

# Light & Harmony

김양수

(부천대학 캐릭터애니메이션과 교수)

## <초록>

빛과 조화에 대한 개념을 옛것을 재조명하여 현대사회에서 다시 찾고 싶은 정을 시각적으로 표현해 보았으며, 지나간 날들의 소중한 기억들을 돌이켜 보는 의미로 제작을 하게 되었다.

## I. 제작배경

지금은 사용되지 않지만 아주 오래 전에 한반도에서 사용되어지던 등잔을 소재로 하여 역사적인 시간의 흐름을 현재의 공간 속에서 재조명해보았다.

비록 지나간 시절의 골동품이지만 그 당시에는 어둠을 밝히는 아주 소중한 조명등이었으며, 어둠을 밝히는 단순한 목적을 해결한 등이 아니라 그 속에서 같이 했던 즐겁고 기쁘고 단아했던 한 가족들의 정과 행복이 있었음을 현 시점에서 다시 재조명하여 각박한 현대사회에서 다시 한번 느껴 보고자함이 그 제작의 배경이고 그리 밝지 않은 조명이지만 여럿이 모였을 때는 아름다움의 공간이 되어 질서 있는 조화를 느껴볼 수 있음이 목적이다.

## II. 전개방식

### 1. 이론적 측면

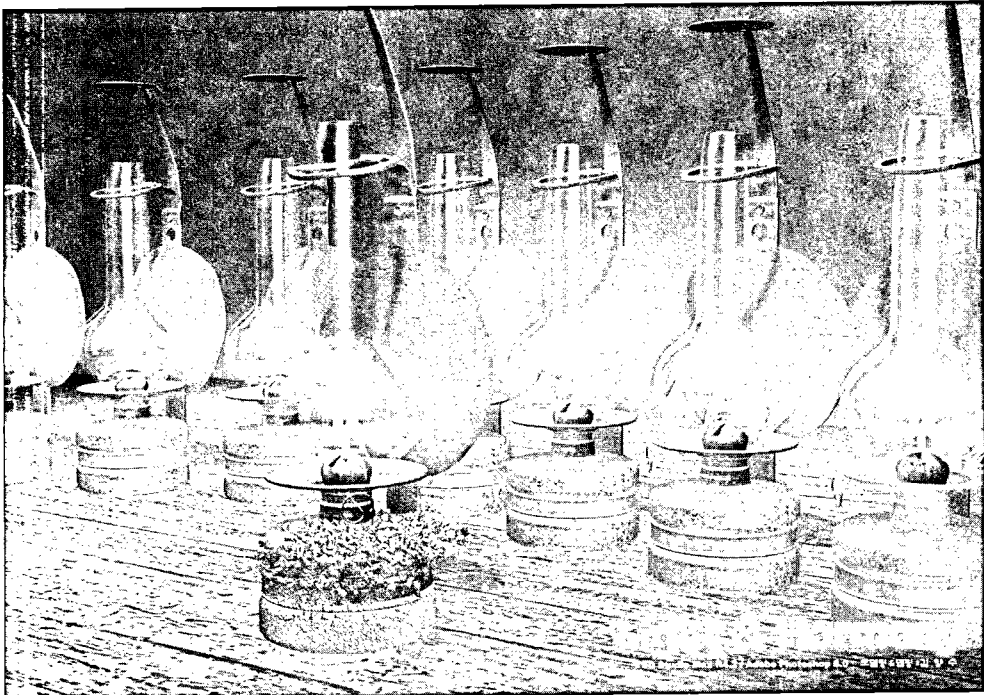
산업사회로 전환되면서 점점 잃어버리고 있는 안타까운 정에 대해 찾아보고자 하는 취지에서 작업을 시작하게 되었으며 딱딱하게만 느껴지는 기계적인 느낌의 3D Computer Graphics를 활용하여 조금이나마 부드러운 느낌의 옛정을 찾아보는 의미의 이미지로 표현 해 보았다.

