

 **AUTODESK**

Maya로 그린 새로운 유미의 세계
<유미의 세포들 더 무비>

로커스 스튜디오

이재성·엄기영 | 슈퍼바이저

황지유 | PD

Maya로 그린 새로운 유미의 세계 <유미의 세포들 더 무비>

로커스 스튜디오

이재성·엄기영 | 슈퍼바이저

황지유 | PD



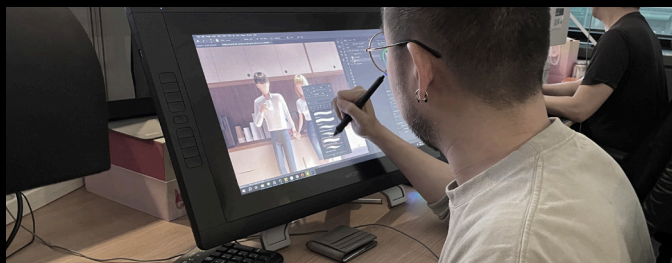
안녕하세요, 오늘 시간 내주셔서 감사합니다. 먼저 로커스 스튜디오에 대해서 간략한 소개 부탁드립니다.

황지유 PD(이하 황지유): 안녕하세요. 저는 로커스 스튜디오에서 <유미의 세포들> 드라마 시즌 2 제작을 비롯하여 'Throne and Liberty' 인게임 영상 등 게임 시네마틱과 광고 제작에 참여한 황지유 PD라고 합니다. 로커스는 2009년에 설립된 스튜디오로 애니메이션, 게임 시네마틱, 광고, 전시 영상 등 다양한 분야에서 제작 능력을 갖추고 있습니다. 애니메이션의 경우, 기획부터 제작, 사업까지 전반적인 역량을 보유하고 있습니다.

다양한 분야에서 제작 역량을 발휘하고 있는데, 애니메이션 스튜디오로서 로커스의 장점이나 차별화된 요소는 무엇인가요?

황지유: 2009년 설립 이후로 저희는 우수한 인력을 확보하고 R&D와 IT 등에 대한 투자를 적극적으로 추진해 왔습니다. 지난 14년 동안 끊임없이 기술적인 진화를 거듭하며 업계를 선도하고 있는 회사죠. 로커스 스튜디오는 고도화된 기술력을 바탕으로 하이엔드 프로젝트에 도전해 왔는데, 그 결과 하이엔드 퀄리티의 장편 극장용 애니메이션 제작 등 대형 프로젝트를 안정적으로 수행할 수 있는 인하우스 파이프라인을 구축했습니다.

이러한 기술력과 파이프라인, 경험치 등이 결합되어 <런닝맨: 리벤져스>나 <레드슈즈> 같은 패밀리 애니메이션은 물론 <유미의 세포들>, <퇴마록> 등 청장년층을 위한 하이엔드 애니메이션을 제작할 수 있는 국내 유일의 스튜디오가 되었습니다.



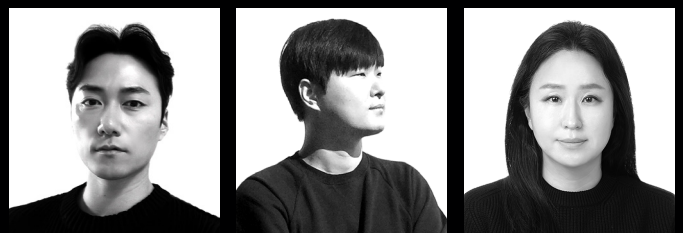
<하이엔드 애니메이션 기획, 제작, 사업 역량을 갖춘 국내 대표 3D 애니메이션 스튜디오 로커스>

두 분의 수퍼바이저님께서 이번 <유미의 세포들 더 무비> 프로젝트에 참여하신 것으로 알고 있는데요, 어떤 역할을 담당하셨나요? 이전에 진행하셨던 작업도 궁금합니다.

