11

AUTOMETA
2023

AutoMeta 2023년 11호

살아 숨쉬는 리얼타임 버츄얼휴먼을 제작하는 '헬레나 신 아티스트'를 만나다

헬레나 신 아티스트 신종현



SCK

AUTODESK
Value Added Distributor

살아 숨쉬는 리얼타임 버츄얼휴먼을 제작하는 '헬레나 신 아티스트'를 만나다

– 헬레나 신 아티스트 신종현

먼저 헬레나 아티스트님의 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 오토메타 독자 여러분,
저는 시니어 캐릭터 아티스트 헬레나 신, 신종현입니다.

저는 대외적으로 헬레나 신이라는 영어 이름으로 활동을 몇 년 전부터 하고 있는데요. 많은 분들이 제 영어 이름을 보고 다들 처음에 외국인나 교포라고 종종 오해를 하시더라고요. 헬레나 라는 이름은 저의 세례명이며, 필명입니다. 저의 실명과 영어 이름의 갭이 크지요? 이 부분 역시 많은 사람들이 흥미를 느끼고 있습니다.
그런데 사실 저도 이 점을 즐기는 편입니다.

헬레나 아티스트님께서는 현재까지 어떤 일을 하셨고, 어떤 작품을 만드셨는지 궁금합니다.

네, 저는 2006년에 게임회사 신입 캐릭터 모델러로 일을 처음 시작하게 되었고, 중간에 5년 반 동안이나 CG 업계를 떠나 다른 일을 했습니다.

복귀 후에 애니메이션, 시네마틱, VFX 업계에서 캐릭터 아티스트로 활동을 했습니다. 최근에는 게임회사의 시니어 캐릭터 아티스트로서 몇몇 프로젝트 개발에 참여했습니다.

저는 그동안 대외적으로 회사 직원의 신분으로 일했던 프로젝트 보다 해외 메이저 CG 사이트에서 어워드를 수상한 개인작품들로 사람들에게 알려지게 되었습니다.
대표적인 어워드 수상 작품이자 저의 대표작으로는 2016년 영화 호빗의 요정 왕 스란두일 팬아트, 2018년 영화 스타워즈의 카일로 렌 팬아트, 2019년 창작 개인작품 " Emma, Close your eyes" 입니다.



〈사진 설명:
Kylo Ren (FanArt)〉



〈사진 설명:
Thranduil the Elvenking
of Mirkwood (Fan Art)〉



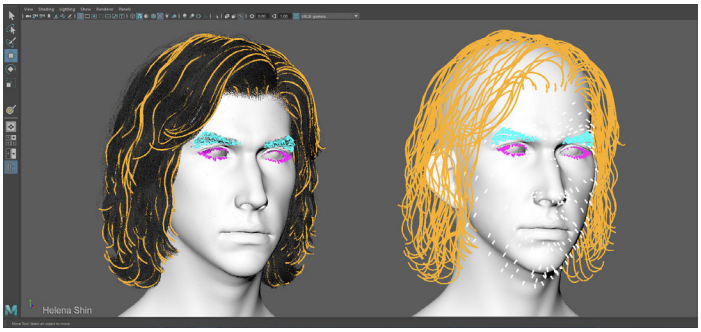
〈사진 설명:
Emm Close Your Eyes
(창작)〉

이 3개의 작품으로 국내외 많은 사람들에게 저를 알리게 되었습니다.
그리고 2019년 엠마 개인작품으로 오토데스크 세미나를 하게 되었고, 오늘날 이렇게 SCK 오토메타와 인터뷰를 하게 되었습니다. 돌이켜 생각해보면 정말 놀랍고, 기적이라고 생각합니다. 진짜로요.

다양한 수상 프로젝트를 말씀 주셨는데요. 수상한 프로젝트 중 가장 애착이 가시는 작품이 있으실까요? 그리고 제작하시게 된 배경을 알려주세요



〈사진 설명: Kylo Ren Fan Art〉



〈사진 설명: Kylo Ren Fan Art〉





〈사진 설명: Kylo Ren Fan Art〉

2018년 팬아트이자 개인 작품이었던 스타워즈 카일론 렌을 꼽고 싶습니다.
카일로 작품을 통해서 국내외 많은 분들이 저를 알아봐 주시고 연락을 해주시고, 모든 대외활동의 시초가 되었던 저의 CG 인생 터닝포인트가 되었던 작품입니다.
한마디로 이 작품은 제 인생을 완전히 바꿔 놓았습니다. 그렇기 때문에 개인적으로 애착이 많이 갑니다.
이 작품을 제작하게 된 계기는 애니메이션 회사를 퇴사한 뒤, 해외에 취업하고 싶어서 집에서 Arnold 렌더를 독학으로 공부하며 열심히 카일로 렌 팬아트를 제작하게 되었습니다.
그런데 이것이 오늘날 제 인생을 이렇게 바꿔 놓을 줄이야…정말 놀랍습니다.

