AUTODESK

VFX 및 게임 스튜디오의 성공 전략

크리에이티브 스튜디오 비즈니스의 수익성을 높이는 4가지 방법

크리에이티브 스튜디오가 성공하기 위한 핵심 요소는 무엇일까요?

크리에이티브 스튜디오들이 당면한 가장 큰 과제 중 하나는 가격 경쟁이 치열한 비즈니스 환경에서 수익성을 실현하고 유지하는 것입니다.

오토데스크에서는 성공적으로 운영되고 있는 VFX, CG 및 게임 스튜디오들이 비즈니스 목표를 달성하기 위해 오토데스크 제품을 활용해 어떤 차별화된 전략을 취하고 있는지 알아보기 위해 현장에서 생생한 목소리를 들었습니다. 이렇게 수집된 고객 사례를 기반으로 스튜디오들이 즉시 업무에 적용하여 새로운 성장 기회를 발굴할 수 있는 공통의 전략을 찾아냈습니다.

컨텐츠가 많아질수록 수익을 내기가 쉽지 않습니다.

고품질 컨텐츠에 대한 수요가 큼에도 불구하고 끊임없이 구매자 중심의 시장에 얽매여 있다는 사실은 애니메이션, VFX 및 게임 업계에서 공공연한 비밀입니다.

프로덕션 비용 규모는 매번 신기록을 수립하고, 새로 출시되는 타이틀의 수는 엄청나게 증가하고 있으며, 전체 예산 규모는 막대한 수준에 도달하고 있습니다.

하지만 실제 크리에이티브 작업을 진행하는 프로덕션 업체의 입장에서 보면 CG에 할당되는 예산 비중에는 큰 변화가 없습니다.

작은 프로젝트를 진행하는 CG 스튜디오조차도 파이프라인이 비즈니스로 가득할 수 있지만, 경쟁 환경으로 인해 수익성은 낮게 유지되고, 대금 결제 일정은 들쭉날쭉한 실정입니다.

오토데스크는 매출 증대와 수익 확보라는 두 마리 토끼를 잡은 고객들으로부터 비용을 삭감하거나 방대한 파이프라인에 투자하거나 직원에게 과중한 업무를 안기지 않고도 크리에이티브 툴킷을 통해 성과를 얻을 수 있다는 얘기를 들어 왔습니다.

이 eBook에서는 오토데스크 고객이 성장을 이루기 위한 4가지 저위험 기회, 즉 확대, 인력 채용, 서비스 및 전문화에 대해 살펴봅니다. 규모가 작은 스튜디오도 기존의 워크플로우에서 크리에이티브 도구를 활용함으로써 이러한 전략을 적용할 수 있습니다.

출처: The Economist - Netflix is moving television beyond time-slots and national markets, 2018년 6월 30일

기회 영역:
확대

기회 1:

작업 영역 확대를 통해 더 많은 프로젝트에 대응

큰 프로젝트 기회가 갑자기 나타날 수 있다는 것을 CG 스튜디오들은 누구보다도 잘 알고 있습니다. 역량 계획 수립은 작업 영역을 확대하고 성장 기회를 맞이하기 위한 만반의 준비를 갖추는 데 중요한 부분입니다.

컴퓨팅 작업 분산

더 이상 미래의 기술이 아닌 클라우드는 최신 기술을 습득하기를 원하는 포스트 프로덕션 스튜디오가 추구해야 할 방향으로 여겨지고 있습니다.

크리에이티브 도구에 내장된 클라우드 서비스를 활용하면 시간이 많이 소요되는 대용량 처리 작업이 클라우드 환경에서 수행되므로 아티스트가 워크스테이션에서 중단 없이 작업을 계속할 수 있다는 점에서 생산성을 유지하는 데 도움이 됩니다.

