

# 스케치에서 렌더링까지

BINYAN STUDIOS 사례



## 고객 스포트라이트

Binyan Studios의 설립자이자 CEO인 Andrei Dolnikov가 디자인 시각화를 통한 내러티브 제작 경험, 최신 업계 트렌드, 그리고 그가 3ds Max를 선택한 이유에 대해 설명합니다.

### Q. Binyan Studios에 대해 소개해 주시겠습니까?

Binyan Studios는 건축 산업 분야를 위한 글로벌 크리에이티브 콘텐츠 제작 회사로, 시드니, 멜버른, 브리즈번, 런던, 뉴욕, 로스앤젤레스 등 세계 각지에 지사를 두고 있습니다. 우리는 스틸 3D 렌더링, 영화 및 애니메이션, 방송 품질의 광고물, 몰입형 VR 투어 같은 디지털 경험을 비롯해 다양한 기술을 통해 건축 컨셉이나 디자인이 구현된 모습을 정확하게 보여주는 시각화 자료를 제작하는 일을 전문적으로 하고 있습니다.

뉴욕의 럭셔리 타워, 두바이의 리조트, 런던의 쇼핑센터 등 당사의 주요 고객은 보통 새로운 개발지나 컨셉을 판매, 임대 또는 홍보하려는 부동산 개발업체와 건축가입니다.

### Q. 최근에 진행하신 프로젝트에 대해 자세히 설명해 주시겠습니까?

우리는 최근 시드니의 상징적인 브루탈리스트 스타일 건물인 시리우스 빌딩을 시드니 오페라 하우스와 하버 브리지의 숨막히는 전망을 감상할 수 있는 개발지로 변모시키는 렌더링을 완성했습니다.

브리즈번에서는 건축가 Koichi Takada가 설계한 Aria Property 수직 정원의 시각화 작업을 진행했으며 이 시각화 작업은 David Attenborough 경의 인스타그램을 통해 공유된 바 있습니다. 또한 최근에는 브리즈번의 Rivière by Aria를 위한 실사 애니메이션 영상과 더불어 호놀룰루 Howard Hughes Company의 리조트 스타일 개발지를 위한 렌더링도 제작했습니다.

“고객이 감동하는 순간은 매우 고무적입니다. 열심히 일하게 만드는 원동력이 되죠.”

Q. 귀사의 작업에서 가장 고무적인 부분은 무엇인가요?

디자인 프로세스는 David Adjaye 경, Frank Gehry B.I.G. 또는 Zaha Hadid 같은 저명한 건축가의 브리핑에서부터 시작됩니다. 기본 스케치를 받으면 그것을 토대로 그 컨셉이 시공된 후의 모습이 어떨지 형상화하기 시작하죠.

이건 대단히 즐거운 과정입니다. 평면 위의 건축 스케치를 상징적이고 감성적인 3D 렌더링으로 제작해 고객에게 감동을 선사하는 과정이니까요. 그러한 여정을 거쳐 고객이 감동하는 순간은 매우 고무적입니다. 열심히 일하게 만드는 원동력이 되죠.





Ward Village Hawaii, 이미지 제공: Binyan Studios

## Q. 이 분야에서 어떻게 시작하게 되셨나요?

젊었을 때는 실내건축을 공부했고 비교적 이른 시기에 3D 렌더링에 빠져들게 되었습니다. 사진술과 영화 제작의 영향을 받았고 건축과 설계에 대한 저의 관심도 함께 충족할 수 있는 영역이었지요. 프리랜서로 렌더링 작업을 맡기 시작했고 시간이 지나면서 Binyan Studios를 설립하는 데까지 이르게 되었습니다. 호주에서 5명의 팀으로 시작했지만 이제 전 세계에 100명 이상의 직원을 둔 회사로 성장했습니다. 현재 우리 작업의 절반 이상은 해외 고객을 위한 것입니다.

## Q. 프로젝트 중에 직면하게 되는 가장 큰 과제는 무엇인가요?

가장 큰 과제는 보통 개발에 몇 년이 걸리는 복잡한 프로젝트에서 여러 관계자와 협업하는 것입니다.

