

MBC + 박은석 · MBC 특수영상제작실

Design from Art

1부. Concept from Philosophy

2부. Design from Art

3부. Technic from Training



지난 호에서는 오프닝 타이틀 등 작품 제작에 앞서서 프로그램 특성에 맞도록 반드시 콘셉트를 먼저 구상해야 하며, 이러한 콘셉트 작업은 철학적 이미지에 의해 구체화될 수 있음을 밝혔다.

이번 호에서는 머릿속에 있는 콘셉트를 어떻게 시각화 할 것인가의 문제를 살펴볼 것이다. 즉, <디자인>에 대해서 말하고자 한다. 또한, 장비의 기본 특성과 UI에 대해서도 함께 설명하려고 한다.

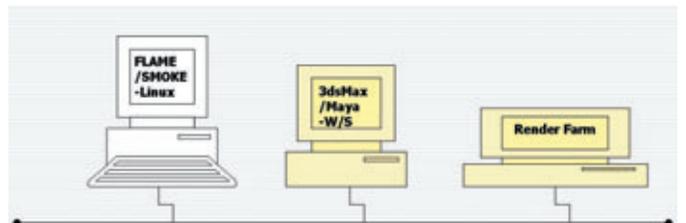
디자인은 꼭 미술전공자가 아니더라도 다양한 분야에서 반드시 기본적으로 고려해야 하는 작품의 뼈대와 같은 것이다. 더군다나 방송은 그 기본 특성부터 예술(상업예술/공예술)의 영역에 속해 있으므로, 예술적 표현을 고려하지 않을 수 없다.

따라서, 이 분야에서 작업을 하고 싶은 자원자라면 본인의 평소 예술적 감흥이 어떠한지 살펴보는 것이 좋다. 예술적이라고 해서 방송 일을 잘하는 것은 아니겠으나, 특수영상의 업무에는 그러한 감각이 많은 도움을 주는 것이 사실이다. 간혹, 기술본부 내에서도 “아무나 열심히 하면 되지 않겠는가”라는 막연한 폄하를 하는 분이 있는데, 이는 실정을 모르는 발언이며, 심미적 영상발전을 저해하는 안타까운 생각이다.

장비의 기본 사양은 하드웨어 HP W/S, Linux OS에 Flame/Smoke라는 소프트웨어를 탑재해 사용한다. Flame/Smoke는 거대 다국적 기업 Autodesk사의 편집/합성용 소프트웨어이다. Autodesk는 현재 3D 프로그램의 대부분을 흡수했다.

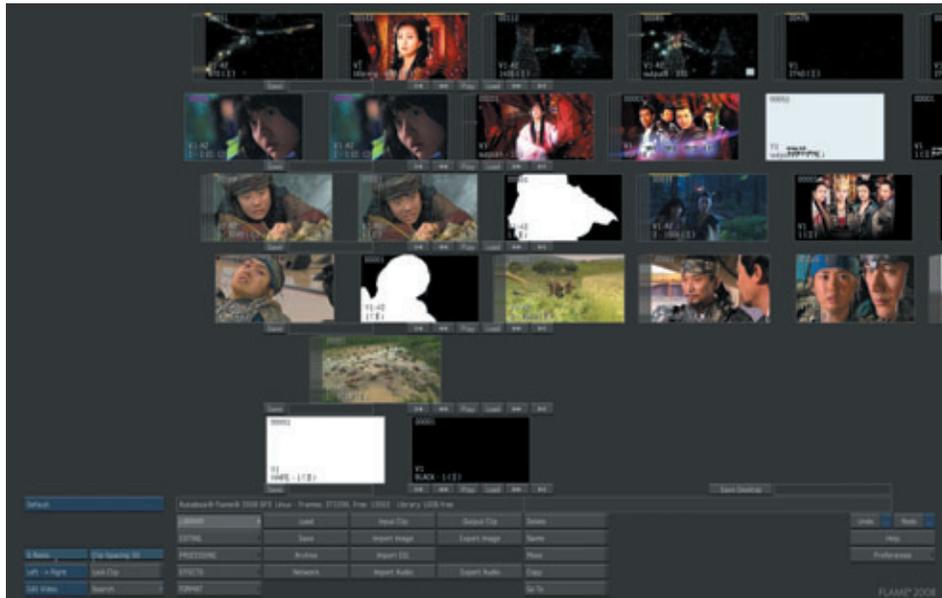


[Flame 2008 version의 시작화면]