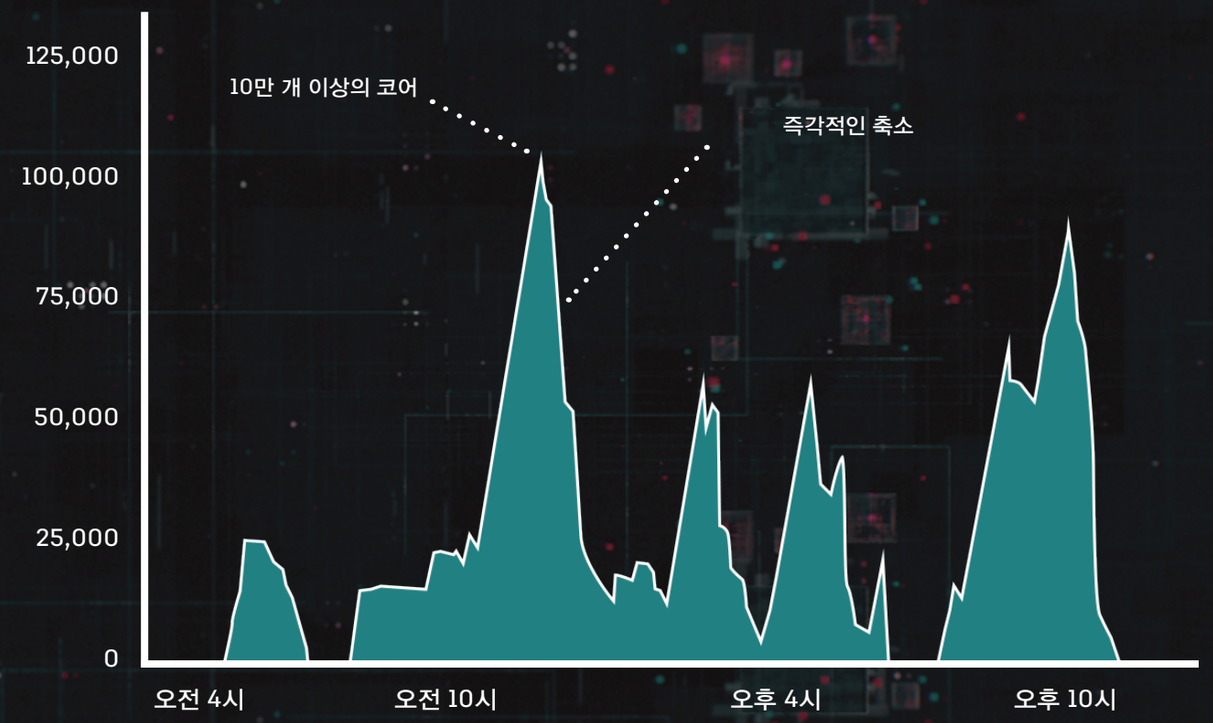
핵심 사항

많은 비용이 드는 사내 워크스테이션이나 렌더 팜이 아니라 개인 또는 공용 클라우드의 가상 인스턴스에서 클라이언트를 실행할 수 있도록 렌더링 및 DCC 소프트웨어 패키지의 라이센스를 "유연하게 관리"해 보십시오.

“

우리의 렌더 팜은 40분 만에 20만 개 코어로 늘었다가 작업을 마친 후에는 다시 줄어듭니다. 이렇게 클라우드 렌더링을 사용하면 사용한 부분에 대해서만 비용을 지불하면 됩니다.

Kevin Baillie, Atomic Fiction



클라우드 CPU 사용량

주요 고객 사례

Atomic Fiction, SIGGRAPH Vision Series

인프라 재구축

최신 아티스트 워크스테이션으로 교체하면서 기존 PC를 버리지 말고 오프라인 렌더 스테이션으로 활용하십시오.

또는 멀티 코어 CPU를 활용하면 GPU에 투자하지 않더라도 렌더링 프로젝트에서 상당한 성능상의 이점을 얻을 수 있습니다. 이런 식으로 새 CPU 하드웨어를 구매하는 것도 오래된 하드웨어를 재구축하는 것만큼 경제적인 효과를 얻을 수 있습니다.

핵심 사항

Arnold 렌더러 같은 렌더링 소프트웨어가 있으면 크고 복잡한 샷을 효과적으로 처리하는 동시에 워크스테이션 구성을 최적화할 수 있습니다.

> “모델이 크고 복잡해졌어도 Arnold가 있어 아주 작은 문제도 없이 모델을 처리할 수 있습니다. 메인 듀얼 Xeon 28 코어/56 스레드 워크스테이션을 사용하고 클라우드에서 버스트 렌더링 작업을 수행한 결과, 가장 복잡한 패스에는 8~9분 정도 소요되었으며 가장 간단한 패스는 1~2분 정도면 처리가 가능했습니다. 며칠 또는 몇 주가 걸려야 했던 전체 샷 작업을 불과 몇 시간 안에 완료할 수 있었습니다.