다양한 시간대에 일하고 있는 전 세계의 파트너를 관리하려면 많은 수고가 필요합니다. 인테리어 디자이너와 조경 아티스트부터 영업 및 임대 대리인까지 모두에게 해당되는 이야기입니다.

현재 우리는 해당 지역 전체를 완전하게 탈바꿈시킬 캘리포니아의 대규모 프로젝트에 참여하고 있습니다. 현재 비교적 초기 설계 단계에 있으며 몇 년에 걸쳐 개발이 진행될 것입니다. 수많은 요소가 서로 다른 개발 및 설계 단계에 있음에도 불구하고 우리는 최종 결과물이 어떤 모습이 될지를 정확하게 표현하는 시각화 자료를 개발해야 하는 임무를 맡았습니다. 우리의 모든 경험을 투입해 몰두해야 하는 흥미진진하면서도 까다로운 프로세스이긴 하지만 아주 보람 있는 일이기도 합니다.

“ 3D 렌더링에 빠져들게 되었습니다. ”

## Q. 일반적인 워크플로우를 처음부터 끝까지 설명해 주실 수 있을까요?

가장 먼저 고객 브리핑을 받습니다. 브랜드 지침, 전체적인 외관, 대상층의 구성에 대한 자세한 설명 외에 20개의 렌더링이나 애니메이션이 요청될 수도 있습니다. 자료를 검토하고 좀 더 창의적인 관점에서 분위기, 예술적 방향, 다양한 프로젝트 옵션을 전달하는 리버스 브리핑(reverse brief)을 작성합니다.

고객이 크리에이티브 결과물을 승인하는 동안 우리는 건축가와 디자이너가 제공하는 Revit 또는 DWG 파일을 포함해, 다양한 이해 관계자로부터 필요한 모든 정보와 기술적 세부 사항을 수집합니다.

다음 단계에서 우리의 주요 콘텐츠 제작 도구인 3ds Max에서 작업을 시작합니다. 시각화에서 보여줄 다양한 영역을 모두 모델링하기 시작하죠.

경우에 따라 건축가의 Revit 모델(최소한의 최적화 및 미세 조정이 적용됨)을 사용해 바로 작업할 수도 있지만 보통은 더 정교한 디테일을 통합하기 위해 3ds Max에서 바로 프로젝트의 맞춤 모델링을 대부분 처리합니다.

3D 모델링 단계 다음에 이어지는 것은 구도를 찾는 컴포지션 단계입니다. 이 단계에서는 건축 모델을 표현하기에 가장 적합한 시간대, 조명, 각도를 탐구합니다. 우리는 현장에 도착해 최고의 구도를 찾는 사진작가처럼 이 프로세스에 접근합니다. 애니메이션의 경우에는, 이 지점에서 프로젝트를 가상으로 영상화하는 방식에 집중합니다.

고객이 컴포지션을 승인하면 우리는 색상 제작, 텍스처링, 조명, 조경, 움직이는 사람 등을 조정해 고객에게 거의 최종 색상 초안에 가까운 버전을 제시합니다. 초안이 승인되면 전체를 렌더링하고 스틸의 경우 Adobe Photoshop, 애니메이션의 경우 Houdini 및 Phoenix, 컴포지션의 경우 Fusion 등의 도구를 이용해 모든 포스트 프로덕션을 완료합니다. 디지털 경험이나 VR 프로젝트의 경우, 하드웨어의 물리적 설치와 맞춤 소프트웨어를 개발하는 등의 작업에도 참여합니다.



