05

AUTOMETA
2022

AutoMeta 2022년 5호

메타버스 시대
버츄얼 프로덕션의 선두주자
'비브스튜디오스'를 만나다

비브스튜디오스 김세규 대표



AutoMeta는 imK 김민호 피디와 함께 합니다.

SCK

AUTODESK
Value Added Distributor

메타버스 시대
버츄얼 프로덕션의 선두주자 '비브스튜디오스'를 만나다
– 비브스튜디오스 김세규 대표



〈사진 설명: 비브스튜디오스 김세규 대표〉

안녕하세요, 대표님. 만나 뵙게 되어 반갑습니다. 먼저 비브스튜디오스 회사 소개 먼저 부탁드리겠습니다.

2003년 3D 디자인 분야 전문가들이 모여 설립한 비브스튜디오스는 이후 컴퓨터 그래픽 산업에서 높은 퀄리티의 CGI 기술을 바탕으로 VFX 및 첨단 기술과 융합을 통해 혁신적인 가상현실(VR)·증강현실(AR) 콘텐츠를 꾸준히 개발해 왔습니다.

현재는 첨단 기술력과 독창적인 스토리텔링을 보유한 버츄얼 프로덕션(Virtual Production), 디지털 실감 콘텐츠(Digital Immersive Experience), CGI(Computer Graphic Image), 버츄얼 휴먼 제작 등에 있어 세계적 수준의 기술력과 제작 역량을 갖춘 비쥬얼 AI 기반 메타버스 콘텐츠 아트테크 기업이라고 할 수 있습니다.

VIVE STUDIOS



〈사진설명: KIA Carnival AR-XR 론칭 쇼〉

비브스튜디오스는 여러 실감미디어, 버츄얼 스튜디오 등으로 유명합니다. 회사의 설립 과정이 궁금합니다.

예상치 못했던 우여곡절로 군 전역 후 3ds Max 프로그램을 처음 접하게 되었습니다. 3ds Max로 다양한 오브젝트를 만드는 작업이 너무도 재미있어 밤을 새우며 공부하였고 직접 CG 커뮤니티를 만들어 운영하면서 같은 분야에 있는 분들과 활발한 교류도 이어 나갔습니다.

어느새 커뮤니티 회원 수가 만 명을 넘을 정도로 커졌고 커뮤니티를 기반으로 작업 의뢰를 받으며 일을 시작하였습니다. 다행히도 제 작업 결과물에 대한 높은 호응 덕에 쏟아지는 업무 의뢰를 받게 되면서 2003년 커뮤니티에서 함께 활동하던 지인분들과 의기투합하여 회사를 설립하게 되었습니다.

[버츄얼 휴먼]

요즘 메타버스, XR, 실감미디어, 버츄얼 프로덕션 등이 큰 주목을 받고 있습니다. 관련 대표 프로젝트들은 어떤 것들이 있으시나요?



〈사진 설명: 2022년 선거 개표 방송에 등장한 전직대통령 버츄얼 휴먼 제작〉

회사 설립 전 대표님의 이력 또한 다양한 것으로 알고 있습니다. 앞서 어떤 분야에서 어떤 일을 하셨는지 말씀 부탁드립니다.

어려서는 음악에 빠져 살았습니다. 기타 연주를 너무 좋아해 16살 때 록밴드를 구성해 기타리스트 겸 작곡가로 활동을 시작했습니다. 당시 유명한 해외 음반 배급사와 음반 계약을 맺을 정도로 실력 있는 밴드로 평가받았고 록밴드로 전 세계 투어를 꿈꾸기도 하였습니다.



〈사진 설명: 비브스튜디오스에서 제작한 AI 버츄얼 휴먼 '질주'〉

얼마 전 야심 차게 준비해왔던 버츄얼 휴먼 '질주'를 선보인 바 있습니다. 패션 화보 촬영과 함께 첫 데뷔 무대를 가졌고 화보 촬영을 시작으로 현재 NFT, 음악, 드라마, 영화, 광고, 라이브 공연 등 다양한 분야에서 본격적인 활동을 준비 중에 있습니다.