실무를 하면서 개인작품을 하는데 시간적인 여유가 있었을까요?

네, 개인작품을 만들면 제일 좋은 점은 바로 시간에 제한이 없다는 점입니다.
회사의 프로젝트의 경우 마감 시간이 있기 때문에 그 안에서 최선의 퀄리티를 낼 수 있는 만큼 작업을 하게 되지만, 개인작품은 업무 외 시간에 마감기한 없이 작업을 하다 보니 시간적인 한정이 없어서 시간적인 여유가 없다고 느낀 적은 없던 것 같습니다.
마감기한이 없다 보니 퀄리티에 집중해서 후회없이 작업을 했던 것 같습니다.

최근에 만드셨던 'V' 캐릭터로 요즘 가장 핫 한 외국 CG 사이트에서 이 작품이 소개됨과 동시에 작가 인터뷰를 하게 되었는데요, 어떤 계기로 작업을 하게 되셨나요?



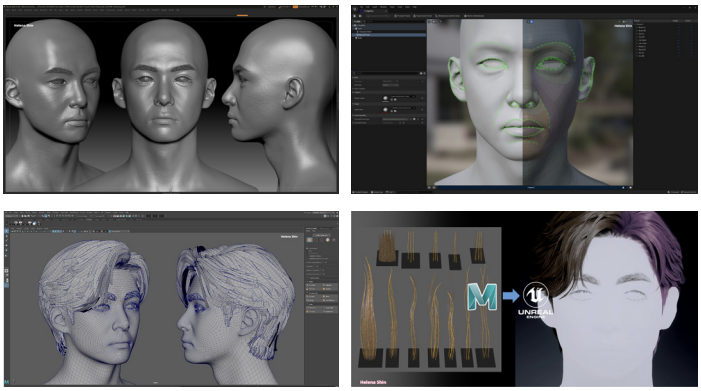
〈사진 설명: V Portrait〉



〈사진 설명: V Upper Pose〉

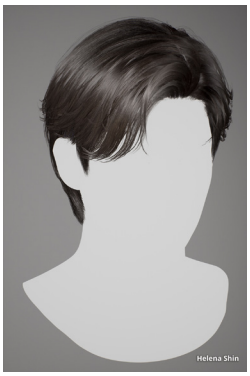
작년까지 저는 언리얼 엔진 초보 중의 왕초보였습니다.
하지만 언리얼 엔진 5가 출시되고 난 후, 엔진을 활용하여 저의 개인작품을 하나 만들고 싶었고, 이번만큼은 엔진을 극복하고 싶었습니다.
왜냐하면 언리얼 엔진은 초보자들에게 있어서 진입 장벽이 높은 편인데, 저 역시 몇 년 전부터 엔진을 테스트하고, 공부하는 것을 어렵다는 핑계로 중간에 몇 번이나 포기한 적이 있었습니다.
그래서 이번만큼은 포기하면 영원히 극복을 못할 것 같아서, 좀 더 강한 동기부여를 위해 좋은 모델을 찾던 중, 방탄소년단의 뷔를 선택했습니다. 뷔는 실력도 좋지만 무엇보다 외모가 제 취향이기 때문이었는데요^^ 이왕이면 다홍치마인데 작업을 하면서 뷔 얼굴도 한 번 더 보는거죠.
작업 기간은 총 1년이었는데요, 작업 내내 엔진에서 최종적으로 뷔가 멋있게 나오는 모습을 머릿속에 늘 그렸고, 퇴근 후 집에서 공부를 하면서 작업에 매진했습니다. 그 결과 포기하지 않았고, 저의 첫 언리얼 엔진 작품을 완성하였습니다. 지금와서 생각해보면 포기하지 않아서 천만 다행이라고 생각합니다. 포기했다면 지금 오토메타와 이렇게 인터뷰를 하지 못했겠지요?

'V'작업에서 어떤 워크플로우를 활용하시는지 가능한 범주내에서 설명해주시면 감사하겠습니다.



〈사진 설명: Haircards〉

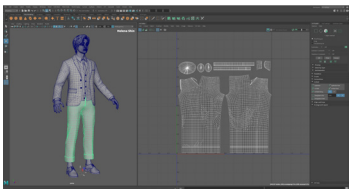
이번 'V' 작업에서는 헤드와 바디는 ZBrush에서 스컬팅 후에 메타휴먼의 Mesh to Meta Human 기능으로 리토폴로지 작업을 했습니다.
그리고 헤어는 그룸 방식이 아닌 카드 방식으로 제작했는데요. 헤어 텍스처 베이킹은 모두 Maya의 X-gen (엑스젠)과 Arnold(아놀드) 렌더링으로 하였습니다.