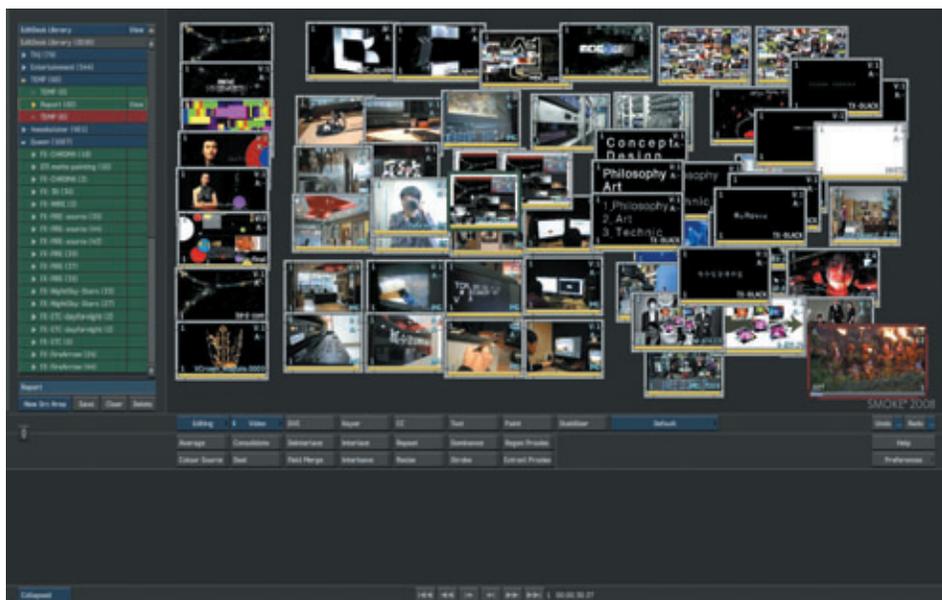


[필자가 주로 사용하는 구성 - Flame/Smoke와 3D 프로그램을 병행]

Flame과 Smoke는 UI가 약간 다르다. Flame은 조금 더 고난이도의 합성에 용이한 대신, 데스크탑이 복잡하고, 긴 편집이 불편하다. Smoke는 조금 더 편집이 용이한 대신, Batch가 없고, 고난이도의 합성옵션 중 몇 가지가 빠져있다.

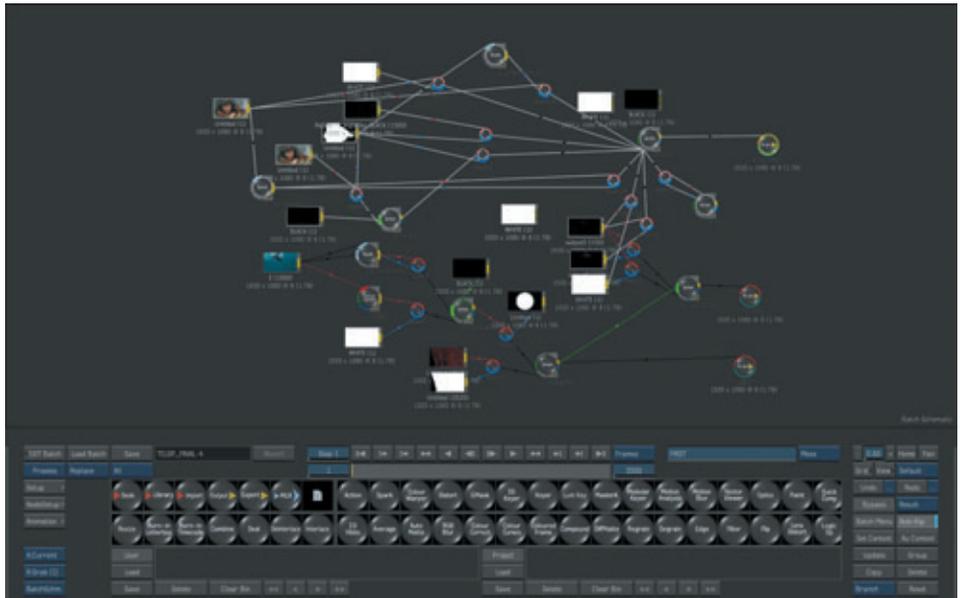


[FLAME의 기본 UI]