버츄얼 휴먼 영역에서의 비브스튜디오스의 앞선 기술력은 지난 3월 있었던 JTBC 대통령 선거 개표 방송에서도 입증한 바 있습니다. JTBC의 대통령 선거 개표 방송을 통해 AI 연구소의 버츄얼 휴먼 기술을 포함한 미래를 대표하는 최첨단 기술을 통해 전직 대통령들을 생동감 있게 구현하며 업계 관계자들의 눈길을 사로잡기도 하였습니다.



〈사진 설명: BTS 하이브 오리지널 스토리 협업작 – VIT 활용한 버츄얼 프로덕션 촬영 모습〉

올해 초 공개된 그룹 방탄소년단 소속 하이브 오리지널 스토리 협업 '7FATES: CHAKHO 스토리 필름 제작도 매우 의미 있는 프로젝트였습니다. 버츄얼 프로덕션 촬영 시 통합제어를 가능하게 하는 VIT 솔루션을 활용, VFX(시각효과기술)를 통해 LED 월에 배경을 투사하여 촬영하는 방식으로 제작하였습니다.

이 밖에도 직접 가볼 수 없는 우주 공간을 AR로 제작, 초실감 버츄얼 콘텐츠를 통한 새로운 방송 트렌드를 제시했던 KBS 다큐멘터리쇼 〈키스 더 유니버스〉, 그리고 2020년 MBC에서 제작, 방영하며 엄청난 화제와 함께 수많은 시청자들을 울린 가상현실(VR) 휴먼다큐멘터리 〈너를 만났다〉 등 역시 비브스튜디오스의 정체성을 보여준 프로젝트라고 할 수 있습니다.



〈사진 설명: VR 프로덕션 MBC 다큐멘터리 '너를 만났다'는 VR의 가능성을 보여준 사례로 대표된다.〉

[기술 관련]

비브스튜디오스는 버츄얼 프로덕션에 상당한 설비와 노하우를 가지고 있다고 여러 보도와 전문가들을 통해 들었습니다. 자체 개발한 관련 솔루션도 있으신 걸로 알고 있는데요. 비브스튜디오스만의 차별화된 버츄얼 프로덕션 설비와 해당 설비를 운영하기 위한 콘텐츠 개발 SW들이 궁금합니다.



〈사진 설명: AR기반 초실감 버츄얼 프로덕션 KBS다큐멘터리 '키스 더 유니버스'〉

비브스튜디오스가 '국내 최초'로 자체 개발한 버츄얼 프로덕션 통합제어 솔루션 VIT (ViveStudios Immersive Technology)는 현지 로케이션 촬영 없이 버츄얼 스튜디오 안에서 LED Wall을 배경으로 로케이션에서 찍는 것과 같은 영상 촬영 환경을 제공합니다.

카메라와 CG 공간 (LED Wall)이 동기화되어 실시간으로 합성, 투사하여 마치 현장에 있는 것 같은 장면을 연출해 내는 것은 물론 자연스러운 조명, 정교한 반사각, 세밀한 자연환경의 변화까지 실시간으로 조정이 가능합니다.

무엇보다 촬영 후 후반 진행되던 CG 작업을 동시에 진행할 수 있어 제작 기간을 1/10로 줄여주는 것은 물론 난이도가 높고 위험할 수 있는 야외 로케이션 장면을 LED Wall 앞에서 환경적 제약 없이 다양한 카메라 앵글로 빠르게 촬영이 가능하도록 지원하는 등 영상 촬영 환경을 획기적으로 바꾸는 핵심기술이라 할 수 있습니다.