〈사진 설명: Haircards〉



그리고 의상은 마블러스 디자이너로 베이스 제작을 한 다음, ZBrush에서 스컬팅을 했고, 최종적으로 Maya에서 리토폴로지 모델링, UV 작업을 했습니다.



〈사진 설명: Haircards〉

저는 언제나 Maya에서 리토폴로지 작업을 합니다. 그 이유는 첫 번째, 쉽고 편리하며, 두 번째는 작업 중간 마다 수정과 동시에 리토폴로지 작업을 연동해서 할 수 있기 때문입니다.
최종적으로 헤드와 바디, 헤어, 의상을 모두 FBX로 Export 해서 Unreal(언리얼) 엔진으로 넘겼습니다.

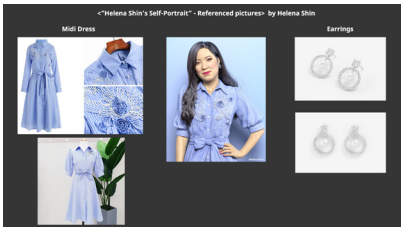
V를 작업하시면서 제일 공을 많이 들였다는 부분이 있으실까요?





〈사진 설명: V ThomeBrowne /Reference〉

얼굴과 의상입니다. 얼굴은 캐릭터 아티스트는 얼굴을 신경 써야 하는 건 당연한 거고, 뷔가 이 작품에서 입고 있었던 톰 브라운 의상을 공들여서 작업했는데요.
저는 예전부터 개인작품을 제작할 때 캐릭터 의상의 디자인 부분만큼은 정말 신경을 많이 쓰고 있습니다.



〈사진 설명: Dress Reference〉



〈사진 설명: Dress〉

'V'를 작업하시면서 특별하게 소개해주실 수 있는 팁이 있으신가요? (비하인드 스토리 같은?)

특별한 팁은 없습니다. 진짜로요. 저는 작업 시, 많은 아티스트들과 똑같은데요, 보편적인 워크플로우 방식 그대로 하는 편이기 때문입니다. 그대로 하면 회사 실무도 똑같이 할 수 있기 때문에 새로운 건 그 틀안에서 조금만 적용하면 되니까요. 독자분들은 저보다 고수이실 테니 특별한 팁은 없습니다^^
추가적으로 비하인드 스토리를 말하자면, 사실 이 V작품은 작년에 마모셋 렌더로 작업을 하려고 했습니다. 마모셋 렌더는 많은 아티스트들이 포트폴리오 제작을 위해 많이들 사용하는데요. 아티스트는 아트가 중요하니까 여기에 집중하는 게 좋지 않을까 그런 생각을 했습니다.
근데 올해 1월에 " 아..... 지금이 아니면 나는 영원히 언리얼 엔진을 극복할 수 없겠구나. 그리고 2023년을 넘기면 이미 늦겠구나. 그래 지금 이 자리에서 언리얼 엔진을 극복하자! " 라는 결심을 하게 되었습니다.
그런데 뭐랄까 전생의 업보의 대가를 지금 치르는 것 같은 생각이 들 정도로 언리얼 엔진은 정말 진입장벽이 높았습니다. 중간에 언리얼 포기하고 마모셋 혹은 아놀드로 할까? 라는 유혹이 엄청났는데 저 자신을 다독이면서 극복했던 거 같습니다.
이렇게 노력을 하면 어떤 형태로든 보상이 생기고 작품만은 남을 것이기 때문에 최선을 다해서 완성을 했습니다. 사실 완성 이후에 이 작품을 보면 고통스러웠던 기억만 나서 되도록 잘 안 봅니다. 진짜입니다. 인생의 개인작품 중 제일 어려운 작품이었습니다.

익숙한 툴에서 새로운 툴로 전환하는 것 자체가 정말 큰 도전 이셨을 텐데요. 어떤 점이 제일 어려우셨나요?

회사와 개인 작품이 다른 점은 회사에는 리거, 애니메이터, 라이팅 아티스트분이나 테크니컬 아티스트님이 있고 분업이 되어 있다 보니, TA분들이 미리 세팅해 놓은 머테리얼에 캐릭터를 임포트해서 제작한 텍스처를 머테리얼에 적용만 하는 편입니다. 그런데 개인 작업의 경우 리깅, 애니메이션, 머테리얼 세팅, 룩뎁 등 분업화 된 작업을 혼자 다 하다 보니 시간도 많이 걸리고 배울 것도 많았습니다.

최근에 새로운 캐릭터를 제작하신 거 같은데 그 캐릭터도 소개해주세요.





〈사진 설명: Girl〉

네~ 최근에 저의 새로운 리얼타임 캐릭터 〈Girl〉 소녀를 개인작품으로 제작 중에 있습니다.
제작 중간 마다 저의 작업 과정을 SNS에 연재를 하고 있는데요.
사실 V보다 반응이 너무 좋아서 내심 기쁘고 작업할 맛이 납니다.
이 작품은 아직 진행 중이며, 연말까지 최종적으로 리얼타임으로 간단하게 애니메이션 작업까지 할 계획입니다.

