

ROI Visual
(로이비주얼)

Customer Success Story

Autodesk®
Maya®

Maya의 가장 큰 장점은 Reference System과 무거운 데이터를 처리하는데 보다 더 적합하다는 것입니다. 강력한 Reference System의 활용으로, 빈번히 발생하는 수정 사항을 일일이 찾아가며 반영시킬 필요가 없어졌고, 동일한 장면을 구성하고 표현하기 위해 소요되는 데이터량이 획기적으로 감소되었죠.

- 이석건 팀장
Build Team

강력한 Reference 기능을 통한 효율적인 협업

합성 과정까지 일관된 워크플로우 구축



Autodesk Maya로의 전환을 통해 효율적인 워크플로우를 구성한 3D 디지털 애니메이션 '로보카 폴리'

Project Summary

순수 창작 애니메이션인 '로보카 폴리'의 시즌 1, 2를 제작한 로이비주얼은, TV용 애니메이션 외에 극장판 애니메이션 제작을 위한 효율적인 3D 워크플로우의 구성을 위한 고민에 빠져드립니다.

Autodesk®3ds Max® 기반의 워크플로우를 통해 완성된 기존 작품의 수준을 유지하면서, 신규 인력 채용과 국내외 협력 업체들과의 원활한 커뮤니케이션까지 생각한 최선의 도구를 찾아야 했습니다.

Company

Animation Studio '로이 비주얼'

1999년 창립된 로이비주얼은, 순수 창작 애니메이션 프로덕션 스튜디오로의 위치를 꾸준히 지켜왔습니다.

Flash 웹툰으로 시작한 '우비소년'을 KBS 정규 방송물로 제작하면서 알려졌고, 중국으로 수출하면서 국제적인 역량도 키울 수 있었습니다. 2006년 '치로와 친구들'은

카툰onder베이 페스티벌 특별상을 수상하기도 했으며, 영국과 일본에 수출되어 호평을 받았습니다.

2010년 발표된 Full 3D 애니메이션 '로보카 폴리'는 첫 시즌부터 폭발적인 반응을 얻어, KBS, EBS 및 IPTV 회사들과 독점 계약을 맺기도 했습니다. 이를 통해 로이비주얼은 대한민국 최고의 애니메이션 스튜디오로써 자리매김할 수 있었습니다.

Challenge

Autodesk 3ds Max 에서 Maya로의 전환을 결정해야 했습니다. 3ds Max는 분명히 좋은 도구이지만, Maya의 강력한 Reference System은 잦은 수정과 수많은 Resource를 다뤄야 하는 지금의 3D 애니메이션 제작 환경에 더욱 적합할 수 있다는 의견이 있었습니다.

대한민국의 애니메이션 분야에서는 Maya 사용자의 비중이 더 높았고, 이는 곧 신규 채용과 국내외 협력 업체들과의 원활한 커뮤니케이션을 위해서 무엇을 선택해야 하는지에 대한 고민으로 이어졌습니다.



Solution
3ds Max에서 Maya로의 전환

로이비주얼은 과거 Maya가 애니메이션이나 FX 쪽에 비용과 자원이 많이 소모되는 것으로 판단했습니다. 회사의 중흥기를 만든 발판이 된 로보카 폴리 시즌 1, 2는 모두 3ds Max로 제작되었습니다. 당시로서는 최고 수준의 모델링과 렌더링 결과를 이룬 것으로 가능되었지만, 좀 더 나은 결과물로도 쓰러져 가는 무수한 애니메이션 스튜디오들을 보면서 마음을 놓을 수는 없었습니다.

결국 스토리를 만들고 펼쳐 보이는 능력에 대한 싸움이라는 원론적인 전제 하에, 보다 대규모의 창작을 위한 인력과 자원들을 효율적으로 활용하기 위한 최선의 방법은 Maya라는 결론에 도달합니다.

물론 Max에서 Maya로 도구를 바꾸는 것에 대해 내부적으로 반발도 있었습니다. 3ds Max로 52편의 TV 애니메이션을 만들었기에 모든 것이 명확하고 익숙했습니다. 시나리오만 잘 나와준다면 순조로운 제작이 가능한 상태였습니다.

Maya로 주요 도구를 바꾼다면 매핑 소스부터 모델링 소스, 배경 요소 모두를 컨버팅해야 하고, 새로운 UI에 대한 공부를 시작해야 했습니다.