VIT를 기반으로 한 다양한 버츄얼 프로덕션 작업을 위해 지난해 경기도 곤지암에 350평 규모의 버츄얼 프로덕션 전용 스튜디오를 오픈, 상설 초대형 LED 스크린을 설치와 함께 다양한 협업 프로젝트를 진행하고 있습니다.



〈사진 설명: VIT 활용 버츄얼 프로덕션 영상 '더 브레이브 뉴월드'〉

또한 2030년 650조 규모로 [출처:이머전리서치] 성장할 것으로 예상되는 전 세계 버츄얼 휴먼 시장 공략을 위한 AI 기반 버츄얼 휴먼 기술 개발 역시 비브스튜디오스의 핵심 사업입니다. 무엇보다 초실감 콘텐츠라는 측면에서 버츄얼 휴먼의 완성도를 높이고자 AI가 요구하는 대화와 감정 표현이 가능하도록 FACS (Face Action Coding System) 기반 디지털 휴먼 FACE 어셋 생성 공정 표준화를 통해 가장 고도화된 형태의 버츄얼 휴먼 기술을 구축하고 있습니다.

딥러닝 모델 학습을 기반으로, 원하는 이미지에 스타일을 입력하는 Style Transfer 기술, 임의의 얼굴 이미지를 생성하는 Face Synthesis 기술, 얼굴 이미지에 발화 능력을 부여하는 Talking Head 기술, 대상이 되는 얼굴에 원하는 얼굴을 입력하는 Face Swap 기술 등 가장 완벽한 모습의 버츄얼 휴먼을 빠르고 경제적으로 구현해 내고 있습니다.

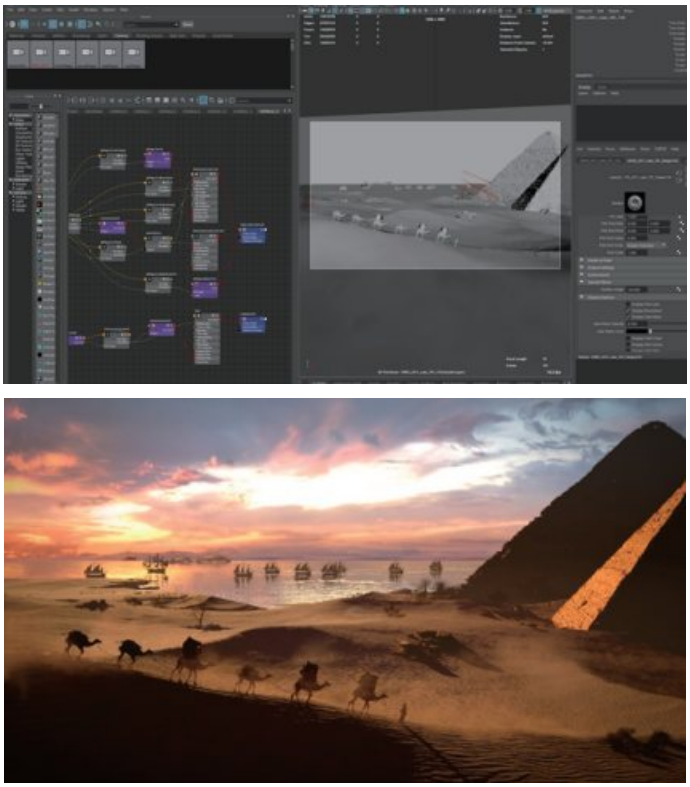
이러한 기술들은 궁극적으로 버츄얼 휴먼의 제작 비용과 기간을 획기적으로 낮춤으로써 본격적인 버츄얼 휴먼 시장의 확대를 앞당길 수 있습니다.