Lucio Arese, 인디 영화 제작사의 디렉터

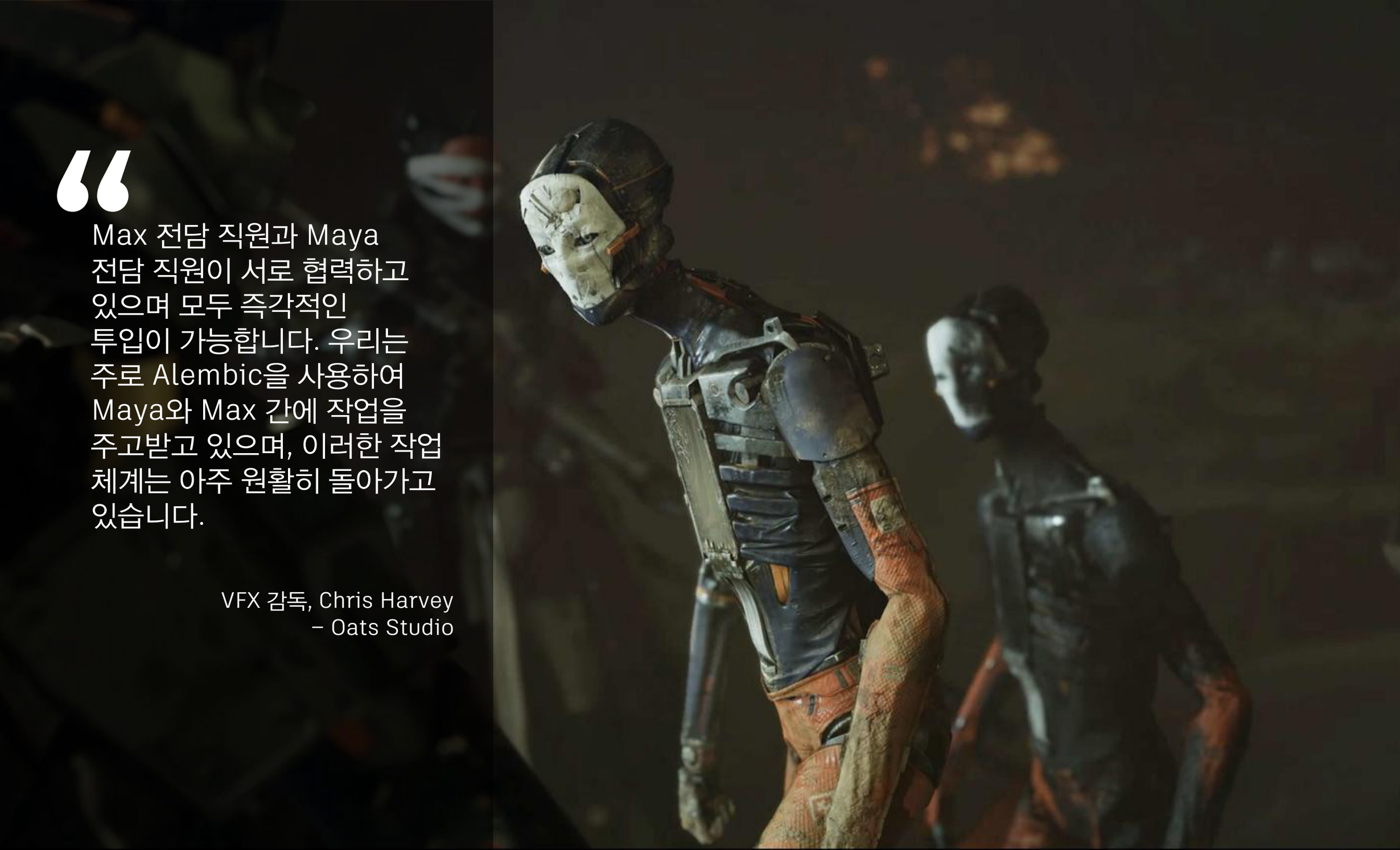
개방형 워크플로우 구축

프로젝트의 규모가 점차 커지면서 샷 데이터를 다른 아티스트, 크리에이티브 도구, 스튜디오 및 써드 파티와 공유하는 것이 일반화되고 있습니다. 한 응용프로그램에서 모델링하는 것에서 시작하여 다른 응용프로그램에서 FX를 추가하고, 또 다른 응용프로그램에서 쉐이더를 적용하고, 또 다른 응용프로그램에서 렌더링하는 등 프로젝트에 참여하는 아티스트의 수가 크게 늘고 있습니다.