[SMOKE의 기본 UI]

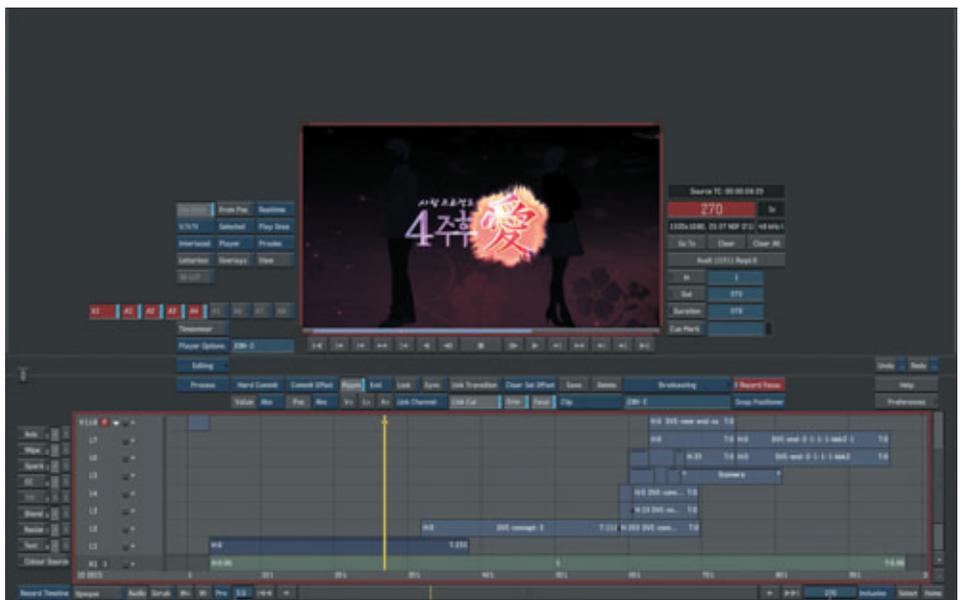
Flame은 Smoke에는 없는 Batch라는 기능이 있어서, 작업노드 간의 Procedural 한 연결이 가능하다. 그림은 드라마 <선덕여왕>의 Telop 연결노드로 순차적인 효과를 무한대로 연결할 수 있고, 그 결과를 각각의 노드에서 확인할 수 있으며, 필요한 Output을 필요한 길이만큼 다양하게 뽑아낼 수 있는 장점이 있다. 뿐만 아니라, 시간이 많이 걸리는 노드를 효율적으로 정리하는 것이 가능하고, 필요시 그룹화하여 좀 더 간단하게 보이도록 할 수 있다.



[Batch를 이용한 <선덕여왕>의 Telop 노드]

Smoke에는 Flame에는 없는 멀티레이어가 가능한 막강한 편집 기능이 있다. Avid 등 편집 툴과 비슷하며, 레이어 상에서DVE/Spark/Time Warp 등이 가능하여 롱타임 편집에도 어려움이 없고, 레이어가 많아져도 매우 빠른 속도를 보장한다. 거기에 기본적으로 Paint 등의 기능이 있어서, 다른 소프트웨어가 필요 없을 정도이다.

지금까지 Flame/Smoke 소프트웨어 간 특성을 나와 더불어 간략하게 비교해 보았다. 굳이 두 가지의 소프트웨어를 비교한 것은 두 가지 모두 사용해 보라는 의미이다. 그래야만 소프트웨어들의 장단점을 확실히 알고, 프로젝트에 맞는 최적화된 작업이 가능하다. 참고로, 필자는 두 소프트웨어 외에도, 3dsMax/After Effects를 병행한다. 다양한 소프트웨어는 익숙해진 툴에서 줄 수 없는 새로운 영감을 줄 때가 많다.



