

+ 윤상철 · 브이에이커뮤니케이션 대표

MAYA를 활용한 방송 ID 제작

이번 호부터는 Maya에서 제공하는 Package를 활용하여 3D 작업만이 아닌 작업자 본인이 PD가 되어 실사를 촬영하여 편집과 간단한 3D 작업 후 합성을 통해 방송 ID를 제작하는 과정을 예제를 통해 하나씩 풀어나가며 설명하고자 한다.



“Stylish, High end” 키워드를 추구하는 Olive 채널 ID

스타일리쉬 한 여성채널의 이미지를 이국적인 분위기와 그래픽으로 표현하였다. 적절한 소품을 이용하고, MAYA을 활용하여 실사 느낌의 그래픽 작업을 통해 채널 아이덴티티와 조화를 이루도록 하였다.

여성들의 라이프스타일을 다양한 느낌으로 표현하여 타 여성 타겟 채널과의 차별화를 지향하여 제작된 것이며, 네임의 마케팅적인 활용을 위해 주 색상인 오렌지와 두께가 있는 캐릭터를 적극 활용하여 제작하였다.

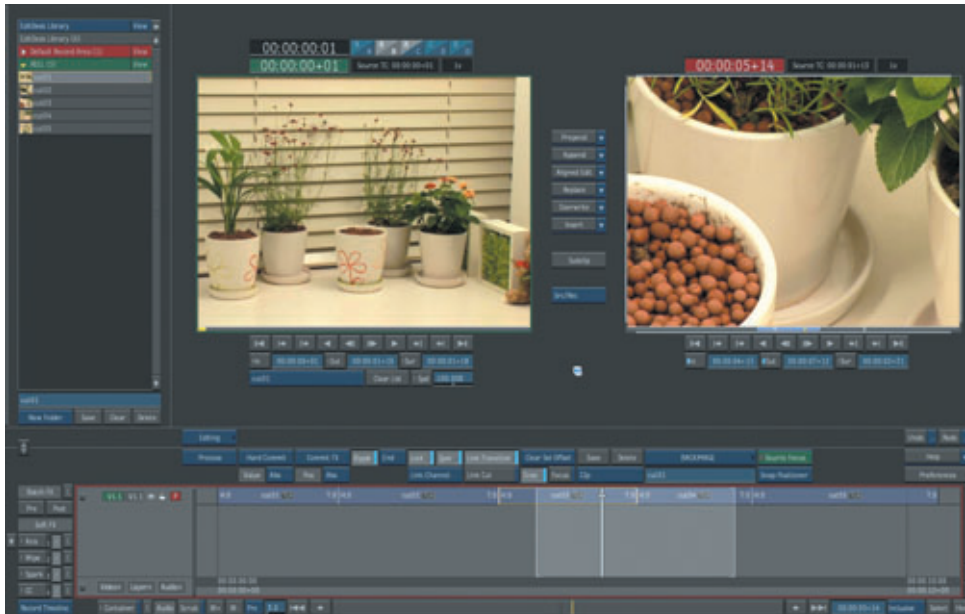
ID(Identification)란

방송사의 아이디는 채널의 브랜드 이미지를 부각시키는 영상물로써, 채널의 이름을 알리기 위해 로고, 심벌, 캐릭터 등을 시각적으로 강조하는 방향으로 제작된다.

촬영 편집본	Composite 후	
		<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터가 우측에서 좌측으로 날아 들어온다. · 캐릭터와 그림자를 만들기 위해 화분, 책상 등 소품 object를 만들어 배치한다.
		<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터가 우측에서 날아와 화분에 앉는다. · 소품 object 위로 캐릭터 그림자를 생성한다.
		<ul style="list-style-type: none"> · 화분에 날개 짓을 하다가 파티클을 뿌리며 날아오른다. · 화분 위에 그림자를 생성한다. · 파티클을 제재한다.
		<ul style="list-style-type: none"> · 파티클을 뿌리며 날아오르면 화분에서 줄기가 자라난다. · Skeleton 이용해서 나뭇잎 줄기가 자라나게 표현한다.
		<ul style="list-style-type: none"> · 줄기가 자라나며 꽃이 피고, 꽃 속에서 로고가 등장한다. · Skeleton 이용해서 나뭇잎 줄기가 자라나게 표현한다.
		<ul style="list-style-type: none"> · 활짝 핀 꽃이 보이고, 오른쪽 상단에 로고가 생긴다.



