

할리우드 에서의 디지털 VFX 작업 과정

3D스캐너의 활용 분야는 다양하지만, 라이카 지오시스템즈의 BLK360 G2와 같은 높은 정확도와 고해상도 데이터를 제공하는 광대역3D스캐너는 AR/VR, 메타버스, 게임, 영화 등 다양한 예술 분야에서도 활약하고 있습니다.

VFX 감독 겸 FX 기술 감독 Allan McKay와 함께한 BLK360 G2를 사용하여 디지털 VFX 작업 과정에 대한 인터뷰를 공개합니다.

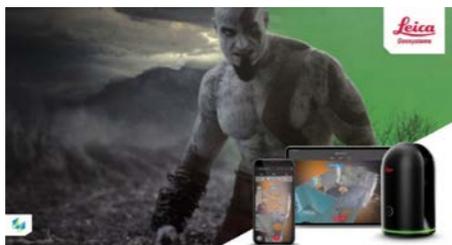
VFX가 미디어와 엔터테인먼트 시장에 활용되는 방법

라이카 지오시스템즈는 영화 어벤저스:엔드게임, 플라이트, 스타트렉 다크니스와 비디오게임 데스티니, 콜 오브 듀티, 디비전의 VFX 감독이자 FX 기술감독으로 참여한 Allan McKay가 BLK360 G2를 사용하는 고객으로써 그의 작업에 BLK360 G2이 적용된 사례를 인터뷰를 통해 확인해 보았습니다.

미디어와 엔터테인먼트 산업이 접목된 VFX는 LiDAR 기술과 레이저 스캐닝에서 떠오르는 분야입니다. VFX의 작업과정이 주로 LiDAR 기술 이전에는 추측 작업으로 이루어졌기 때문입니다.

"3차원 비주얼을 매끄럽게 만드는 과정에서 팀이 완벽하게 모든 카메라의 움직임과 세트가 일치되도록 재창조하는 부분이 가장 까다롭습니다."

예를 들면, VFX 작업 시 정밀하게 카메라의 움직임을 따라가지 않으면 신(scene)들이 정확하지 않는데, VFX 프로들은 이 문제를 해결하고자 많은 측정법들을 사용하고 있습니다



주로 어떻게 움직임을 재창조할 수 있을지 추측하는 법을 사용하고 있으나 100% 정확하지 않습니다. 이러한 이유로, BLK360 G2은 정교한 LiDAR 기술 및 시각적인 정보 (Visual data)로 VFX 팀들에게 뛰어난 업무 성과를 일조한다는 점에서 차이를 만듭니다.

BLK360 G2를 구매하기 전에 충분한 예산을 보유하지 못한 프로덕션 팀들은 촬영 현장을 스캔하거나 VFX의 기본인 데이터 세트를 만드는 3차원 스캔 전문

회사와 계약하지만 이는 비용 면에서도 비싸고, 추가 인력 투입, 외부의 데이터 사용에 의존해야 한다는 문제점이 있습니다.

VFX의 작업 과정을 쉽고 빠르게 도와주는 BLK360 G2

BLK360 G2은 VFX 작업과정에서 정확성을 보장하며 작업 시간의 단축에 효과적입니다. McKay는 스캐너를 사용한 VFX 작업과정의 예를 설명합니다.

"실제와 비슷한 환경을 만들어 공룡을 만들어 낸다고 생각해 봅시다. 작업자는 카메라의 위치나 움직임을 디지털화하여 실제와 비슷하게끔 모든 것을 일치하게 만들어야 합니다. 이제 주변 환경들을 간단하게 스캔할 수 있고, 데이터들을 정확하게 해당 VFX 공룡에 입힐 수 있습니다.

BLK360 G2은 세부적인 컴퓨터 작업을 통해 우리에게 실제 (Reality)에 대한 접근성을 부여하고 데이터를 활용하여 모든 순간의 디지털 데이터를 얻을 수 있게 해줍니다. BLK360 G2 과 같은 3차원 스캐너의 특징은 단순히 세트나 촬영 위치의 치수를 얻을 뿐만 아니라, HDR imagery 같은 시각적인 정보 (Visual data)도 캡처합니다.

특히 장편 영화 특성상, 속편 영화, VR을 활용한 장비들 (VR Rides), 증강현실을 바탕으로 한 영화 작업에서 BLK360 G2은 아주 큰 장점으로 작용합니다."

McKay와 같은 VFX 전문가들은 더 이상 별도의 스캔 서비스를 이용할 필요가 없고 간단하게 BLK360 G2를 통해 혼자서 작업할 수 있어서 어떤 현장이든지 휴대하고 다닐 수 있습니다. 이는 외부 데이터에 의존하지 않으면서도 업무 작업을 더욱 견고하고 빠르게 만들 수 있습니다.

영구적 사용이 가능한 BLK360의 3차원 데이터

McKay는 BLK360 G2이 VFX 기법으로 로스앤젤레스의 산타모니카 부두에서 촬영한 개봉 예정인 영화에서 어떤 역할을 하는지 알려주었습니다. McKay는 BLK360 G2을 가지고 아침에 몇 시간 동안 부두의 복잡한 위치 현장들을 스캔하였으며 그의 사무실에서 모든 부두 스캔들이 실제와 동일하게 제대로 분해되는지 확인을 합니다.

"만약 제가 눈으로만 확인하거나 단지 사진만으로 데이터 세트를 구축한다면 결코 정확하지 않았을 겁니다. 이제 여러 스튜디오들은 지금 이 부두의 3D 모델 데이터의 필요성을 느낄 겁니다. 이렇게 크고 정확한 모델 데이터는 영구적으로 언제든지 필요할 때마다 사용할 수 있다는 점이 큰 자산이라고 생각합니다. 이제 모든 유저들이 3차원 스캔으로 엠파이어 스테이트 빌딩, 백악관같이 자주 촬영되는 지역이나 빌딩을 스캔해 어떻게 활용하는지 생각해 보세요."

McKay의 작업은 BLK360 G2이 미디어와 엔터테인먼트 시장에서 누구든지 사용할 수 있고 빠른 스피드와 정확성 그리고 적절한 가격대로 훌륭한 결과물을 만들어낸다는 점에 칭찬을 아끼지 않았습니다.