[멀티레이어가 가능한 Smoke의 막강한 편집 기능]

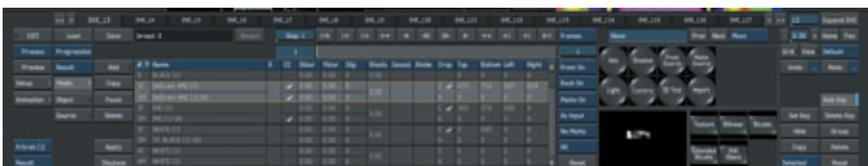
표지디자인에서 보듯이, 디자인은 결국 다양한 레이어의 조합이다. 콘셉트에 맞게 어떤 레이어를 어떻게 사용하는
 나가 결국 보이는 이미지(디자인)를 만들어 낸다. 똑같은 레이어를 가지고도 사람에 따라 완전히 다른 작품이 나오
 는 것이다.



[표지디자인의 Action(DVE) 구성 - 총 63개의 레이어로 디자인]

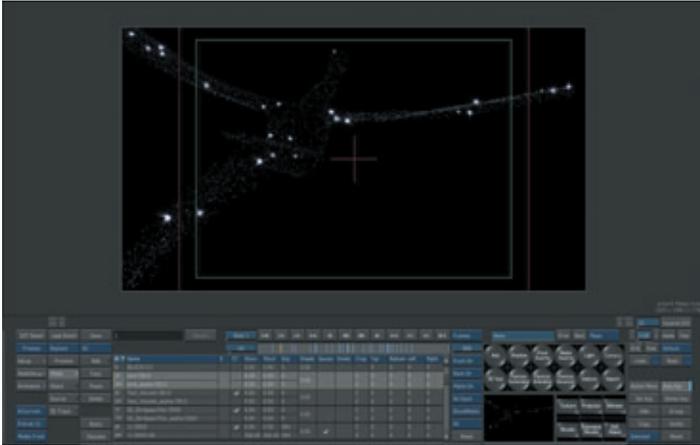


[표지디자인의 Schematic View - 각각의 레이어가 어떻게 연결되어 있는지 알 수 있음]



[표지디자인의 Layer View - 각각의 레이어의 설정을 바꿀 수 있음]

다음 그림은 필자가 직접 콘셉트를 스케치하고 구성한 선덕여왕의 타이틀 시퀀스이다. 선덕여왕의 콘셉트는 <별>이다. 따라서, 봉황을 독특하게 두 가지 종류의 <별>로 매핑하는 모험을 했다. 기존에 작업하던 방식이 아니었지만, 결과는 성공적(새로운 작업은 늘 모험이며, 실패를 두려워하면 신선한 작품이 나오지 않는다)이었다. 봉황의 3D 작업과 파티클 작업은 두 명의 프리랜서가 도왔다.

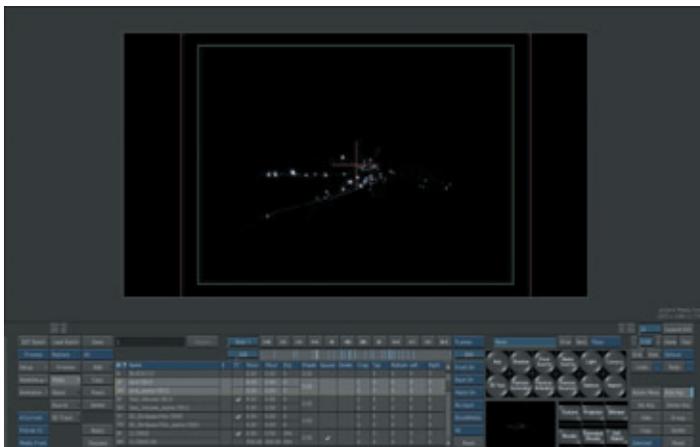


[3D 작업을 통해 나온 기본 레이어 - 색감이 없어 밋밋하고, 전체적으로 어두움]