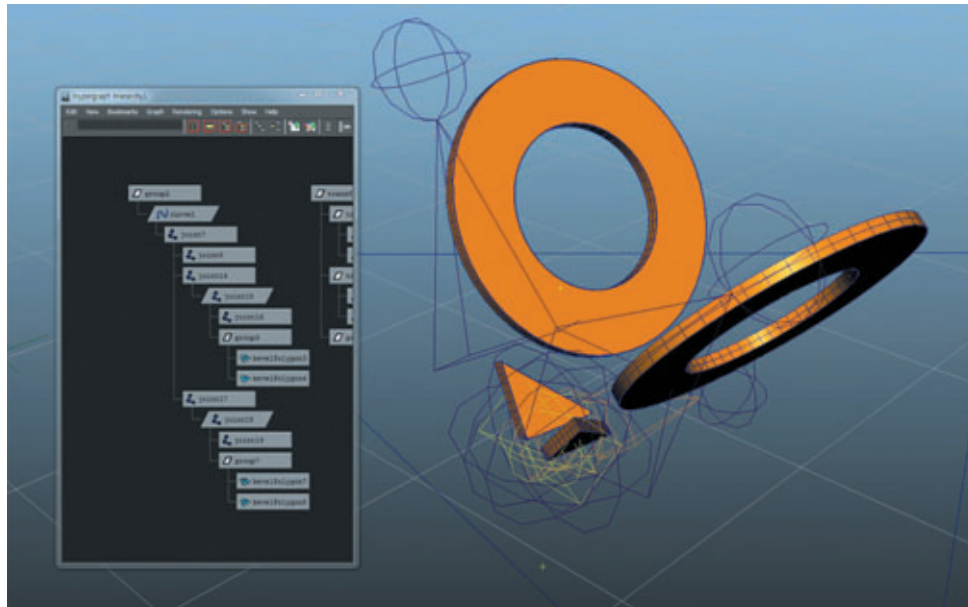
촬영 후 Smoke Mac를 활용하여 편집한다. Smoke on Mac의 경우 최근에 많이 활용되는 DSLR의 H.264 부터 Prores, Avid DNXHD, Red R3D까지 다양한 포맷을 즉시 불러들여 SD클립들과 아무런 문제없이 작업이 가능하다. 그렇기 때문에 필자는 이러한 간단한 촬영에도 변환 없이 즉시 편집으로 많이 사용하고 있다.



원하는 OK컷들의 편집 완료 후 Autodesk® MatchMover를 사용해 Cut별 시퀀스의 카메라와 모션 데이터를 추출한다. Motion Tracking은 Maya 작업 후 애니메이션과 실사의 합성 시에 반드시 필요한 작업이다. 그런데, Maya와 같이 제공되는 별도의 톨로 구성되어 있지만 Output을 Maya 포맷으로 낼 수 있어 위의 컷에서 보이는 녹색의 시퀀스 트랙킹 데이터를 그대로 Maya에 적용할 수 있다. 작업자들이 일일이 키프레임으로 작업하는 시간보다 쫓기는 방송환경에 매우 적합한 툴이라고 생각한다.

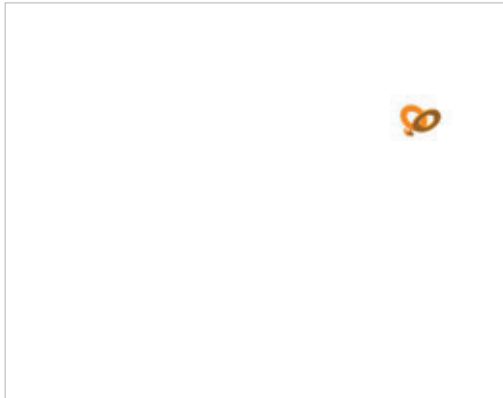


Maya에서 캐릭터(나비)에 더미를 만들어 Skeleton을 group하여 모션을 animation 한다.

