

3D MODELING

팀명 Artech

팀원 김담이

지도교수 고옥

개발 동기 및 목적

“인간은 공간 속에서 이야기를 만들어 간다.”

우리는 언제나 어떠한 '공간'에 머무르며 살아가고 있습니다. 따라서 우리의 추억/기억은 항상 그 일이 있었던 '공간'과 연동이 되어 있습니다. 영화 속 인물이 아무런 대사를 하고 있지 않더라도, 그 배경이 되는 공간을 통해 인물의 삶을 엿볼 수 있는 것은 이런 이유 때문일 것입니다. 이처럼, 공간은 그 자체만으로 하나의 스토리를 만들어낼 수 있는 큰 힘을 갖고 있습니다.

이는 제가 배경(background) & 어셋(asset) 모델링에 매력을 느끼게 된 큰 이유였고 이번 작업을 통해 모델링 역량을 강화하고자 본 프로젝트를 진행하게 되었습니다.

개발 내용

본 작업에서는 레퍼런스를 기반으로 하여 해당 장면을 더 디테일하고 사실적으로 작업한 뒤, 이를 <꿈이 담긴 방>이라는 주제로 확장하는 또 다른 scene을 제작하였습니다. 제시되어 있는 두 개의 그림은 각각 '주인공의 방', '주인공의 꿈'을 형상화하고 있습니다.

- **MODELLING**
 - 레퍼런스를 수집 및 모델링 진행
 - 깔끔하고 디테일한 작업을 위해 와이어 흐름 정리
- **TEXTURING**
 - UV seam 최소화 및 UV 방향 정리
 - 생활감이 느껴지는 질감처리 (사실적인 텍스처)
- **LIGHTING & RENDERING**
 - Lighting을 통해 공간의 입체감 생성
 - 세부 수정 및 카메라 조절 → 최종 이미지 추출

<Reference>



Concept Artist at Electronic Arts, Gabriel Ramos

주요기술



결과 및 분석



<Full-shot>



<Diffuse>



<Normal>



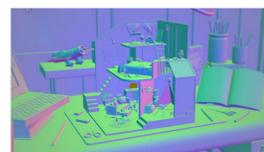
<Lighting>



<Close-up shot>



<Diffuse>



<Normal>



<Lighting>