그럼에도 불구하고, Maya로의 전환을 강행했던 것은, 세계적인 트렌드를 파악했기 때문입니다. TV판만 한다면 3ds Max로도 계속 작업을 할 수 있지만 극장판을 만들 생각이라면 조금 더 큰 그림을 봐야만 했습니다. Vertex나 Object가 다수일 때는 분할 렌더링을 걸어야만 했고 그 부분에 있어서는 Maya가 더 큰 메리트가 있었기

때문입니다. 고유번호를 가진 Material들이 정확히 관리되어 연결되고, Shot이 가볍고 매끄러워졌으며, 팀 간에 커뮤니케이션이 명확해졌습니다.

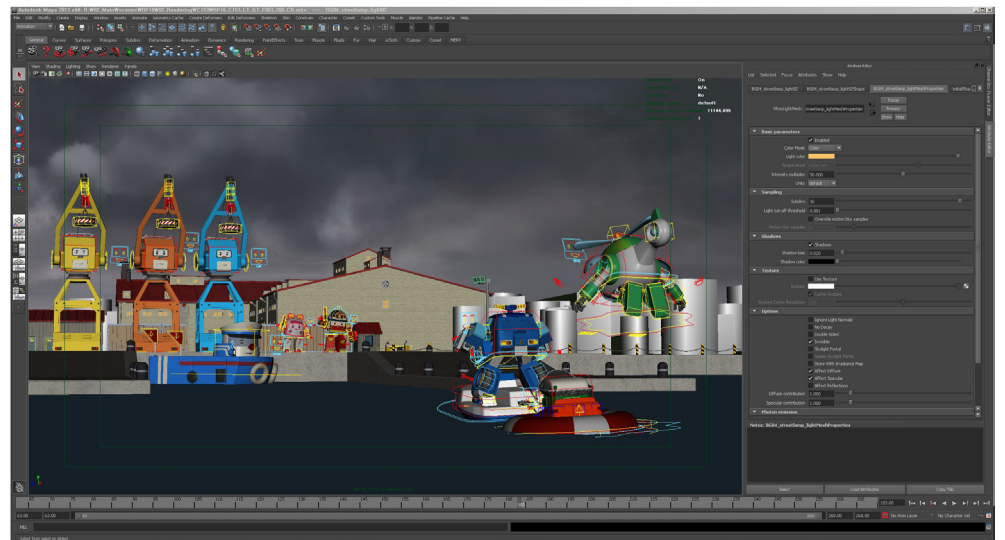
로이비주얼 이 석건 Build 팀장은 "전환을 결정하고 실행하는 과정 중에 나타난 Maya의 가장 큰 장점은 Reference System과 무거운 데이터를 처리하는데 보다 더 적합하다는 것이었습니다."라고 말하며, 강력한 Reference System의 활용으로, 빈번히 발생하는 수정 사항을 일일이 찾아가며 반영시킬 필요가 없어졌고, 동일한 장면을 구성하고 표현하기 위해 소요되는 데이터량이 획기적으로 감소되었다는 점을 강조했습니다.

모델링에서 FX에 이르는 파이프라인이 매끄럽게 연결된다는 것도 제작 안정성을 크게 높이는

요인이 되었습니다. Naming이나 Path 설정 등에 신경 써야 하는 것은 자칫 귀찮을 수 있었지만, 모든 직원에게 세계적으로 통용될 수 있는 Asset Management Skills을 쌓도록 해주는 결과를 만들었습니다.

Dream, Humanity, Happiness

로이비주얼이 가장 중요하게 여기는 3가지 가치입니다. 작업은 놓치더라도 사람의 마음은 놓치지 말자는 신조 아래, 나이 / 성별 / 전공과 무관하게, 감각과 열정만으로 입사를 결정합니다. 추가로 실무 교육 과정이 필요하지만, Creative Production Studio로 살아남기 위해서 인간의 감각과 열정이 끊임없이 공급되어야 한다는 취지 아래 설립된 기준입니다. Autodesk사의 제품군과 전세계 사용자들이 나누는 경험 역시 커다란 도움이 됩니다.



Autodesk Maya로 구성한 Scene의 모습



Autodesk® Maya®를 이용한 모델링과 움직임의 표현