큰 프로젝트를 원할수록 백엔드에서 개방형 프레임워크를 설정하여 상호 보완적인 도구 간에 데이터를 스튜디오 파이프라인에 전달하는 것이 중요해질 것입니다.

핵심 사항

FBX®, Alembic 등 특정 소프트웨어 공급업체에 얽매이지 않고 파이프라인을 통해 가장 필요하고 렌더링되지 않은 샷 또는 장면 정보(예: UV 또는 베이크된 데이터)를 신속하게 공유할 수 있는 데이터 교환 모델을 지원하는 DCC 및 렌더러가 필요합니다.



“

Max 전담 직원과 Maya 전담 직원이 서로 협력하고 있으며 모두 즉각적인 투입이 가능합니다. 우리는 주로 Alembic을 사용하여 Maya와 Max 간에 작업을 주고받고 있으며, 이러한 작업 체계는 아주 원활히 돌아가고 있습니다.

VFX 감독, Chris Harvey
– Oats Studio

기회 영역:

인력 채용

기회 2:
새로운 인재 유치를 통한 성장

한 가지 DCC 도구로 표준화한다면 이 도구를 중심으로 아티스트 풀이 제한될 것입니다. 이로 인해 입찰할 수 있는 프로젝트에도 한계가 따르게 됩니다.

신규 인력 채용

CG 아티스트 중에서 모든 크리에이티브 도구를 능숙하게 활용할 수 있는 “유니콘” 같은 존재를 찾는 것은 쉽지 않습니다. 많은 전문가들이 여러 가지 기술을 갖추고 있다 하더라도 대개는 한 가지 DCC를 주력으로 삼게 됩니다.

오토데스크 고객은 프로젝트가 일반적으로 Max에서 진행되었다는 단순한 이유로 한 명의 뛰어난 Maya 아티스트에게 일을 전담시킬 필요가 없다는 사실을 잘 알고 있습니다. 아티스트가 사용하는 도구에 중점을 둘 것이 아니라 작업에 적합한 아티스트를 찾는 데 중점을 두어야 합니다.

핵심 사항

하나의 라이센스로 다양한 크리에이티브 도구를 사용할 수 있으면 인력 풀을 보다 유연하게 활용할 수 있습니다.

“

우리는 Max와 Maya 아티스트를 50 대 50의 비율로 확보하고 있습니다. 직원들은 두 솔루션 모두에 익숙해져 각자의 영역을 넓혀가고 있으며 다양한 도구와 아이디어 및 워크플로우를 활용하면서 필요에 따라 가장 적합한 옵션을 선택하고 있습니다.

Raouf Bejaoui,
Splash Damage
테크니컬 아트 조감독

유연한 프로젝트 관리

이제는 소프트웨어 패키지가 하드웨어에 구속되지 않기 때문에, 점점 더 많은 스튜디오가 융통성 없이 하나의 솔루션을 고수하는 대신 각자의 개방형 파이프라인을 구축하고 있습니다.

덕분에 스튜디오는 처리할 수 있는 프로젝트의 범위를 넓혀, 복잡하고 다각적이며 체계적으로 구성된 워크플로우를 통해서만 실현할 수 있는 정교하면서도 세부적인 시각 요소 구현을 위해 전문 기술을 갖춘 아티스트를 투입할 수 있게 되었습니다.

핵심 사항

사용하지도 않는 도구에 비용을 재차 지불할 필요가 없도록 단일 라이센스로 이용할 수 있는 상호 보완적인 툴셋이 필요하며, 다양한 형식으로 데이터를 교환할 수 있고, 기존의 파이프라인을 활용할 수 있으며, 추가 비용 없이 실시간 렌더링 플랫폼을 공유할 수 있는 DCC가 필요합니다.

“

우리는 이미 LA에 위치하며 3ds Max를 활용하는 두 스튜디오 간에 프로젝트를 공유하고 있습니다 . LA에는 Maya에 익숙한 뛰어난 애니메이터와 리거 인재들이 많아, 사세를 확장할 때 Maya와 관련한 인재를 쉽게 확보할 수 있습니다. 우리는 Max로 모델링 작업을 하고 Maya로 리깅과 애니메이션 작업을 한 후 다시 Max로 내보내 조명 작업을 합니다. 이러한 유연한 방식이 성공의 길을 활짝 열어줄 것입니다.