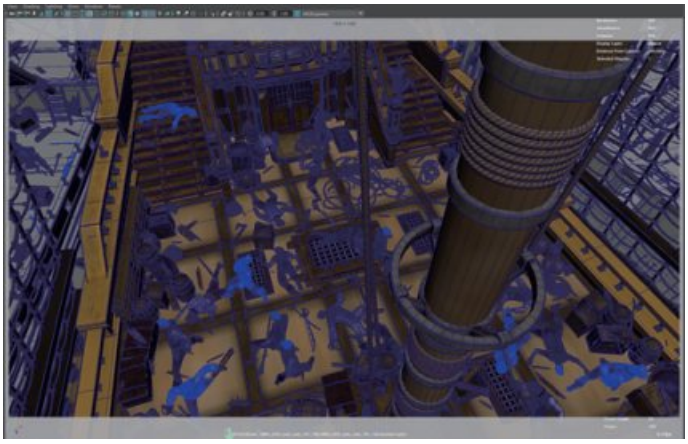
실감미디어나 메타버스 환경에는 모션 캡쳐 활용이 많을 텐데요. 대부분 Autodesk MotionBuilder (모션빌더)를 활용하던데, 비브스튜디오스는 어떠신가요?

향후 모션 캡쳐 스튜디오를 계획하고 있으나, 현재는 직접적인 모션 캡쳐 장비나 환경이 구축되지 않은 상태여서 직접 작업을 진행하지 않고 외부에서 데이터를 촬영하여 수급하고 있습니다.

3D 제작 등에 다양한 제품군을 사용하실 것 같습니다. 이에 대한 설명을 부탁드립니다.

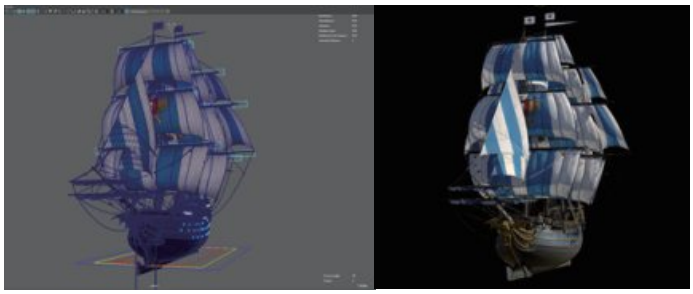
현재는 일반적으로 Autodesk Maya (마야)를 많이 사용하고 있으며 에셋 제작, 리깅, 애니메이션, 라이팅, 렌더링 등 시네마틱, 영화, 드라마, 광고 등 일반적인 3D 제작에 사용합니다.


〈사진 설명: Autodesk의 Maya (마야)를 활용 Layout → LDV → Render 까지 원스톱 파이프라인 개발 프로젝트〉



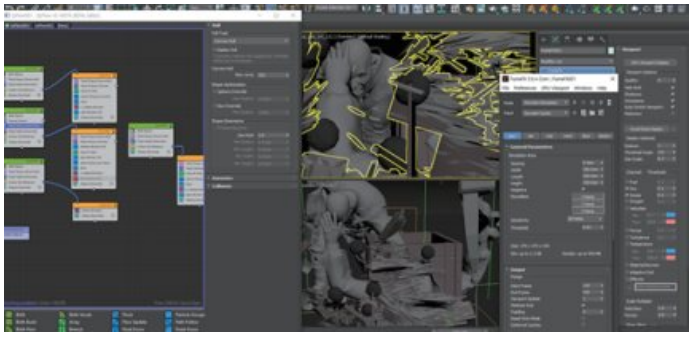


〈사진 설명: Maya(마야)를 활용하여 대규모의 효과적인 군중 시뮬레이션을 프로젝트에 활용한 사례〉



〈어셋 제작 또한 Maya (마야)가 활용 된다〉

사용하는 툴은 여러 가지입니다. Maya, 3ds Max, Houdini, Unreal 등을 유동적으로 사용하고 있으며 간편하고 빠르게 대응할 수 있는 3ds Max를 중심으로 제작 중에 있습니다.
3ds Max의 플러그 인인 Fume FX나 Thinking Particle 등을 주로 사용하며 간혹 씬 데이터가 무거울 때나 좀 더 자연스러운 라이팅을 위해 시뮬레이션을 걸고 Maya로 캐쉬를 불러와 렌더 이미지를 Maya에서 렌더하는 방식도 사용 중입니다. 때에 따라서는 라이팅 팀에서 쓰는 툴과 렌더러를 맞춰 FX 쪽에서도 그에 맞게 유동적으로 운용 중에 있습니다.





