터의 시각적 리얼리티를 살려야

한국 3D 애니메이션 역사에 이정표를 만들기 위해서는 예술적으로나 기술적으로 월드와이드 퀄리티를 가진 작품이 되어야만 합니다. 그러려면 애니메이션이 좋아야 하니 리깅이 좋아야 하고, 리깅이 좋으려면 모델링이 좋아야 합니다. 캐릭터의 얼굴 표정을 통해 드러나는 다양한 감정 표현이 그 공정 과정의 중심에 있다고 할 수 있습니다.

3D 애니메이션의 특징은 애니메이션 특유의 비현실적인 상황과 허구적 캐릭터가 주는 재미를 시각적 리얼리티와 화려한 영상미를 통해 관객들에게 전달을 한다는 것입니다. 특히 캐릭터의 얼굴 표정은 관객과의 감정 교류와 의사소통에 중요한 정보로서 디테일한 연기를 필요로 하게 됩니다. 이에 3D 애니메이션 캐릭터의 경우 얼굴에 다양한 기능들이 요구되며, 만화적 표현을 위해 다양한 기술들이 사용됩니다. 한 얼굴에 이러한 모든 기능들이 접목되어 복잡하며 까다로운 페이스 리깅 공정이 이루어져야 하니 처음부터 캐릭터의 모형이나 조형물의 모델링을 잘 풀어나가는 것이 애니메이션 제작 성공의 주요 관건이라고 해도 과언이 아닙니다. 이런 상황에 대응하기 위해서 로커스는 훌륭한 많은 작업자들과 더불어 그들의 창의성을 높여주고 실현시켜 줄 제작 도구가 절대적으로 필요했습니다.

Solution

'멤버십' 구매방식으로 강력한 토틸 애니메이션 제작 도구 Maya® 를 인력 수요와 기간에 맞게 사용해 ROI 효과 극대화

Autodesk®의 Maya® 는 직관적이고 논리적인 애니메이션 제작 도구로 작업자에게는 접근성이 매우 좋은 도구입니다. 과거에는 다른 소프트웨어에 의존했던 토폴로지나 UV layout 기능이 Maya에 들어오면서 캐릭터 모델링 작업이 편리해졌고, 무엇보다 캐릭터에 생동감을 부여하는 데 주요한 피(fur) 작업을 XGen을 통해 빠르고 섬세하게 구현할 수 있어서 공정 과정을 줄이면서도 고품질의 결과물을 얻을 수 있었습니다. XGen은 배경의 스테이징 작업까지도 가능해 앞으로 배경에도 활용할 예정입니다. 또한 페러렐(Parallel -GPU&CPU mode) 모듈이 생기면서 몇 개의 캐릭터 작업도 쉽고 빠르게 3D 그래픽 처리가 되고, 뷰포트 속도도 5배 정도 빨라져 작업 생산성에 큰 기여를 하고 있습니다.

로커스의 장무현 감독은 "이번 프로젝트는 Maya로 시작해 Maya로 끝난다고 할 정도로 Maya는 중요한 제작 도구이다. 우리는 캐릭터의 디테일한 얼굴 표정 작업을 위해 겨울왕국의 캐릭터 개발 아티스트와 함께 작업을 하고 있는데, 그들과 제작의 생산성 및 과정을 최적화함은 물론 작업자들의 상상력과 창의성을 끌어올리는 데 핵심적인 모델링, 애니메이션, 렌더링 기능들을 모두 Maya가 제공해 주고 있다. 이런 강력한

도구를 고가의 비용으로 구매해 사용해야 했다면 애니메이션 제작에 큰 부담이 되었을 것이다. 다행히 초기 투자 비용이나 업그레이드 비용이 필요 없고, 인력의 수요와 기간에 능동적 대응이 가능한 Autodesk®의 '멤버십' 구매방식이 있어 제작의 ROI 효과뿐만 아니라 창의성까지 극대화시키고 있다. 이는 장기적으로 불법 소프트웨어 사용을 방지하는 요인으로도 작용할 것 같다."고 말했습니다. 국내 애니메이션 제작 환경에서 Maya의 시장 지배력이 커지다 보니 라이브러리와 공유가 많아지면서 문제해결이 쉬워진다는 장점도 잊지 않고 전했습니다.

모델링 팀의 이진용 팀장은 "과거에 할 수 없었던 일들이 Maya를 통해 구현가능해지면서 며칠 안에 할 수 있는 일들이 많아지고 있다. 현재 Maya는 우리 프로젝트의 터미널이나 마찬가지이다."고 말했습니다.

어른들도 즐기며 볼 수 있는 월드와이드 애니메이션으로!

'빨간 구두와 일곱 난쟁이'는 기술적으로나 내용적으로 국내 애니메이션은 유아용이라는 고정 관념을 깰 수 있는 작품이란 점에서 매력적입니다. 국내 작품들의 한계를 뛰어넘어 어른도 볼 수 있는 작품으로 2017년에 탄생하게 될 '빨간 구두와 일곱 난쟁이', 벌써부터 기다려집니다!



© Copyright Locus Corporation. All rights reserved

Autodesk® Maya®를 이용한 모델링과 캐릭터의 리얼한 얼굴 표정