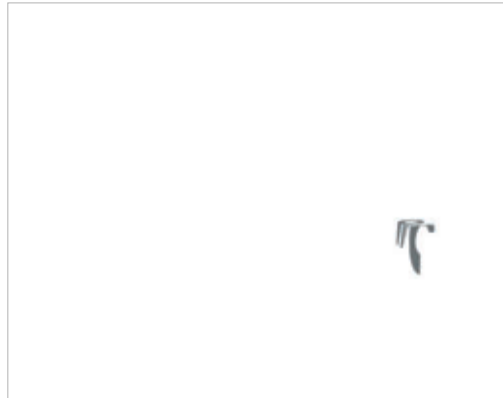


MatchMover를 통해 저장된 카메라 데이터에 캐릭터(나비)와 나비의 그림자를 만들기 위해 화분, 책상 등 object를 제작한다. 또한, 그림자를 추출하기 위해서는 Hypershade에서 Use Background를 Object에 Assign하여 적용한다.





캐릭터(나비)



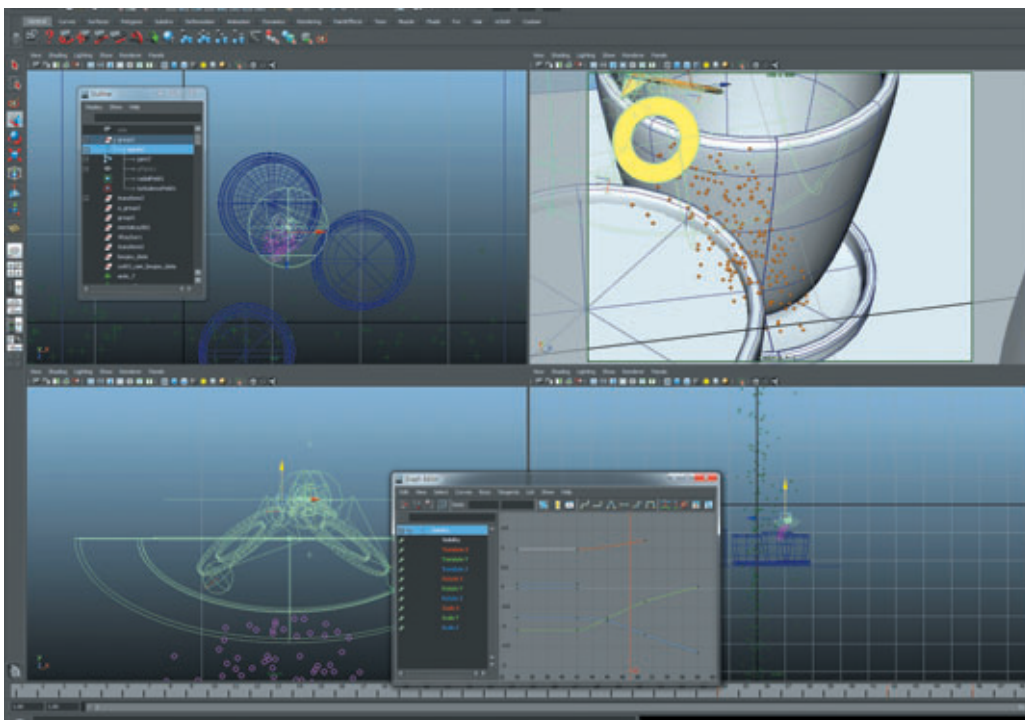
캐릭터의 그림자



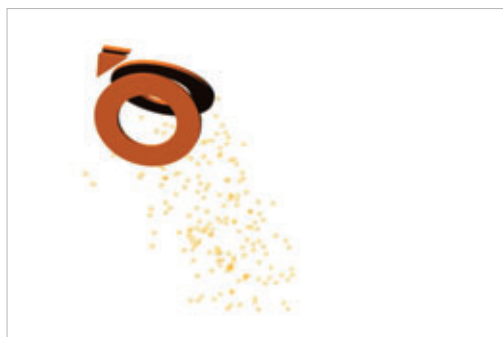
Maya에서 Scan 연출



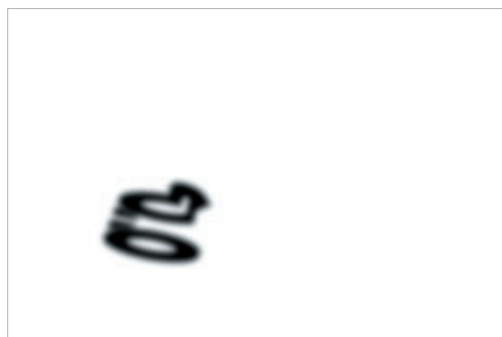
Composite 후 최종 이미지



캐릭터(나비) 파티클 제작

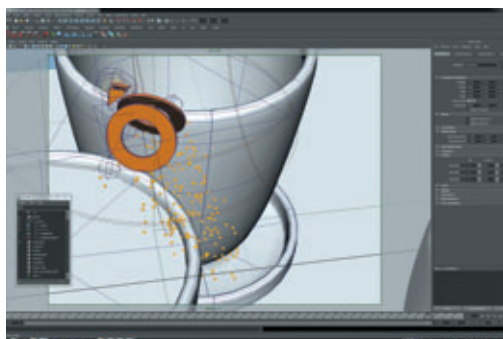


캐릭터(나비) / 파티클



캐릭터의 그림자

캐릭터에 object를 추가하여 파티클을 추출하였으며 Fields(radialField/turbulenceField)를 캐릭터에 링크하여 난기류와 퍼지는 액션을 연출한다.

