

Image Engine: 중단 없이 고품질 효과 제공

마블의 안티 히어로인 '베놈'의 대망의 스크린 복귀를 위해 최근 Image Engine은 280명 이상의 아티스트와 프로덕션 팀원을 완전한 원격 가상 파이프라인으로 전환했습니다. 이들의 과제는 한치의 오차도 없이 일정과 예산에 맞춰 프로젝트를 진행하는 것이었습니다.

환상적인 크리처 효과 개발로 시작된 이 VFX의 명가는 밴쿠버에 뿌리를 두고 10년도 더 전에 영화 '디스트릭트 9'에서 닐 블록캠프 감독과 작업한 이래 영화의 시각 예술 제작으로 영역을 넓혀 왔습니다. 현재 이 스튜디오는 영화와 단편 VFX를 아우르며 여러 역할을 맡고 있는 팀원들이 커스텀 ShotGrid 파이프라인을 활용해 아티스트, 예산, 타임라인을 관리하고 있습니다.

성과



회사에서 디지털 세계와 환경에 대해 증가하는 요구 사항들을 활용 가능



일정, 데일리, 노트 관리 향상



프로젝트 및 부서는 원격 환경에서 문제 없이 업무 진행

"제 업무 중에 가장 복잡한 부분은 요구되는 실제 리소스 측면에서 입찰 정보를 파악하는 것입니다. 일정을 맞춰 가는 과정은 테트리스 게임과 같아서 리소스를 잘 정리하기 위해서는 충분한 커뮤니케이션이 필요합니다."

멜리사 그레이(Melissa Gray), Image Engine 중앙 프로덕션 매니저

구현 솔루션

원격 작업을 위한 커뮤니케이션 간소화

스파이더맨 빌런의 데뷔를 위한 VFX 제공

팬데믹이 시작될 때 Image Engine에서는 "베놈 2: 렛 데이 비 카니지"를 위한 VFX를 제공하기 위해 원격 파이프라인으로 전환했습니다. 전에는 ShotGrid를 주로 커뮤니케이션을 효율화하는 데 활용했지만 원격 워크플로우로 완전히 전환하는 과정에서 프로덕션 관리 툴셋의 필요성이 커졌습니다. 현재 프로덕션 관리에 주도적으로 활용되고 있는 ShotGrid에는 일정 관리, 태스크, 리뷰, 버전 관리 및 데이터 분석 기능을 제공합니다.

ShotGrid의 신뢰성

시간 단축, 생산성 향상

현재 Image Engine은 ShotGrid를 사용하여 일정, 데일리, 노트를 관리함으로써 모든 작업이 재택 근무로 진행되는 동안 프로젝트와 각 부서가 문제 없이 작업을 수행할 수 있도록 지원하고 있습니다. 또한 스튜디오에서는 ShotGrid를 사용해 결과물을 관리하고, 프로덕션 관리 팀이 아티스트 DCC에 로그인하지 않고도 아티스트의 작업과 애셋이 부서 사이를 오가는 과정을 지속적으로 트래킹합니다.

미래 전망

초점이 집중되고 있는 리소스 계획 뷰

최근 Image Engine은 ShotGrid의 새로운 리소스 계획 뷰의 프로토타입 작동 테스트에 참여했습니다. 이것은 프로듀서와 관리 팀이 아티스트 리소스를 최적화하고, 증가하는 작업 부하에 맞춰 손쉽게 확장할 수 있도록 일정 관리 워크플로우를 개선해 주는 뷰입니다.

요점

01

리소스 계획 향상

02

프로젝트 트래킹 향상

03

미래 프로젝트의 진화

04

더 매끄러운 파이프라인

"수작업을 일부라도 줄여주는 모든 도구는 큰 도움이 될 것입니다. 리소스 계획할 때 사무실마다 다른 도구를 사용하기 때문에 업계 전반의 표준을 수립하는 것이 쉽지 않습니다. ShotGrid에 이 도구를 포함하면 시설과 프로덕션의 운영 효율성을 높이는 데 도움이 될 것입니다."

멜리사 그레이(Melissa Gray), Image Engine 중앙 프로덕션 매니저