뷔를 이어 새로운 여자 아이돌의 느낌이 나는 여자 캐릭터인데 혹시 참고하신 레퍼런스가 있으실까요?



〈사진 설명:Girl Makeup〉

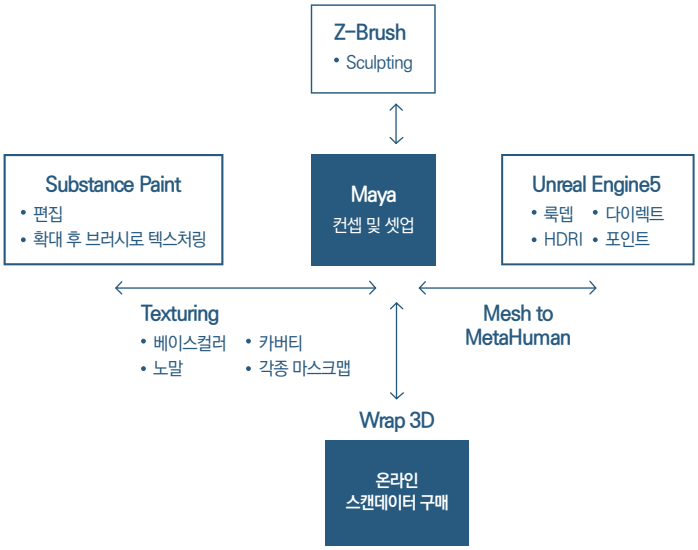
이번 캐릭터를 참고한 아이돌이 있다면 윈터를 조금 참고했습니다.
제가 주로 쿨한 느낌이 나는 캐릭터를 참 좋아하는데 개인적으로 에스파 윈터를 좋아하다 보니 캐릭터에 녹아들어간 거 같습니다. 추가적으로 이 캐릭터의 냉미녀의 느낌을 이용해 반전을 느낄 수 있는 애니메이션을 12월에 공개할 예정이니까 많은 기대해주세요

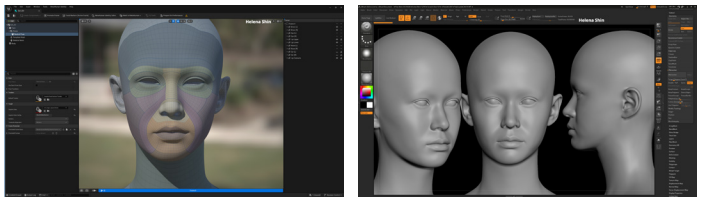
게임업계에서는 엔진을 떼어놓을 수 없을 많은 만큼 더욱 주요 해졌는데요. 특별하게 게임 엔진을 활용할 때 공유주실 수 있는 팁은 어떤 것들이 있으실까요?

특별한 팁은 없습니다만. 질문의 내용과 연관된 답변을 하자면,
엔진을 활용해서 리얼타임 캐릭터의 헤드를 제작하는 경우 제가 생각한 것 보다 "Base Color" 텍스처가 정말 중요하다는 사실을 엔진을 다루면서 알게 되었습니다. 사실 Maya의 Arnold 렌더링의 경우 캐릭터 헤드의 Base Color 텍스처의 품질이 떨어져도 아놀드의 훌륭한 스캐터링으로 어느정도 퀄리티가 보장이 됩니다. 하지만 엔진의 경우 아직 그 정도까지 도달하지 않았습니다.
즉, 사실적인 캐릭터의 헤드의 경우 Base Color 텍스처의 퀄리티에 따라 아웃풋의 퀄리티가 결정된다고 생각합니다.
요약하자면 실사 헤드의 경우 여러가지 텍스처 중에 "Base Color" 텍스처에 많은 공을 들여야 합니다. 이게 팁이라면 팁이라고 자신 있게 말할 수 있습니다.

마지막으로 Girl 캐릭터의 경우 Maya의 XGen 으로 헤어를 제작해서 캐시로 변환하여 익스포트 한 다음, 엔진에서 임포트를 하였습니다.
개인적으로 이번 XGen 헤어의 경우 Maya에서 작업을 하던 것이 엔진에서 있는 그대로 잘 나온 것 같아서 정말 뿌듯합니다. 팁은 아닌데, Maya에서 표현한 그대로 엔진에서 실력대로 그대로 나온다고 생각합니다.
앞으로 그래픽 카드를 비롯한 하드웨어가 발전함에 따라서 엔진에서 XGen과 같은 그룸 캐시 형식의 헤어가 리얼타임의 시뮬레이션에서도 큰 별 탈 없이 잘 작동될 것이라고 당연히 예상하고 있습니다.