Matt Von Brock
FuseFX 디지털 효과 감독

기회 영역:

서비스

기회 3:

“애드온” 서비스를 통해 신규 고객 유치

CG 및 VFX 스튜디오들은 프로젝트 유형을 다각화함으로써 시즌 간의 공백을 메우고 기존 클라이언트와 더 깊은 관계를 맺고, 더욱 광범위한 고객 기반을 확보하는 등 다양한 수익 흐름을 창출하고 있습니다.

모션 그래픽

기존의 모션 그래픽과 달리 오늘날의 커스텀 애니메이션은 스튜디오에서 이미 활용하고 있는 툴셋에 내장된 절차식 애니메이션 및 모델링 같은 3D 기술이 적용되므로 더욱 복잡하면서도 정교합니다.

이로써 CG 스튜디오에서는 신규 소프트웨어 패키지에 대한 추가 투자나 교육 없이, 또한 아티스트 충원 없이도 모션 그래픽을 서비스 형태로 제공할 수 있습니다. 또한, 프로젝트의 규모가 작아져 큰 VFX 프로젝트 사이에 끼워넣기가 쉽습니다.

핵심 사항

CG 및 VFX 프로젝트에 Maya를 이미 활용하고 있는 아티스트는 모션 그래픽 워크플로우에 적용 가능한 MASH 절차식 툴셋으로 작업할 수 있습니다.

몰입형 환경

미디어와 엔터테인먼트 부문에서는 몰입형 미디어가 인기를 끌기도 전에 조금 주춤해졌지만 이는 아직 초기 단계였기 때문입니다.

VR/AR 컨텐츠는 게임, 영화 및 TV 부문에서는 주춤하고 있지만 훈련, 교육, 설계 시각화, 체험형 어트랙션 및 마케팅과 같은 수익성이 좋은 상업 부문에서는 그 기회가 날로 확대되고 있습니다.

핵심 사항

다양한 파이프라인, 특히 실시간 게임 엔진 및 호환 가능한 쉐이더와 통합되는, 스크립팅이 간편하며 쉽게 확장 가능한 DCC를 통해 최고 수준의 몰입감과 실제 세계에 있는 듯한 사실적인 환경을 구현해 보십시오.

“

우리는 VR에 애정을 가지고 있습니다. 클라이언트에게 최고의 서비스를 제공하려면 업계 최신 기술을 놓치지 않는 것이 중요합니다. 그동안의 경험에 비추어 볼 때 VR은 프로젝트에 도움이 되는 기능으로 생각됩니다. FKD에서는 VR을 워크플로우에 추가하여 결집된 아이디어에 힘을 실어줄 수 있는 또 하나의 수단으로 활용하려고 합니다.

Ben Rappell
FKD Studio 디렉터

주요 고객 사례

몰입형 서비스 제공을 통한 성장

퍼포먼스 캡처

3D 퍼포먼스 캡처는 수퍼히어로부터 오토데스크의 AVA 같은 AI 비서에 이르기까지 다방면에서 활용되는 마법 같은 기능을 선보이지만 모션 캡처 데이터 자체를 애니메이션화할 수는 없습니다. 모션 캡처 데이터를 크리에이티브 파이프라인에 사용할 수 있으려면 가져오기, 매핑, 정렬, 수정 및 관리가 포함된 복잡한 프로세스를 거쳐야 합니다.

이러한 관리 기능을 갖춘 스튜디오는 대용량 3D 캐릭터 애니메이션, 사전 시각화 및 가상 영화 제작을 필요로 하는 프로젝트로 더 큰 틈새 시장을 개척할 수 있습니다.

핵심 사항

퍼포먼스 캡처 프로젝트를 수행하는 스튜디오에서는 Autodesk M€E Collection에 포함된 MotionBuilder 환경에서 정밀한 모션 캡처 편집, 정리, 조작 및 미세 조정 기능을 활용할 수 있습니다.

“

우리는 실시간으로 세상을
볼 수 있었기 때문에 영화에서
아름다운 샷을 제작하는 데
필요한 모든 모션 캡처 데이터를
통해 퍼포먼스 캡처 세트에서
벗어나게 될 것을 알았습니다.

Kevin Baillie, Atomic Fiction

주요 고객 사례

몰입형 서비스 제공을 통한 성장

기회 영역:

전문화

기회 4:

전문적인 신기술 확보를 통한 더 많은 프로젝트 유치

고도로 정교한 기술을 갖추면 회사의 역량을 향상시키고 더 많은 프로젝트를 유치할 수 있습니다. 파이프라인에서 이미 활용하고 있는 도구로 이러한 기술을 마스터할 수 있다면 어떨까요?