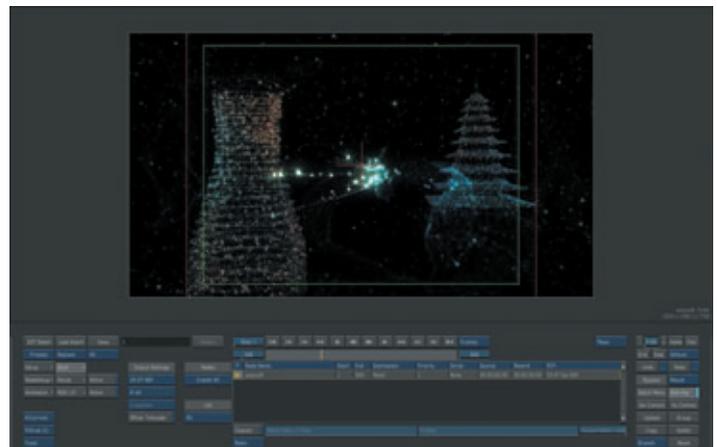


[색감의 디자인을 통해 화려하고 과감한 봉황으로 재탄생 - 신라시대의 영광을 재현]

현재 MBC 특수영상제작실의 3D 작업은 한두 명의 프리랜서들이 주로 진행하고 있다. 그러다보니, 매우 수준 높은 작품을 만들기에는 무리가 있는 것이 사실이다. 그리하여, 주로 후반 합성시에 3D 작업의 모자란 퀄리티를 보완하고 있다. 필자는 기본적으로는 2D 합성을 하면서, 3D 작업을 전체적으로 조율하고 필요시 파티클 작업등을 도와주고 있다. 지나치게 3D 작업에만 의존하다 보면, 어이없는 작품이 나올 수도 있으니, 항상 조심해야 한다. 시작은 항상 콘셉트이고, 콘셉트는 기본적으로 2Dimension 이다.



[3D 작업을 통해 나온 기본 레이어 - 3D 작업에 지나치게 의존하는 것을 경계]



[좋은 퀄리티를 위해서는 후반 합성시에 3D 작업을 보완]