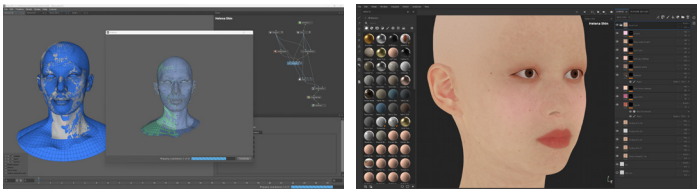
언리얼엔진5로 소녀 캐릭터를 제작하고 계시는데 연동하는 툴들을 알 수 있을까요?





〈사진 설명:Girl Mesh to Meta Human〉

평범한 워크플로우를 사용하고 있어서 특별할 것들은 없는데요. 워크플로우는 아래와 같이 활용 중이고요.
Maya로 기초적인 모델링, 스컬팅을 진행합니다. 이후에 언리얼엔진5에서 Mesh to MetaHuman 기능으로 리토폴로지를 진행하고 메타휴먼 크리에이터에서 간단한 세팅을 합니다. 그리고 그 데이터를 받아 Maya에서 내가 원하는 커스텀 작업을 하고 언리얼 엔진에서 룩뎁을 진행합니다.
라이팅의 경우 HDRI 라이팅, 다이렉트 라이팅, 포인트 라이팅을 사용합니다.



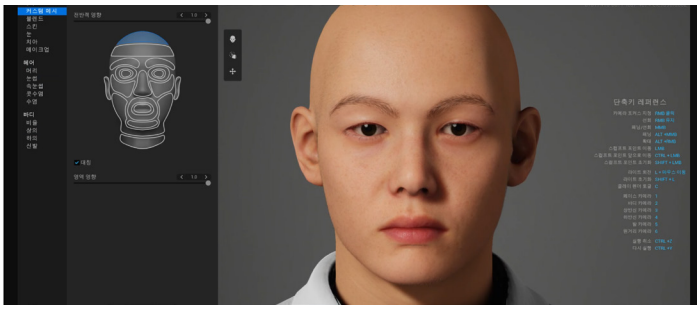
〈사진 설명:Girl Substance Paint〉

텍스처링은 처음에는 스캔데이터 활용을 추천 드렸는데 뷔, 소녀의 헤드의 경우 베이스 컬러,노말 텍스처, Cavity 카버티 텍스처, 각종 마스크 맵 4가지 사용했습니다.
스캔데이터 기반 텍스처를 온라인 몰에서 구입을 해서 Wrap 3D 프로그램에서 메타휴먼 메쉬로 옮깁니다. 이걸 기반으로 추출해서 Substance Paint에서 편집을 하고 디테일한 페인팅은 확대해서 브러시로 일일이 세밀한 텍스처링을 합니다.

업계에 있으신 분들을 위해 이 것만큼은 꼭 더 널리 알려져서 유용하게 사용했으면 좋 겠다고 생각하시는 기능이나 팁들에 대해 가능한 범주내에서 설명 혹은 조언해주시면 감사하겠습니다.

조심스럽게 말씀드리자면, 실사 혹은 실사에 가까운 캐릭터를 작업하는 데 있어서 스캔 데이터 즉 스캔 오브젝트와 스캔 텍스처를 편집해서 작업하는 것을 실무에서 적극적으로 활용하셨으면 좋겠습니다. 이는 오래전부터 여러 나라, 해외 여러 회사에서 적극적으로 사용되고 있는 작업 방식입니다. 그런데 일을 하다 보면 가끔 이와 같은 작업 방식을 불편하게 생각하시는 분들을 보았습니다. 물론 이해는 갑니다. 그리고 개인작품은 손으로 처음부터 끝까지 작업해도 상관은 없습니다만 특히 실무에서는 마감 시간이란 게 존재하는데, 손으로 직접 실사 캐릭터를 제작 하는 경우 엄청난 작업 시간이 걸리기 때문이고, 손으로 작업 하는 건 스캔데이터를 이기지 못합니다. 그리고 잘하시는 분들은 스캔데이터를 바탕으로 정말 잘 편집해서 커스텀 작업을 하십니다. 이는 아티스트의 실력과 노련미가 드러나는 업무&아트 스킬입니다. 그러니 실무에서 스캔 데이터를 적극 사용해 주시는 게 중요하다고 생각합니다.