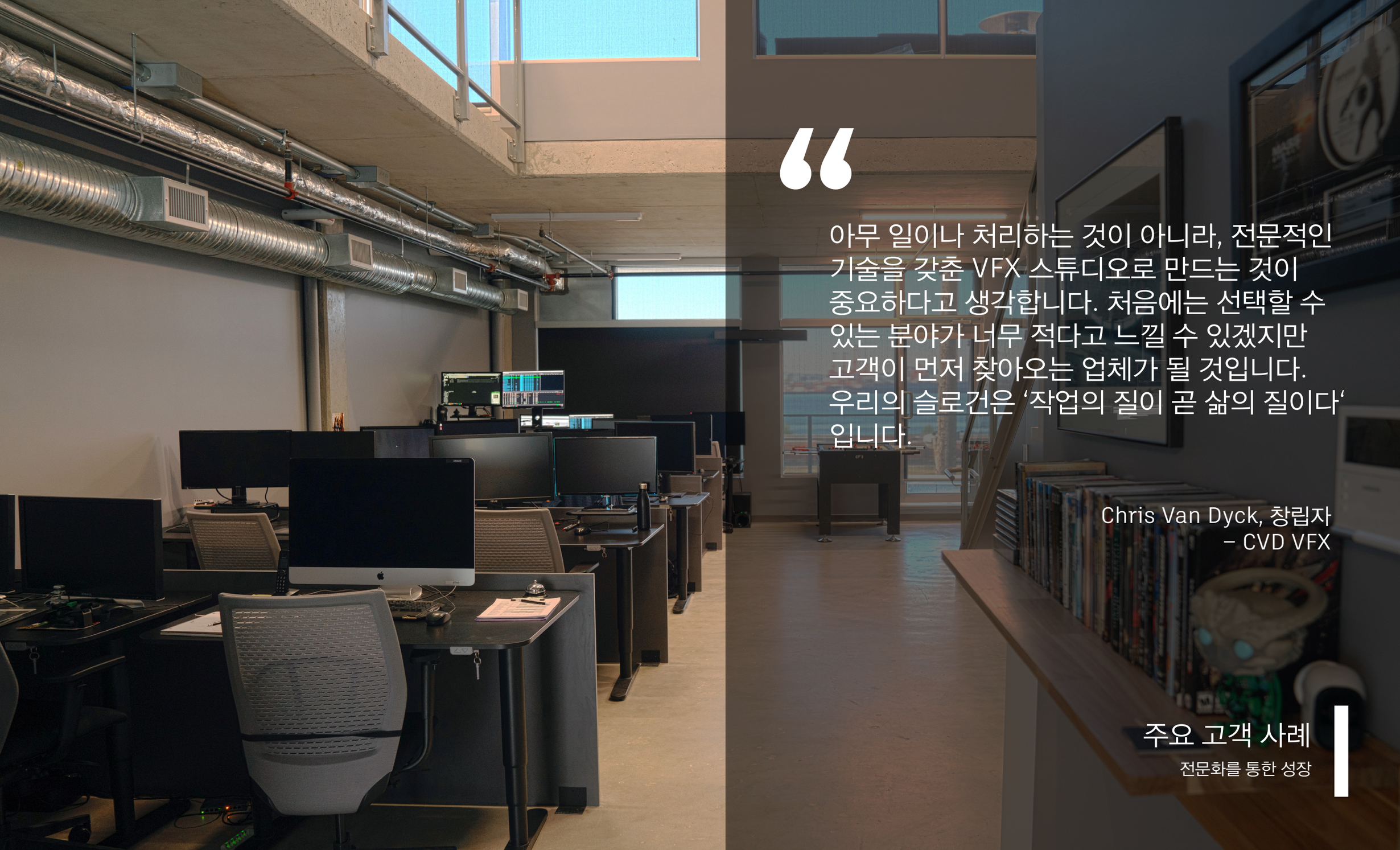
절차식 컨텐츠 제작

오늘날 CG로 제작되는 행성 크기의 세상은 에셋을 하나씩 제작한 후 프레임별로 미세한 세부 동작을 일일이 애니메이션화하기에는 너무나 방대하고 세밀합니다.

