

인테리어 디자인의 창조

- CATHERINE AMATO

CATHERINE AMATO와의 대화

인테리어 디자인과
제품 시각화

고객 성공 사례

본 시리즈에서는 세상을 새롭게 설계하는 놀라운 프로젝트를 선보이고 있는 야심찬 3D 아티스트들을 차례로 소개합니다.

인테리어와 제품 시각화 전문 CG 아티스트인 Catherine Amato를 만나 보십시오. 이 대화를 통해, Catherine은 그녀의 독특한 이력, 그 과정에서 겪었던 어려움, 그리고 이를 극복해 낸 팁을 공유합니다.

Q. 본인과 본인의 이력에 대해 자세한 소개를 부탁드립니다. 인테리어 디자인은 어떻게 시작하게 되셨나요?

저는 창의성과는 거리가 먼 분야에서 사회 생활을 시작했습니다. 경제학과 수학을 전공한 후 저는 현지 통신 회사에서 분석 전문가로 일했습니다. 건축가인 남편을 만나 그의 일에 매료되면서 제 직업과 안정된 수입을 포기하고 도전해 보기로 마음을 먹었죠. 우리는 함께 작은 디자인 스튜디오를 열었고, 여기서 모든 것이 시작되었습니다. 종이 위에 그려진 제 작품이 가상 현실로 표현되는 것을 처음 보았을 때가 아직도 생생합니다. 도저히 믿을 수 없었던 순간입니다!

“무언가를 만질 수 있는
실체로 구현할 수 있다는
것은 정말 놀라운
일입니다.”



이미지 제공: Catherine Amato

하지만 다른 모든 분야와 마찬가지로 장단점이 있습니다. 보수적인 우리 지역의 고객들은 매우 까다롭고 고집스러우며 나름의 미적 감각을 갖고 있습니다. 이런 점에 지친 우리는 건축 시각화 및 컨셉 디자인 쪽으로 방향을 바꾸기로 했습니다. 그러자 한 지역 내 시장과 취향의 한계를 넘어 우리의 작업을 전 세계와 공유할 수 있게 되었습니다. 제 모든 경력을 통틀어 이보다 행복했던 적은 없는 것 같습니다.

Q. 원래 당신이 있던 지역의 고객들이 "매우 까다롭고 고집스러우며 나름의 미적 감각을 갖고 있다"라고 말씀하셨는데요. 이러한 점이 아직도 당신들의 작업에 영향을 미치고 있습니까? 그렇지 않다면, 이러한 환경을 넘어설 수 있는 전문성을 키울 수 있었던 비결이 있으십니까? 어떻게 하셨죠?

저는 스타일이 아주 강하고 제한적인 중앙아시아 구소련 지역에 살고 있습니다. 예를 들면, 저희 지역에서 가장 큰 성공과 번영을 대변하는 것은 궁전과 같은 형태이며 "바로크 양식에 가까울수록 더 인정받는다"는 인식이 있습니다. 몇 년을 고군분투한 끝에 우리는 이런 스타일과 도저히 맞지 않는다고 느끼게 되었습니다.

“ 유유상종(Similis simili Gaudet). ”

이 라틴어 격언이 제 포트폴리오를 새롭게 재편하게 된 계기가 되었습니다. 제가 추구하는 스타일에 어울리는 고객이 분명 있을 것이라고 확신했습니다. 그리고, 놀랍게도 많은 고객으로부터 정말 좋은 피드백을 받았습니다.

Q. 당신의 인테리어 디자인 스타일을 세 단어로 설명하면 어떻게 표현하시겠어요?

미니멀하고 가볍고 서사적이라고 할 수 있겠네요.



이미지 제공: Catherine Amato

**Q. 영감은 어디서 얻으시나요?
좋아하는 디자이너의 작품이
있으신가요?**

요즘의 현대적인 디자이너들은 대부분 Pinterest, Achdaily 와 같은 많은 소셜 미디어로부터 영감을 받습니다. 디자이너로서 Sergey Makhno, Peter Tarka, Anthology Creative Studio는 감탄스러울 정도입니다.

**Q. 당신과 당신의 팀이 3D 에셋,
렌더링 또는 시각화 작업을 할 때
보이지 않는 곳에서 어떤 일이
일어나는지 전 과정을 자세하게
설명해 주시겠어요?**

“ 무에서 유를 창조할 수
없다는 보편적인 법칙이
있습니다. ”

첫 번째 단계는 참조 자료 수집입니다. 내가 있는 공간의 분위기부터 옆에 놓인 테이블 램프까지 전체적인 인테리어 디자인을 완성하는 데 영감을 주는 것이면 무엇이든 괜찮습니다. 두 번째 단계는 모델링과 텍스처링입니다. 마지막 단계는 카메라 각도 선택과 조명 등, 세부적인 부분을 완성하는 것입니다. 이 부분이 재미있지요.



이미지 제공: Catherine Amato

“ 모든 마법이 일어나는
부분입니다. 이
지점에서 감성이
담기게 되는 것이죠! ”

**Q. 업무 프로세스에
아티스트의 의견을 반영하기
위해 어떤 방법을
사용하십니까? 어떤 3D 도구가
커뮤니케이션에
도움이 된다고 생각하십니까?**

바로 3ds Max라고 자신 있게 말씀드릴 수
있습니다. 유연한 플러그인이 다양하게
제공된다는 것이 가장 큰 이유입니다. CAD
프로그램의 창의성과 정확성이라는
측면에서 3ds Max가 제공하는 자유는 3D
아티스트에게 필수적인 요소입니다.

**Q. 3ds Max에서 개선할 점이
있다면 무엇일까요?**

3ds Max의 스컬프팅 기능 및 리메시
기능은 개선의 여지가 있습니다.

**인테리어 디자이너로서
현재 직면하고 있는 가장
큰 과제는 무엇인가요?**

가장 큰 과제는 미의 정점에 도달하기 위해
맥시멀리즘과 미니멀리즘 사이에서 완벽한
조합을 찾는 것입니다.





이미지 제공: Catherine Amato

Q. 지금 3D 아티스트가 되고 싶어하는 사람에게 어떤 조언을 해 주시겠습니까?

시각 예술 분야에서 가장 중요한 것은 두 가지 핵심 요소인 빛의 작동 원리와 구성 방법을 이해하는 것입니다. 나머지는 부수적이라고 할 수 있습니다. CG를 마스터하는 것은 오랜 시간이 걸리는 과정입니다.

“ 사용하는 도구, 엔진 및 장비가 아티스트를 만드는 것이 아닙니다. ”

그리고 잘못된 부분이 있어도 낙심하지 마십시오. 모든 일이 항상 원하는 대로 진행되지는 않으며, 초반에 도구를 익힐 때는 특히 더 그럴 수 있습니다. 지난한 과정을 통해 목표에 더 가까워질 수 있으며, 프로젝트 완수 후에 성취감을 느끼고, 잠도 못 자며 노력한 가치가 충분하다는 것을 깨닫게 될 것입니다.



이미지 제공: Catherine Amato

Catherine의 작업에 대해 더 자세히 알고 싶으신가요?

여기를 방문해서 더 보실 수 있습니다.
<https://www.behance.net/catherineamato>