이재성 수퍼바이저(이하 이재성): 저는 이번 프로젝트에서 유미의 현실 세상 제작을 담당하는 CG 수퍼바이저를 맡았는데, 캐릭터나 배경 제작에 있어서 관객들이 이야기 속에 들어가서 충분히 공감할 수 있도록 실제 현실 세계를 최대한 구현해 내는 데 중점을 두고 작업했습니다.

이전에는 광고와 시네마틱 영상 제작을 메인으로 진행했고, 로커스에서 '리니지2 레볼루션' 등을 비롯한 다수의 게임 시네마틱 영상과 영화 <강철비> VFX, 애니메이션 작품을 제작했습니다.

엄기영 수퍼바이저(이하 엄기영): 저는 세포 제작 파트를 담당했는데, 이번 극장판 개봉에 앞서서 선보인 드라마 <유미의 세포들> 시즌 1, 2가 제작될 때부터 세포 부분의 수퍼바이저를 담당했습니다. 에셋 제작이나 애니메이션, 라이팅, 후반 합성 FX까지 총괄 제작 담당으로 참여했죠. 이전 회사에서도 애니메이션 작업을 계속했었고, 로커스에 입사한 후에는 극장용 애니메이션 <레드슈즈>를 가장 오랫동안 진행했습니다. 그 후에 작업한 <런닝맨: 리벤져스>도 기억에 남습니다.



<로커스 스튜디오의 이재성 수퍼바이저, 엄기영 수퍼바이저, 황지유 PD>

<유미의 세포들>은 대중들에게 드라마로 이미 친숙해진 콘텐츠인데요, 이번에 극장에서 개봉하는 영화는 어떤 부분을 눈여겨보면 좋을까요?

이재성: <유미의 세포들>은 웹툰을 원작으로 시작해서 드라마나 전시회 등 여러 분야에서 큰 사랑을 받은 슈퍼 IP인데, 이번에 저희가 첫 번째 극장판 애니메이션으로 다시 제작해서 선보이게 됐습니다. 드라마에서는 장르의 특성상 실사 촬영한 유미의 연애

상황이 조금 더 많은 비중을 차지했다면 극장판 애니메이션에서는 유미의 성장을 주제로 연애와 일 등 30대 여성의 현실적인 갈등과 불안 속에서 가장 중요한 것은 자신의 행복이라는 메시지를 담아내고자 했습니다. 또한, 국내 최초로 2D 웹툰 이미지를 3D로 재구성한 작품으로서 2D와 3D 간의 격차를 최소화하기 위해 R&D에 많은 투자를 했습니다. 애니메이션이라는 동일한 형식 안에서 세포 마을 세상과 유미가 살아가는 현실 세계, 두 가지 배경이 등장하는데, 같은 애니메이션이지만 세포들의 세상과 명확하게 구분될 수 있도록 유미의 세상은 최대한 실제와 가깝게 구현하고자 노력했습니다. 이러한 부분을 염두에 두고 보신다면 극장판 애니메이션의 매력을 한층 더 즐기실 수 있을 것 같습니다.

<유미의 세포들 더 무비> 프로젝트의 워크플로우는 어떻게 이루어졌나요?

이재성: 애니메이션은 수많은 공정과 시간, 그리고 노력이 소요되는 장르기 때문에 저희는 새로운 기술을 도입하는 모험을 하기보다는 3D 애니메이션과 비주얼 이펙트 제작에 가장 널리 사용되는 통합 솔루션인 오토데스크 Maya를 베이스로 작업했습니다. 시나리오 프리프로덕션을 바탕으로 Maya를 이용해서 모델링과 애니메이션 진행을 했고, 텍스처링은 서브스텐스 페인터를 활용하고, 렌더링은 강력한 렌더러 중의 하나인 브이레이를 사용했습니다. 컴프는 NUKE로 합성을 했고 후반 작업에서는 보다 더 효율적인 진행을 위해 언리얼엔진을 도입해서 병행 작업했습니다.

이전에 작업했던 TV 드라마와 비교해서 극장판 3D 애니메이션으로 제작하면서 특별히 신경을 많이 쓴 장면이나 요소는 무엇이었나요?