신입 아티스트가 객체를 일일이 조작하는 데 시간을 보내는 대신 절차식 도구의 핵심 기능을 연마한다면 이러한 물리적 요소를 대단위로 적용할 수 있습니다. 절차식 도구를 사용하면 CG 속 세계의 에셋을 일일이 제작하는 수고스러운 작업을 할 필요가 없으므로 스튜디오를 차별화하는 요인이 될 수도 있습니다.

핵심 사항

Bifrost와 같이 새롭게 등장한 도구를 기존 Maya 소프트웨어에 활용하면 현재 갖추고 있는 파이프라인이 불필요하게 복잡해지지 않도록 유지하면서 절차식 컨텐츠 제작을 간단하게 시작할 수 있습니다.



“

아무 일이나 처리하는 것이 아니라, 전문적인 기술을 갖춘 VFX 스튜디오로 만드는 것이 중요하다고 생각합니다. 처음에는 선택할 수 있는 분야가 너무 적다고 느낄 수 있겠지만 고객이 먼저 찾아오는 업체가 될 것입니다. 우리의 슬로건은 ‘작업의 질이 곧 삶의 질이다‘ 입니다.

Chris Van Dyck, 창립자
– CVD VFX

주요 고객 사례

전문화를 통한 성장

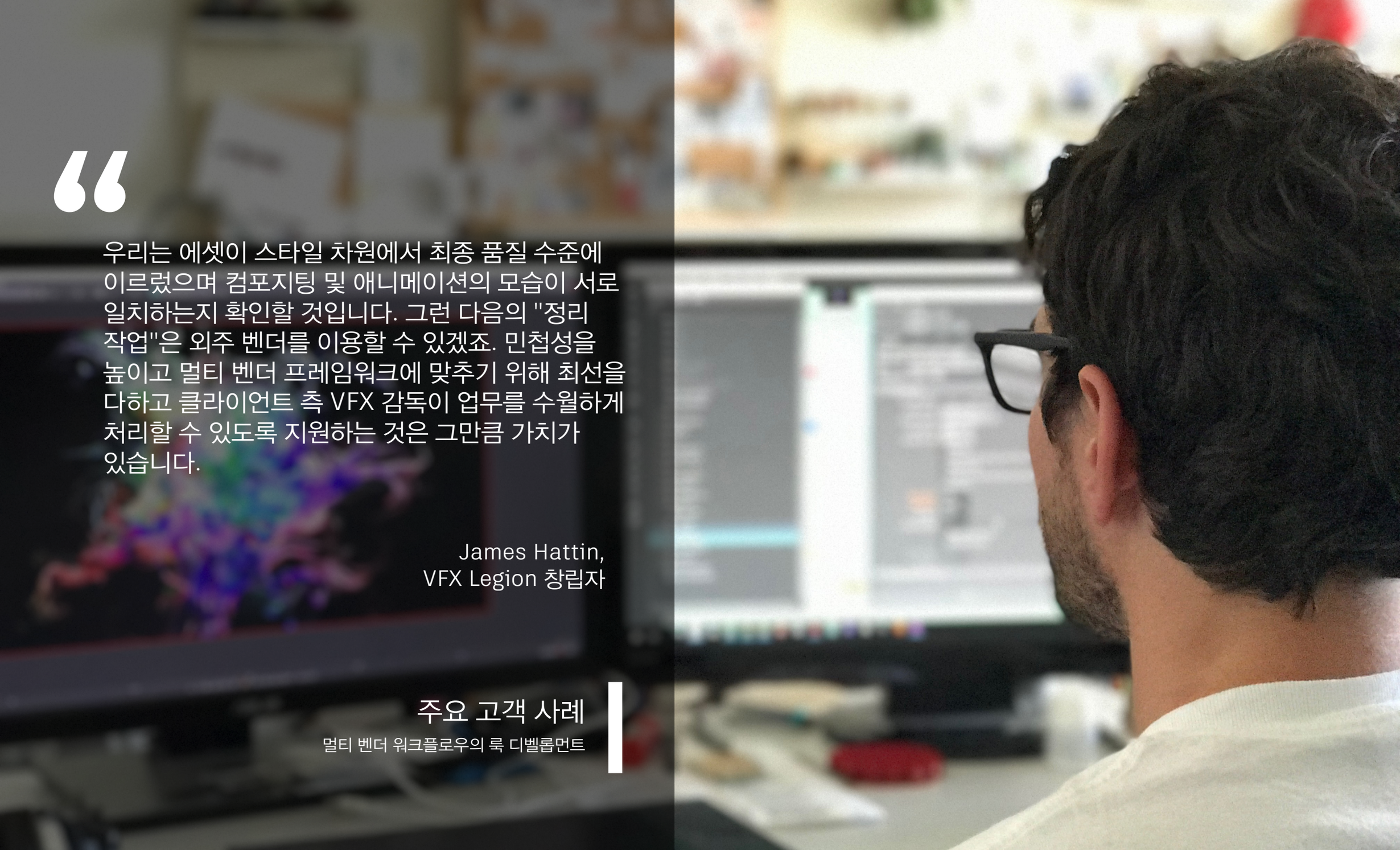
하이엔드 룩 디벨롭먼트

룩 디벨롭먼트 담당 아티스트가 조명, 음영, 텍스처링 및 특정 렌더링 매개변수를 프로젝트 초반에 설정하면, 다른 아티스트들이 프로젝트 전체에 걸쳐 모든 에셋에 이러한 매개변수를 적용하게 됩니다. 그러면 최종 결과물의 일관성이 유지되고 재작업을 반복하면서 시간을 낭비할 필요가 없게 됩니다.

클라이언트가 최종 품질에 가까운 수준으로 캐릭터와 환경을 사전 시각화하거나 사실적인 재질과 서페이스를 구현하는 데 있어 전문성을 발휘하는 데 도움을 주면 프런트엔드의 설계 단계에서 더 큰 가치를 얻을 수 있습니다.

핵심 사항

이러한 기술을 갖추기 위해 완전히 새로운 도구에 투자할 필요는 없습니다. 소규모 스튜디오나 대규모 팀은 Autodesk 크리에이티브 제품군에 속하는 3ds Max 및 Maya에 이미 포함되어 있는 Arnold의 룩 디벨롭먼트 기능을 활용하면 됩니다.



“