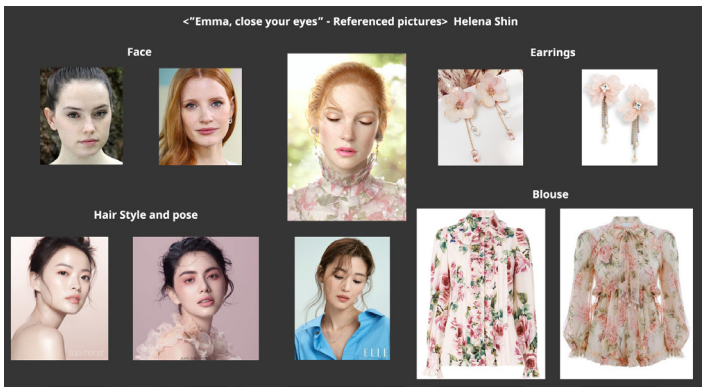
트렌드의 변화로도 볼 수 있을 것 같은데요. 옛날에는 어떤 작업자가 본인 손을 거치지 않고 남의 작업물을 활용하는 것을 실력이 없다고 생각하는 경향이 있었던 것 같은데, 확실히 요즘에는 있는 소스로 시간을 단축하고 퀄리티를 높이는 게 중요해 보이네요.



〈사진 설명:V Meta Human Creator〉

맞습니다. 이미 AI 3D 제너레이터 소프트웨어 베타버전도 조금씩 선보이고 있고, 몇 년 전부터 국내외 많은 아티스트들이 실제 사람의 얼굴을 핸드폰으로 직접 스캔하여 개인작품이나 실무에서 활용을 하고 있습니다. 그리고 2021년에는 이미 메타휴먼이 나왔고요. 손으로 실사캐릭터를 고집한다는 건 이제는 시대의 흐름을 따라가기 벅차지 않을까 합니다.
물론, 손으로 최고의 아웃풋을 낸다면 아무도 이견이 없을 거라고 생각합니다. 정리하자면 이는 효율적인 작업 방식을 이야기하는 겁니다.

요즘 제일 핫 하신 캐릭터 모델러로서 캐릭터 모델링을 위해 중요한 요소들은 어떤 것들이 있다고 생각하시나요?

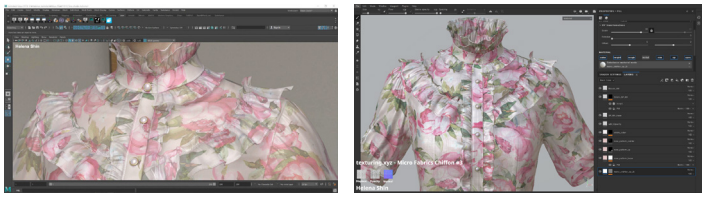


〈사진 설명:Emma Reference〉



〈사진 설명:Emma ZBrush Sculpt〉

모델링의 본질은 구현입니다. 이를 위한 중요한 요소들은 무엇보다 관찰력이라고 생각합니다. 3D로 구현을 하기 위해서는 원화와 레퍼런스를 바탕으로 관찰을 잘 해서, 이것을 손으로 풀어내고 표현하는 작업을 해야 하기 때문입니다.
사실 그동안 많은 분들이 저에게 모델링 팁을 알려달라고 말씀하셨는데요,
저는 "레퍼런스 속에 이미 답이 다 있습니다." 라고 답변을 하는 편입니다.
즉 구현과 표현을 위해 관찰력이 제일 중요하며,
이는 시대가 흘러도 변함이 없을 것입니다.



〈사진 설명:Emma Substance Painter〉

관찰력이라고 하시니까 얼굴에 주로 포커스를 많이 하실 텐데, 끌리시는 표정이나 표현 하고싶으신 부분이 있으실까요?

개인적으로 저는 미소를 자연스럽게 표현하고 싶습니다. 다양한 표정 중에서 밝은 표정을 위주로 개인작품에 담아내고 싶습니다.

보통 레퍼런스를 어떻게 게더링 하시나요?

아나토미 (인체해부)를 바탕으로 머릿속에 외워서 작업하는 건 하지 않고, 인체 해부학을 모니터 옆에 두고, 실존인물일 경우 각도에 따른 인물 사진을 두고 작업을 합니다.
사실적인 헤드를 표현하기 위해서는 중요합니다. 머릿속에 외워서 작업하면 안 됩니다.

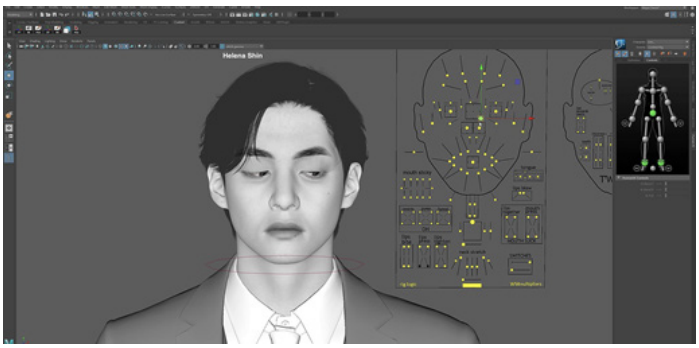
현재 혹은 미래에 주목해야 하는 업계와 기술 트렌드, 작업 파이프라인 등 자유롭게 말씀 부탁드립니다