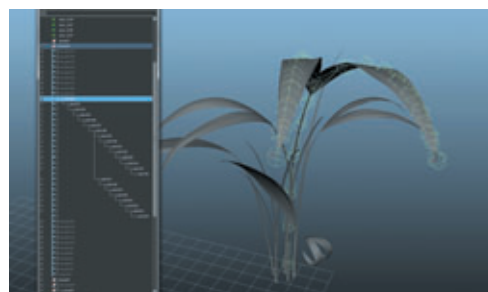
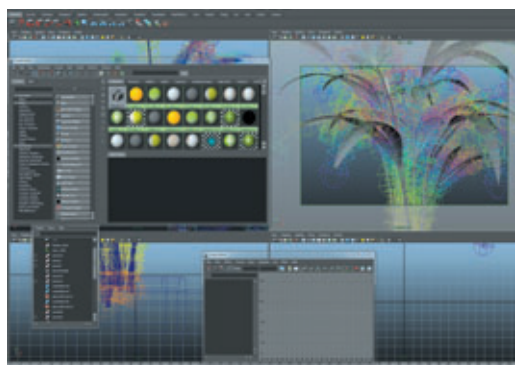


Maya에서 Scan 연출



Composite 후 최종 이미지

나뭇잎 줄기에 Skeleton을 링크하여 자라는 animation을 한다.





Flower



Flower Depth

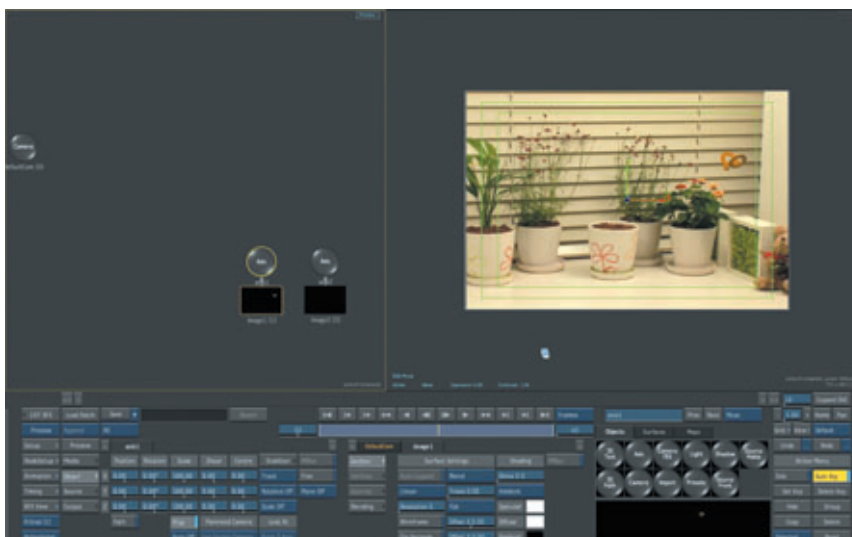


Maya에서 Scan 연출



Composite 후 최종 이미지

Smoke Mac에서 캐릭터/그림자/back Source의 합성 및 색 보정 작업을 진행한다.



지금까지 실사 촬영 후, Maya에서 제공하는 Package를 활용(3D 작업, 편집, 합성)하여 방송 ID의 제작과정을 간략하게 정리해 봤다. 다음 호 부터는 앞서 진행한 채널 ID를 활용하여 Match mover(3D Tracking) + 3D(입체) 합성을 설명하고자 한다.