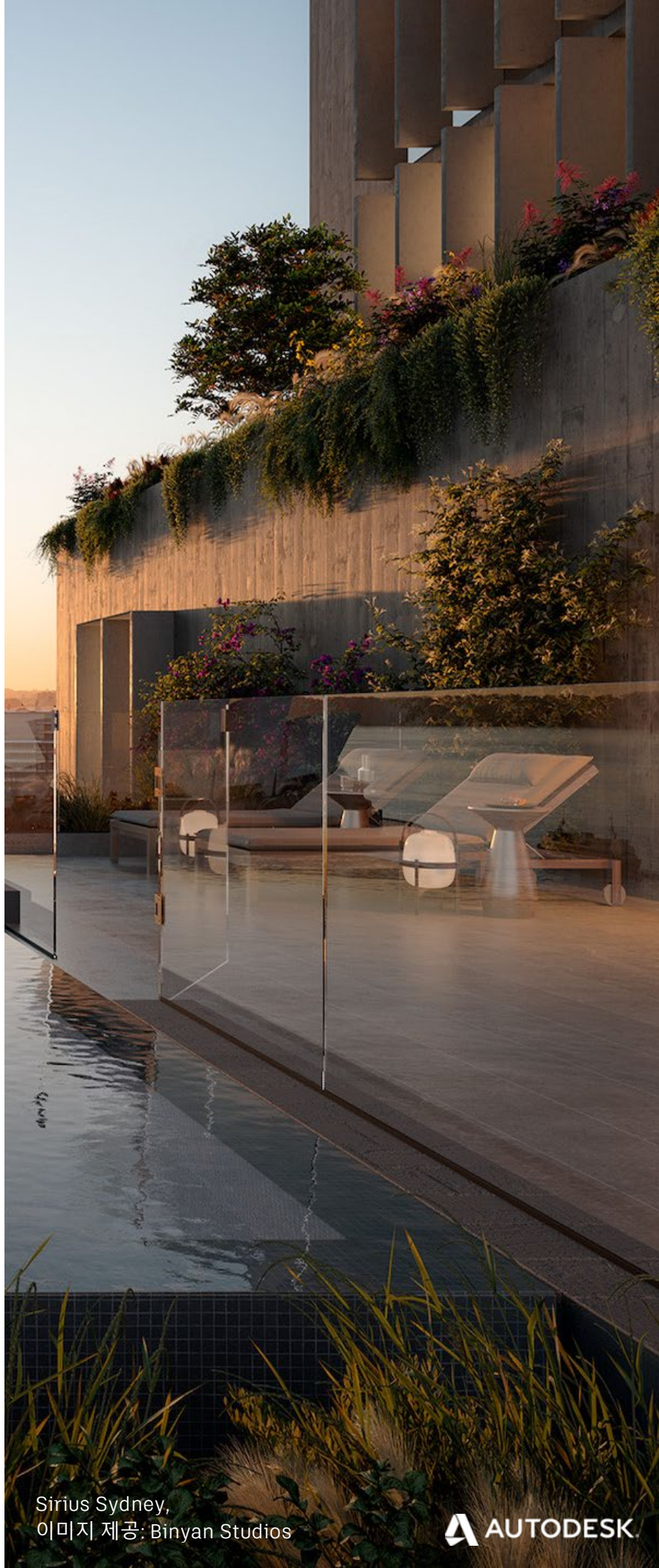
## Q. 좋아하시는 3ds Max의 기능은 무엇인가요?

처음부터 3ds Max를 사용했으며 이 도구는 지속적으로 진화하면서 고객에게 최고 품질의 작업을 제공할 수 있도록 지원하고 있습니다. 가장 사소한 모든 디테일까지 섬세하게 표현할 수 있게 해주는 복잡한 도구라는 점에서 우리는 3ds Max에 많은 부분을 의지하고 있습니다. 모든 것을 제어할 수 있고 모든 것이 가능합니다. 고객이 무엇을 요구하든 제공할 수 있습니다. 우리가 좋아하는 수많은 기능 중에는 실시간으로 반복할 있는 기능과 강력한 리토펠로지 도구가 있습니다.