아무래도, 현재와 미래에 주목해야 하는 업계와 기술 트렌드로는 아무래도 AI가 아닐까 싶습니다. 올해 2023년에 각종 AI가 공개됨에 따라 많은 CG 아티스트들에게 긴장감을 주었죠. 앞으로 AI 발전 속도는 정말 대단할 것이며, 앞으로 AI가 리얼타임 엔진과 더불어 CG 뿐만 아니라 여러 분야에 큰 영향이 끼칠 것이라는 점은 누구나 예상을 하고 있습니다. 그리고 CG 업계에서는 AI로 무언가를 시도한다는 소식을 오프라인에서 이미 여러 사람들에게 전해 듣고 있습니다. 저 역시 AI에 관심이 있고, 주목하고 있으며, 추후 저의 개인작품에 AI를 도구로서 적극적으로 도입해서 사용할 계획입니다. 왜냐하면 이 시대의 흐름은 내가 원하든, 원하지 않든 급속하게 흘러갈 것인데, 특히 CG 그 중에서 캐릭터는 트렌드에 가장 민감하기 때문입니다. 앞으로 시대에 적응하지 못하면 이전보다 훨씬 도태될 것이라는 것은 확실하지 않나 조심스럽게 추측하고 있습니다.

앞으로의 게임 등 관련 시장에서의 (3D를 포함한)기술의 방향은 어떻게 보고 계실까요? 편하게 말씀 부탁드립니다.

앞서서 언급했듯이, 앞으로의 게임 및 VFX 즉 CG 시장의 기술 방향은 아무래도 리얼타임으로 계속 쭉 갈 것 같습니다. 특히 언리얼 엔진 5 그리고 캐릭터를 언급하고 싶어요, 캐릭터의 경우 메타휴먼은 더욱 더 지금 보다 훨씬 더 발전하겠지요. 파급력이 더욱 커지고 있습니다. 앞으로 메타휴먼의 경우 게임, VFX, 패션 등등 모든 CG 분야에서 지금보다 널리 포괄적으로 사용될 것으로 예상하는데요. 이는 그리 멀지 않았다고 생각하고 있습니다.
특히, 개인적으로 주목한 점은 무엇이었냐면, 제가 메타휴먼을 바탕으로 제작 중인 Girl 캐릭터의 작업과정을 링크드인에서도 연재 중입니다. 링크드인은 국제적인 비지니스 네트워크 소셜 미디어죠.
제 Girl 연재 게시물의 통계치를 보니 생각 보다 미국 쪽에서 반응이 좋았고, 실제로 미국의 어느 회사로부터 메타휴먼 프로젝트에 관련한 잡 오퍼를 이메일과 메세지로 받았습니다. 이 점이 최근 들어 가장 흥미로웠습니다.

메타 휴먼이 다른 툴보다 Maya하고의 연동성이 좋다고 보고 있는데요. 어떤 방식으로 사용하면 더 좋은 퍼포먼스가 나오는 추천 방법이 있으실까요?



〈사진 설명:V Facial Rig Maya〉

메타휴먼은 언리얼엔진5 기반이잖아요, 언리얼엔진에서 Maya를 거치고, 안 거치고 차이가 있습니다. 리깅 분야에 밀접한 질문인데요. 메타휴먼의 Maya는 여러 CG파트 중에 리깅 파트와 가장 연관된 파트입니다.
무엇보다 메타휴먼의 가장 큰 장점은 바로 페이셜 리깅입니다.
페이셜 리깅이 복잡한 알고리즘으로 구성되어 있어서 많은 리거분들이 메타휴먼 런칭 이전에는 페이셜 리깅에 많은 공을 들였다고 들었는데요. 메타휴먼 크리에이터에서 기본세팅을 마치고 데이터를 Maya로 다운받으면 이미 풀세팅으로 페이셜 리깅이 세팅되어 있어서 이 리깅을 갖고 아티스트가 자유롭게 원하는 얼굴 표정 퍼포먼스를 만들 수 있다는 점이 가장 큰 장점이지요.

어차피 실무에서는 리거와 애니메이터가 이 메타휴먼 페이셜 리깅으로 작업을 하기 때문에 캐릭터 아티스트가 따로 하는 일은 주로
블렌드 쉐입 수정 작업인데, 개인작품을 제작할때는 이 모든 것을 캐릭터 아티스트 혼자 이전 보다 좀 더 수월하게 작업할 수 있다는 점이 정말 좋습니다.
요약하자면, 캐릭터 아티스트 입장에서 메타휴먼과 Maya의 연동성을 고려해서 작업한다면, 이 메타휴먼 페이셜 리깅을 통해 캐릭터의 표정을 풍부하게 표현할 있고, 작품에 많은 이미지들을 담을 수 있습니다.
페이셜 리깅을 많이 사용해보시라고 추천하고 싶습니다.