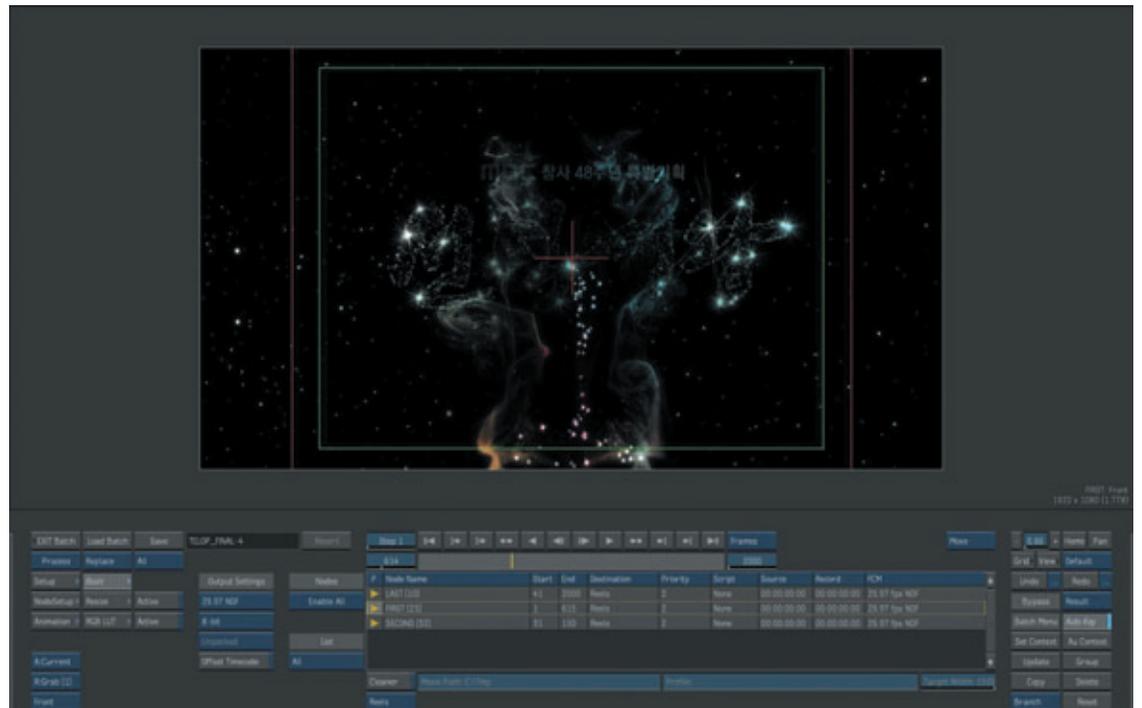
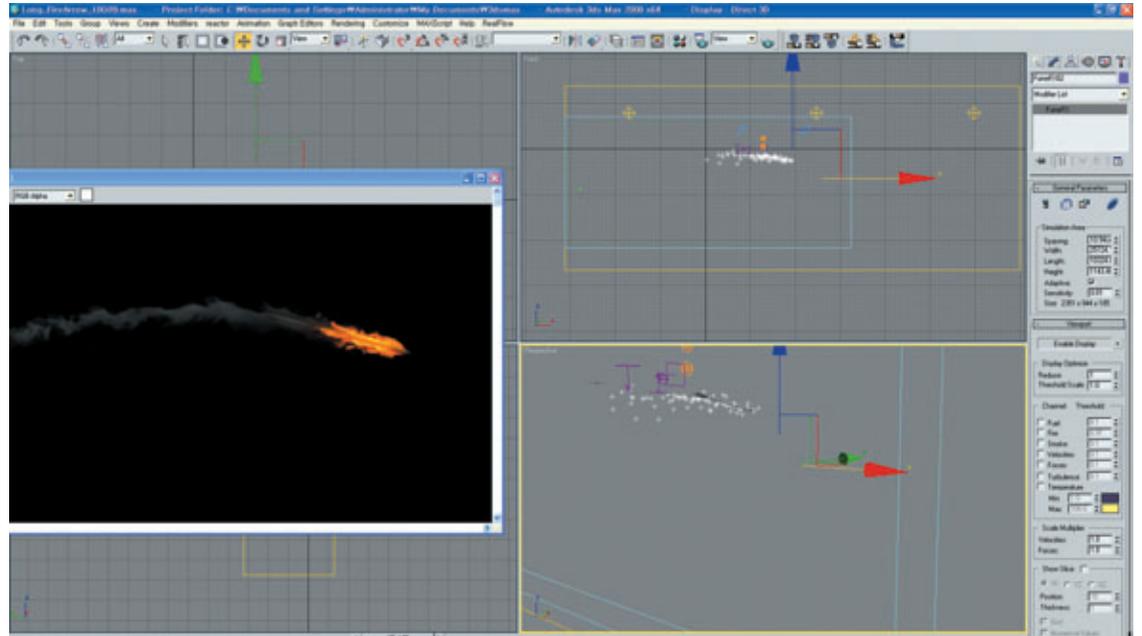
디자인의 기본은 로고 디자인이다. 방송에서도 가장 먼저 로고부터 디자인하면서 콘셉트를 잡는 경우가 많다. 다음 프로그램들은 2D 디자인을 기초로 하되, 3D 디자인은 새롭게 재해석함으로써, 좀 더 퀄리티 있는 로고로 재탄생시켰다.

지금까지 영상합성의 세계에서도 디자인마인드를 기초로 해야지 좋은 작품이 나온다는 것을 사례를 통해 살펴보았다.

디자인도 결국은 좋은 기술에 의해서 구현되며, 기술력은 수많은 연습과 새로움에 대한 도전정신에 의해 발전된다. 또한, 새로운 촬영기법이나 프로그램의 이펙트를 항상 개발해야 도태되지 않고 앞서나갈 수 있다.



다음 시간에는 테크닉 트레이닝에 대해서 알아보고자 한다.



[Technic from Training] Preview