“ 3ds Max를 이용하면 고객 작업의 다양한 부분을 처리할 수 있습니다. ”

## Q. 3ds Max는 일상적인 과제를 해결하는 데 어떤 도움이 되나요?

3ds Max는 우리의 핵심 도구이며 이것 없이 작업하는 것은 상상할 수도 없습니다. 우리는 대부분의 사람들이 실사와 구분하지 못하는 사실적인 시각화를 제공해야 합니다. 매우 까다롭고 높은 성과를 요구하는 작업 환경이지만 3ds Max를 이용하면 작은 욕실부터 사우디아라비아의 산 정상에 위치한 거대한 마스터플랜에 이르기까지 고객 작업의 다양한 부분을 모두 처리할 수 있습니다. 손으로 제작한 간단한 모델에서 복잡한 시각화까지 아우르는 다양한 제어 기능은 우리가 일상적인 과제와 프로젝트를 처리하기 위해 3ds Max를 계속해서 사용하는 이유입니다.





## Q. 지난 10년 동안 이 업계는 어떻게 진화했다고 보시나요?

디자인 시각화는 더욱 정교해졌습니다. 전에는 건축물 묘사에만 중점을 두었지만 지금은 스토리텔링과 함께 새로운 경험을 제공하는 본격적인 마케팅 도구로 변모했습니다.

시각화 분야에서 요즘 부상하는 트렌드 중 하나는 사진을 영감의 원천으로 활용하는 좀 더 예술적인 접근 방식에 집중하는 것입니다. 우리가 제작하는 이미지는 상업 예술이기는 하지만 컴포지션, 조명 구조, 내러티브의 원칙을 따라야 하는 하나의 작품이기도 합니다. 이 업계의 선두 기업 중 하나로서 우리 회사는 이러한 트렌드를 전면에 부각시키는 데 일조해 왔습니다. 다른 시각적 미학 트렌드로는 인테리어 디자인과 조명 측면에서 나타나는 좀 더 미니멀한 색상 표현으로의 움직임을 들 수 있습니다.

“ 디자인 시각화는 더욱 정교해졌습니다. ”

저는 언제나 영감을 얻기 위해 업계 밖으로 눈길을 돌립니다. 새로 출시되는 제품, 설치 예술, 엔터테인먼트 업계 등을 살펴보면서 작업에 생동감을 더하고 고객에게 인터랙티브한 세일즈 갤러리 경험을 제공하기 위해 노력하죠. 고객을 경험의 중심에 놓고 방대한 브랜드 내러티브를 받아들이도록 하는 것은 매우 강력합니다.



Mondrian Gold Coast, 제공: Binyan Studios

## Q. 작년에 코로나19는 이 업계와 귀사의 작업에 어떤 영향을 미쳤나요?

팬데믹은 이 업계에 긍정적인 영향을 미친 측면이 있습니다. 우리가 제작하는, 온라인으로 쉽게 공유할 수 있는 가상 콘텐츠에 대한 수요가 늘어났으니까요. 디지털 콘텐츠에 대한 관심이 커지고 있으며 우리는 애니메이션 및 디지털 경험 앱에 더욱 주력하고 있습니다. 요즘에는 VR 헤드셋을 착용하거나 공유하고 싶어하는 사람이 없어서 우리는 데스크톱이나 모바일 브라우저에서 쉽게 볼 수 있는 몰입형 360도 투어를 제작할 수도 있습니다.

## Q. 이 분야에 도전을 꿈꾸고 있는 사람들에게 어떤 조언을 해주고 싶으신가요?

이 업계는 성숙 단계에 도달하면서 점차 진화하고 있으므로 재능 있는 아티스트나 최근 졸업한 인재를 찾는 수요가 많아서 경력을 쌓기에 매우 좋습니다. 이 일에 관심이 있다면 3ds Max 등의 도구를 마스터하는 데 시간을 투자하세요. 더 높은 수준에 도달하기 위해 10년을 기다릴 필요는 없습니다. 재능이 있고 디자인을 보는 눈이 있고 기술과 창의성에 대한 열정이 있다면 업계에서 성장할 수 있는 충분한 기회가 있습니다. 지금이 이 흥미진진한 분야에서 기회를 잡아 시작할 때입니다.

## Binyan Studios에 대해 더 자세히 알고 싶으신가요?

참조: <https://www.binyanstudios.com/>