엄기영: 세포 제작의 경우 드라마나 극장판 애니메이션 모두 캐릭터와 에셋은 거의 동일한 수준으로 진행됐습니다. 그와는 별개로 퀄리티 업그레이드에 신경을 많이 썼는데, 특히 애니메이션적인 동작이나 표정, 라이팅 이슈, FX 등의 퀄리티를 더 높이기 위해 공을 들였습니다. 영화에서는 드라마에 나오지 않았던 법원이나 우울 처리장 같은 새로운 배경도 많이 등장하는데, 제작 일정상 타이트하게 진행되는 드라마보다 영화 제작은 시간적인 여유가 있었기 때문에 디자인 단계부터 에셋 제작이나 라이팅까지 좀 더 고민하고 신경 써서 작업할 수 있었습니다.

이재성: 각 시퀀스마다 유미의 상황이나 분위기, 감정을 관객들에게 최대한 효과적으로 전달하는 데 주력했습니다. 우리의 현실과 일상을 반영한 원작에 맞춰서 관객들이 더 깊이 공감할 수 있도록 실제 한국의 거리나 사무실 등을 촬영해서 배경을 제작한다든지 유미의 감정이나 한국의 날씨, 계절에 맞게 Maya 안에서 라이팅을 효과적으로 세팅해서 애니메이션을 제작하는 데 중점을 두었습니다.



<더욱 확장된 세계관과 업그레이드된 스타일로 기대를 모으고 있는 '유미의 세포들 더 무비'>

애니메이션의 경우 리깅이 필수 요소인데, 로커스는 리깅 시스템을 따로 가지고 있나요?

이재성: 저희는 일단 자체적으로 파이프라인의 오토리깅을 세팅했습니다. 그래서 최대한 효율적이고 빠르게 여러 캐릭터들을 세팅할 수 있는 오토리깅 툴을 갖춰 놓고 있습니다. 내부에서 모듈화 작업을 통해 이뤄진 오토리깅은 셋업과 수정의 시간을 단축시켜 디테일한 부분에 퀄리티를 높일 수 있도록 시간을 조율할 수 있었습니다.

이번 프로젝트를 진행하면서 여러 가지 어려움도 많으셨을 것 같은데 어떠셨나요?

이재성: 아무래도 한정된 예산과 제작 일정 안에 작품을 완성해 내야 한다는 점이 가장 큰 어려움이었습니다. 기존의 애니메이션 제작 워크플로우를 따르면 렌더링 시간이 너무 길어져서 일정 안에 마무리하기 어려운 상황이었죠.

그래서 후반작업의 시간과 리소스를 절약하기 위해서 언리얼엔진을 활용하고 FX 쪽에서는 서브로 블랜더를 활용하는 파이프라인을 구축해서 제작 진행의 효율성을 높였습니다.

저희 자체적으로는 Maya 안에서 애니메이션이나 시뮬레이션의 오류 수정으로 인한 제작 공정의 손실을 줄이기 위해서 내부 파이프라인에 체크 패스를 설정했습니다. 최초 애니메이션 캐시 아웃된 렌더싱을 작업자가 바로 쉽게 세팅할 수 있고 그다음 드래프트 설정으로 렌더함으로써 씬의 이상 유무를 최대한 미리 체크하고 원활하고 효율적으로 대응할 수 있도록 세팅했습니다. 앞으로 어떤 시퀀스를 작업하든 애니메이션이나 시뮬레이션 쪽에서 시간이나 비용 소모를 최대한 줄일 수 있게 체크 패스를 설정했습니다.

이번 프로젝트뿐만 아니라 그동안 여러 분야의 작품을 제작하면서 계속 Maya를 사용해 오신 것으로 알고 있는데요, 특별한 이유가 있을까요?

이재성: 제 경우에는 올해로 거의 20년 가까이 Maya를 사용하고 있고 엄기영 수퍼바이저님도 꽤 되셨죠 아마?