그러면 메타휴먼을 하면서 Maya를 사용했을 때 특별하게 좋았던 점이 있으셨을까요?

메타휴먼과 Maya를 캐릭터 아티스트 입장에서 말씀드리자면 연동해서 사용하는 것이 좋다고 생각합니다. 왜냐하면 저의 경우 프로 리거나 애니메이터가 아니기 때문에 아직까지는 언리얼 엔진에서 애니메이션과 포즈를 잡을 경우 익숙하지가 않아서 좀 불편합니다.
하지만 Maya 안에서 메타휴먼의 바디와 헤드 리깅으로 미리 포즈와 얼굴표정을 잡고 Maya Unreal Live Link 플러그인으로 언리얼 엔진과 연동해서 동시에 퍼포먼스를 수행할 수 있었던 점이 좋았습니다. 물론, Maya – Live Link – Unreal 엔진 이부분은 개인적으로 연구가 많이 필요한 부분이지만요.
하지만 작은 시도만으로 편한 부분이 많았습니다.
그렇기 때문에 이러한 시스템으로 서로 연동해서 엔진 내 퍼포먼스를 낼 수 있다는 점이 좋았습니다.

헬레나 아티스트님의 최종목표는 어떤게 있으실까요? 그리고 현재 목표와 가까워진 활동이 있으셨을까요?

저의 현재 최종 목표는 3가지입니다.
첫 번째는 엔진으로 리얼타임 캐릭터의 최고의 아웃풋과 퍼포먼스를 선보이는 것입니다.

두 번째는 2023년 1월 쯤에 〈헬레나 신의 언리얼엔진 리얼타임 캐릭터 3부작〉 이라고 기획을 했습니다.
최근에 완성한 V 캐릭터가 1편이고, 최근 SNS에서 연재중인 Girl 캐릭터가 2편이고, 2024년에 공개할 다음 작품은 3편입니다.
2024년까지 이 3부작 시리즈를 멋지게 마무리 짓는 것입니다.

세 번째는 미래에 SIGGRAPH, GDC 와 같은 해외의 큰 무대에서 제가 직접 영어로 발표를 하는 것입니다.
물론 시간이 흐르면 목표는 수정이 되겠지만 특히 두 번째 목표는 오래전부터 꿈꿔온 저의 소중한 꿈이었습니다. 그렇기 때문에 오랜 시간 꾸준하게 집에서 전화 영어를 한 이유이지요.
사실 영어 실력은 초등학생 정도 되지만 저의 꾸준함의 원동력은 바로 이런 꿈을 늘 잊지 않고 간직했기 때문이었습니다. 그런데 말입니다. 여기서 놀라운 점이 있습니다. 시간이 흘러 놀랍게도 이것에 관련된 성과가 있었는데요.
해외 CG 사이트 몇 군데에서 영어 인터뷰를 몇 번 했었고, 제가 영어로 직접 작성한 튜토리얼도 몇 번 개재되었습니다. 그리고 몇 년 전에 영국 CG 팟 캐스트에 출연해서 20 분 동안이나 아티스트 인터뷰를 했답니다. 물론 미리 대본을 제가 직접 작성해서 읽었 지만요.
요즘에는 이런 생각을 해요. 아, 언젠가는 해외 큰 무대에서 내가 영어로 발표하는 꿈은 실현이 되겠구나! 정말 생생하게 상상이 되고 오감으로 느껴집니다. 진짜 이뤄질 것 같으니까 오늘도 열심히 그 꿈을 위해 매진하겠습니다.

그럼 향후 계획은 어떻게 되실까요?



〈사진 설명:2023 컨퍼런스 발표 사진〉

향후 저의 계획은 언리언 엔진 5과 관련된 리얼타임 프로젝트에서 일할 계획입니다. 이것이 전부이며, 현재 저의 관심사 1순위입니다.
그리고 〈헬레나 신의 언리얼 리얼타임 캐릭터 3부작〉 시리즈를 마무리 짓고, 그 다음에는 Arnold 렌더링으로 컴백해서 정말 멋진 캐릭터를 제작할 계획입니다.이미 무엇을 만들지 다 정해 놓았습니다. 한번 제대로 진행해보겠습니다.



오늘 좋은 내용 공유 주시어 감사드립니다. 헬레나 아티스트님께서 현업에 계신 분들에게 좋은 이야기를 많이 공유해주셨는데요. 12월에 출시될 Girl 애니메이션과 앞으로의 다양한 버츄얼 휴먼 작업을 기대하고 있겠습니다. 감사합니다.

AutoMeta의 열번째 호인 11호 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 : 2023년 11월 27일 ~ 2024년 1월 12일

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.



SCK

AUTODESK
Value Added Distributor