우리는 에셋이 스타일 차원에서 최종 품질 수준에 이르렀으며 컴포지팅 및 애니메이션의 모습이 서로 일치하는지 확인할 것입니다. 그런 다음의 "정리 작업"은 외주 벤더를 이용할 수 있겠죠. 민첩성을 높이고 멀티 벤더 프레임워크에 맞추기 위해 최선을 다하고 클라이언트 측 VFX 감독이 업무를 수월하게 처리할 수 있도록 지원하는 것은 그만큼 가치가 있습니다.

James Hattin,
VFX Legion 창립자

주요 고객 사례

멀티 벤더 워크플로우의 룩 디벨롭먼트

마무리

크리에이티브 비즈니스 성장을 위한 지름길

위에서 살펴본 네 가지 기회를 활용하여 오토데스크 고객들이 어떻게 성장을 이루었는지 살펴보시면 귀사 고유의 크리에이티브 비즈니스에 맞는 전략을 찾을 수 있으실 것입니다.

어떻게 하면 현재 클라이언트가 기대하는 서비스를 계속 제공하고 진행 중인 작업에 지장을 주지 않으면서 새로운 것을 시작할 수 있을까요?

CG의 동향을 주시하십시오.

CG 동향을 파악하고 있는 아티스트만이 스튜디오의 DCC에서 이미 제공되고 있는 기능을 활용할 수 있습니다.

기업 자체 역량을 평가하십시오.

인재 소스를 활용하여 새로운 기능, 역량 및 방법을 탐구해야 합니다.

큰 투자가 필요하다고 생각하지 마십시오.

상상할 수 있는 최고 수준의 정교한 룩을 생성할 때도 Arnold와 같은 도구를 사용하면 기존의 장비 투자를 활용할 수 있습니다.

도구를 최신 상태로 유지하십시오.

최신 기능을 완비하면 클라이언트의 요구사항을 언제든지 쉽게 충족할 수 있습니다.

하나의 프로젝트로 시작하십시오.

전체 비즈니스 모델을 혁신함으로써 모두를 위험에 빠뜨릴 필요는 없습니다. 만족감을 표한 클라이언트에게 새로운 서비스를 제공하는 것에서부터 첫 발을 내딛으십시오.

스튜디오가 성장할 수 있는 준비를 갖추고 싶으신가요? Autodesk M&E Collection에 포함된 소프트웨어의 30일 무료 체험판을 다운로드하여 다른 고객들에 의해 검증된 기회를 직접 살펴보시기 바랍니다.

다른 업체가 어떤 식으로 크리에이티브 작업을 혁신했는지 알아보려면 다음 오토데스크 사이트를 참조하십시오.
Media & Entertainment 고객 사례 라이브러리