엄기영: 네. 생각해 보니까 13~14년 정도 계속 Maya로 작업하고 있네요.

이재성: 이렇게 저희 모두 프로젝트를 진행하면서 Maya 없이 작업했던 경우는 없는 셈인데, 아시다시피 요즘 업계 변화 속도가 정말 빨라졌습니다.

소프트웨어만 해도 Maya뿐만이 아니라 다양하게 쏟아져 나오고 있고, 하드웨어나 시의 발전으로 앞으로 또 어떠한 변화가 일어날지 가능하기 쉽지 않죠. 그런데 저희를 비롯한 많은 스튜디오와 아티스트들이 다양한 소프트웨어를 선택할 수 있음에도 불구하고 계속해서 Maya를 사용하는 이유는 애니메이션과 VFX 제작의 통합 솔루션이기 때문입니다. 전 세계에서 광범위하게 통용되는 표준 소프트웨어인 셈이죠. 특히 대형 스튜디오나 큰 규모의 쇼에서는 모델링 파트부터 FX, 렌더링까지 안정적이고 효과적으로 관리할 수 있는 강력한 툴이 바로 Maya이기 때문에 앞으로도 계속 사용할 것 같습니다.

말씀하신 것처럼 업계의 빠른 변화 가운데 현재의 화두는 단연 시인데요, 로커스에서는 시와 관련한 활용 분야를 어떻게 생각하고 계신가요?

이재성: 저희 역시 다각도로 고민하면서 논의 중에 있는데요, 당장은 프리프로덕션에서 콘셉트나 캐릭터 디자인, 혹은 배경 매트 관련해서도 적극적으로 시를 활용하기 위한 시도를 하고 있습니다. 그리고 후반 작업 포스트프로덕션 쪽은 조금 더 지켜봐야 될 것 같고, 현재로서는 조심스럽게 검토하고 있는 단계입니다.

혹시 프로젝트를 진행하시면서 Maya의 최신 기능을 사용해 보셨나요? 직접 사용했을 때 어떠셨는지 궁금합니다.

이재성: 고품질의 대규모 프로젝트의 경우 많은 자원이라든지 렌더링 시간에서 항상 과부하가 걸리기 마련인데요, 시간이 지날수록 이 부분에서 리얼 타임 3D 툴의 필요성을 정말 많이 느끼게 됩니다.

저희가 그동안의 프로젝트들은 실제 제작을 2019년부터 준비했던 상황이라 Maya 최신 버전을 활용하지 못했는데요, 앞으로 진행하는 프로젝트들은 지금 최신 버전으로 사용을 검토하고 있습니다. 리얼 타임에 발맞춰서 Maya 안에서도 언리얼 라이브 링크나 렌더러 중 하나인 브이레이, 밴티지 같은 실시간 프리뷰를 지원하고 있기 때문에 최신 버전을 활용하면 프로젝트를 더욱 효과적으로 진행할 수 있을 것으로 기대하고 있습니다.

두 분 모두 10년 넘게 Maya를 사용 중이라고 하셨는데, 유저 입장에서 Maya의 강점은 무엇이라고 생각하시나요?

이재성: 저는 하이엔드 퀄리티의 대형 프로젝트들을 진행하는 데 있어서 Maya가 가장 강력한 툴이라는 사실을 믿어 의심치 않습니다. Maya 외에 블렌더, 카타나 등 다양한 툴들을 사용할 때 다른 소프트웨어들과 유연하게 파이프라인을 설계할 수 있고 플러그인을 사용할 수 있다는 게 Maya의 장점이죠. 사용자가 직접 환경을 자유롭게 지정할 수 있는 높은 수준의 유연성을 제공하고 다른 소프트웨어들과의 연결 및 활용 가능성이 무궁무진하다는 점이야말로 Maya의 가장 큰 강점이 아닐까 싶습니다.