〈tyFlow와 FumFX 를 활용한 Destruction & Smoke FX 사용 사례〉

제작 운영 툴로는 현재 ShotGrid를 사용하고 있습니다.
아티스트들에게 업로드 컨펌 확인 후 수정 등을 입력할 것들이 많다 보니 현재 ShotGrid를 많이 활용하고 있습니다.



〈ShotGrid를 활용한 완성형 샷을 위한 수정 피드백 사례〉

[메타버스]

현재 메타버스, XR, 실감미디어, 버츄얼 프로덕션 등과 관련해서 진행 중 이거나 계획하시는 프로젝트가 있는지 궁금합니다.

지난 5월 공개한 버츄얼 휴먼 '질주'를 기반으로 한 광고, 음반, 뮤직비디오 제작, NFT 등의 프로젝트를 준비하고 있으며 2023년 공개를 목표로 다수의 추가적인 버츄얼 휴먼을 개발 중에 있습니다. 이 외에도 다양한 기업들의 버츄얼 프로덕션 기반 영상 제작 작업들을 진행 또는 예정 중에 있으며 대형 게임사와의 프로젝트도 논의 중에 있습니다.

마지막으로 앞으로 비브스튜디오스의 비전이나 업계, 후배 등을 위해 전하고 싶은 이야기가 있다면 들려주세요.

록 밴드 기타리스트로의 꿈을 가지고 아티스트로 살았던 젊은 시절과 비교해 보면 지금 현재 비브스튜디오스 대표로서 제가 하고 있는 일이 크게 다르지 않다고 생각합니다.

결국 가장 중요한 것은 결국 'It's all about passion'으로, 당시 음악에 대한 저의 열정이 이젠 비브스튜디오스로 전이되었을 뿐, 사업가라기보단 아티스트에 가까운 항상 창의적 사고 속에서 새로운 비지니스 모델을 추구하며 모든 일에 제 열정을 쏟아붓고 있는 것은 변함이 없는 듯합니다.

인터뷰에 응해 주신 비브스튜디오스 김세규 대표님 감사드립니다.

AutoMeta의 세번째 호인 5호 어떠셨나요?

내용이 마음에 드셨다면 구독을 통해 매월 소식을 받아보세요.
AutoMeta에서는 버추얼 인플루언서, 버추얼 휴먼 제작사, 모션캡쳐 제작사, 메타버스 콘텐츠 제작사, 메타버스 플랫폼 제작사 등 다양한 업계 소식을 공유드릴 예정입니다.
구독을 원하시는 분은 아래 신청하기 버튼을 클릭하시어 신청 부탁드립니다.

신청해 주시는 분들에게는 매월 AutoMeta를 메일 발송해 드릴 예정이며,
신청하신 분들 중 추첨을 통해 소정의 상품을 드릴 예정으로 많은 관심 부탁드립니다.

AutoMeta 설문 이벤트

기간 : 2022년 8월 20일 ~ 2022년 8월 20일

설문 참여하기 ›

AutoMeta 구독을 하시고 AutoMeta의 감상 소감을 남겨주세요.
제출해 주신 내용을 기반으로 더 나은 콘텐츠를 제공 드리겠습니다.
소감을 남겨주신 분들 중 추첨을 통해 커피 기프티콘을 증정 드리겠습니다.



AutoMeta는 imK 김민호 피디와 함께 합니다.

SCK

AUTODESK
Value Added Distributor