엄기영: 저 역시 파이프라인 설계에 제한이 없다는 점을 Maya의 강점으로 꼽고 싶습니다. 다른 툴들과 달리 파이썬 코드 등도 제약 없이 자유롭게 설정할 수 있고 회사 내에서도 파이프라인 설계를 자유롭게 할 수 있으니까요. 처음부터 끝까지 제작을 진행할 수 있는 글로벌한 툴이 사실 그렇게 많지 않은 상황에서 Maya가 아닌 다른 툴을 사용하다 보면 체감적으로 아쉬울 때가 꽤 많았습니다. '아, 이 기능은 Maya에 있는데...'하면서 자꾸 생각나게 만들죠.

이재성: 특히 3D 애니메이션의 경우 현재로서는 리깅이나 애니메이션에 있어서 대체 불가능한 수준이죠. 애니메이션을 제작하는 입장에서 캐릭터 애니메이션이나 페이스 익스프레션 부분에서 Maya 만큼 강력한 툴이 있을까 싶네요. 다만 아쉬운 점은 대규모 시퀀스나 효율적인 씬 관리에 대한 부분은 조금 더 개선되면 좋을 것 같습니다.

다른 프로젝트에서도 오토데스크 이외 다양한 솔루션을 활용하실 텐데 앞으로 솔루션 사용 계획이 궁금합니다.

엄기영: 앞으로 저희가 제작하는 모든 프로젝트에서 Maya 없이 진행되는 작업은 없을 것 같아요.

그 외에 FX나 추가적인 소스가 필요할 때 블렌더를 사용한다거나 가끔 언리얼엔진을 후반 렌더용으로 사용하는 경우는 생기겠지만 애니메이션 키 잡기, 리깅 쪽은 현재까지 Maya보다 강력한 툴이 없기 때문에 다른 쪽은 생각하고 있지 않습니다.

국내 애니메이션 업계가 당면하고 있는 주요 문제도 짚어보고 싶은데요, 아동용에 국한되지 않고 모든 연령대가 볼 수 있는 애니메이션을 제작하는 스튜디오가 정말 드물죠. 이러한 한계를 극복하기 위해 로커스에서 특별히 신경 쓰고 있는 부분이 있을까요?

이재성: 국내 시장에서 모든 연령대가 볼 수 있는 애니메이션을 제작해서 성공시킨다는 건 정말 힘든 일입니다. 현실적으로 모든 부분에서 선순환이 이루어져야 하니까요. 그래서 제작 프로덕션 입장에서는 최대한 효율적으로 빠른 시간 안에 적은 리소스를 사용해서 퀄리티에 집중할 수 있는 시스템을 구축하는 게 중요할 것 같습니다. 어쨌든 성인 애니메이션은 고퀄리티를 내야 하기 때문

에 데이터나 씬의 시퀀스 관리 최적화 부분에서 파이프라인이나 R&D 쪽으로 계속 고민을 하고 있습니다.

또한, 탄탄한 프리 프로덕션 단계도 정말 중요하기 때문에 로커스 내부적으로는 여러 감독님들이 다양한 장르의 작품을 시나리오부터 스토리보드까지 계속 작업을 진행하고 있습니다. 저희도 단순히 영상을 제작한다기보다는 관객들이 좀 더 몰입할 수 있도록 감독님, 아트 디렉터들과 끊임없이 커뮤니케이션하면서 작품 안에 최대한 녹아들 수 있는 영상 구현에 신경 쓰고 있습니다. 스토리에 맞춰서 톤 앤 무드나 라이팅 쪽으로 효과적인 연출 방법을 끊임없이 시도하는 거죠.

황지유: 제작 PD 입장에서 덧붙이자면, 애니메이션 작품 한 편이 나오기까지 정말 많은 비용이 들어가잖아요. 렌더타임 같은 시간이 단축된다면 지금보다는 제작 환경이 좀 더 나아질 테고, 그러면 그만큼 뛰어난 웰메이드 작품이 나올 거라고 생각해요.

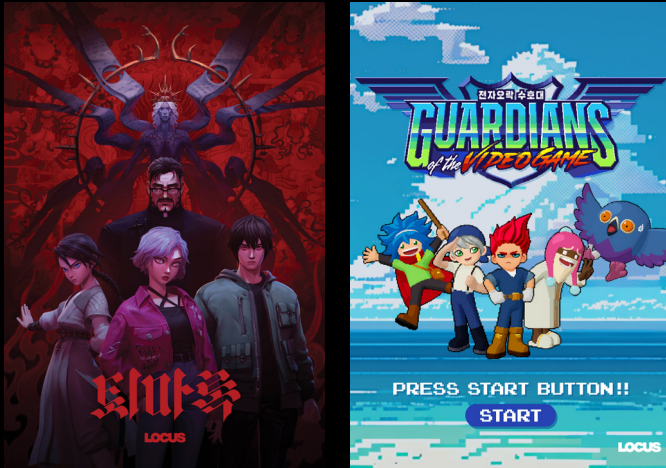
문제는 국내에서 가장 큰 회사로 손꼽히는 저희 회사도 투자 유치나 제작 비용 마련에 어려움을 겪는다는 거죠. 하물며 저희보다 작은 회사들은 오죽할까요. 소규모 회사들이 많이 무너지고 있는 게 현실이죠. 다시 말해서 기술적으로 좀 더 쉽고 빠르게 제작이 될 수 있는 방법이 있다면 좋은 작품들이 더 많이 탄생할 수 있으니까 오토데스크도 적극적으로 관심을 갖고 도와주시면 좋겠습니다.(웃음)

대한민국을 대표하는 애니메이션 스튜디오로서 앞으로 로커스의 목표와 계획은 무엇인가요?

황지유: 저희가 지금은 슈퍼 IP들을 확보해서 애니메이션을 제작하고 있는데요, 앞으로는 자체 IP를 개발하고 기술 연구도 끊임없이 진행할 생각입니다. 그 과정에서 Maya는 저희와 계속 같이 가야 하는 친구 같은 프로그램이라고 생각해요. Maya뿐만 아니라 언리얼 등 강력한 툴을 이용한 기술 개발을 통해서 하이엔드 애니메이션을 제작하고, 국내를 넘어 해외까지 많은 관객들에게 좋은 영감을 주는 것이 저희 로커스의 목표입니다.

이재성: 일단은 Maya를 통해서 작업한 <유미의 세포들 더 무비>가 먼저 공개되겠지만 그 뒤에도 계속 줄 서있는 로커스의 작품들이 많습니다. 천만 부 이상 판매된 한국 대표 판타지 소설을 원작으로 하는 애니메이션 <퇴마록>의 경우 하반기 공개 목표로 작업 중이고, 네이버 웹툰 원작의 <전자오락 수호대> <호랑이 형님> <텐마>가 제작 중에 있습니다. 순차적으로 공개할 예정

인데요, 아동용에 머물지 않고 성인층까지 아우르는 로커스 애니메이션에 많은 관심과 기대 부탁드립니다. 오토데스크의 솔루션도 최대한 같이 공유하고 활용하면서 웰메이드 애니메이션 개발에 힘쓰겠습니다.



<로커스 스튜디오에서 제작 중인 작품 : 퇴마록, 전자오락 수호대>

업계 현황부터 미래 과제까지 의미 있는 이야기를 나눌 수 있었는데요, 혹시 못다 한 이야기가 더 있을까요?

황지유: 저는 작업자는 아니지만 애니메이션 제작 계획을 수립하면서 톨의 중요성을 가장 많이 느끼고 있어요. 정해진 시간 안에 고퀄리티의 작품이 탄생하기 위해서는 제작자의 실력도 물론 중요하지만 오토데스크 차원에서 Maya를 통해 양질의 톨을 제공해 주시는 것도 중요하다고 보거든요. 아무튼 앞으로도 잘 부탁드리겠습니다.

국내에서 극장용 애니메이션 제작을 선도하는 회사가 거의 없는데 로커스는 꾸준히 K-애니메이션의 길을 개척해 주셔서 정말 감사드리고요, 앞으로도 계속 응원하겠습니다. 오늘 시간 내주셔서 감사합니다. <End>