### 2. 제작측면

3D Studio Max R4.2와 Adobe Photoshop 6.0을 활용하여 제작을 진행하게 되었으며, 3D Studio Max R4.2를 활용하여 Ratche 방식으로 등잔의 기름통을 표현하고, 뒷부분의 반사판은 폴리곤 모델링

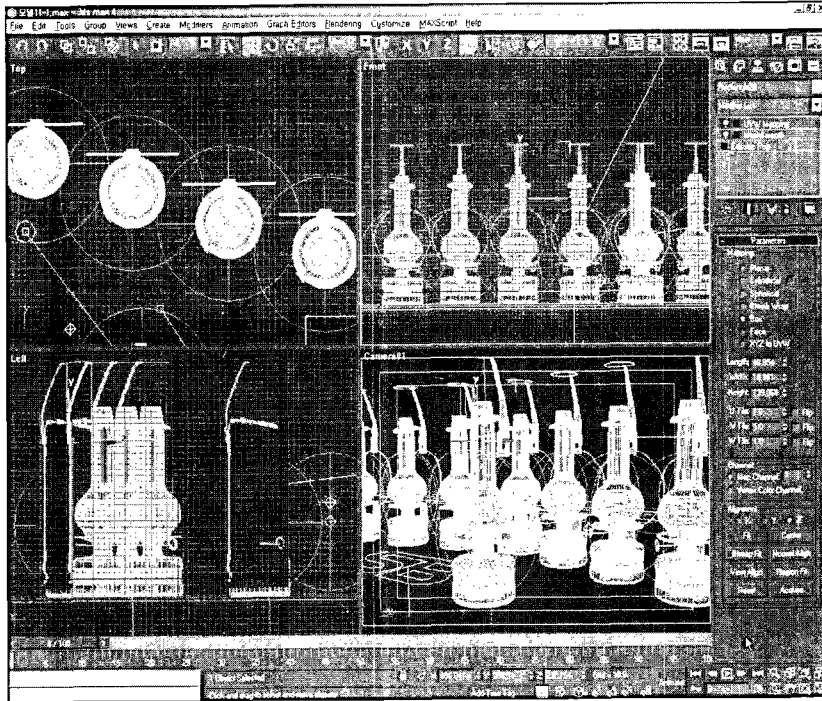
그리고 유리갓은 Rathe 방식으로 제작하였으며, 매핑방식은 블랜드 방식과 마스크 등을 적절히 사용하였다. 그리고 불빛은 Phoenix를 사용하여 보다 더 사실적인 분위기를 연출하고자 했다. 바닥은 오래된 듯한 역사적인 분위기를 표현하기 위하여 광택을 거의 제거하여 조금은 탁한 색상으로 표현했다. 각각의 등마다 약한 라이팅들을 사용하여 포근한 분위기를 표현해보았다.

### 3. 작품사진

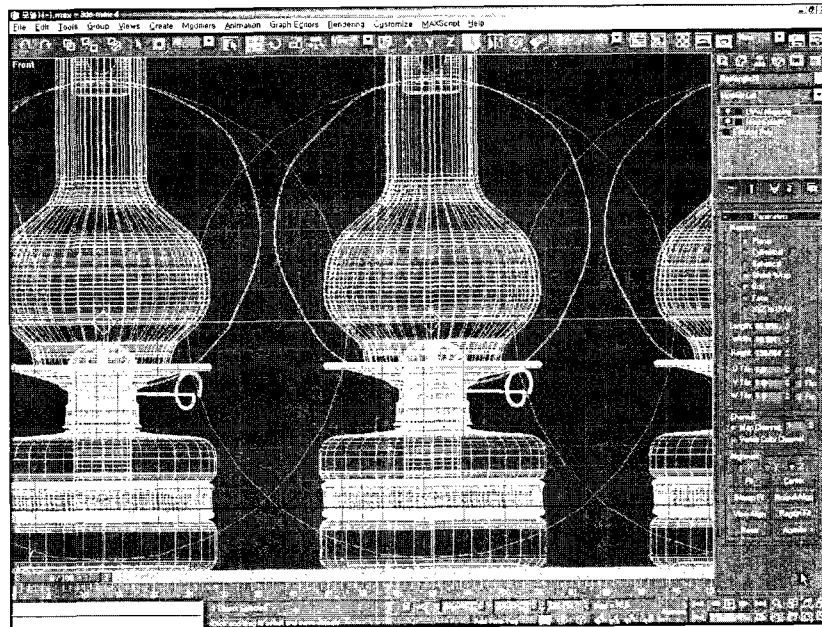


제목: Light & Harmony  
크기: 59.4mm X 84.1mm/  
사용 소프트웨어 및 재료: 3D Studio Max R 4.2 / Adobe Photoshop 6.0  
제작년도: 2001. 10. 18.

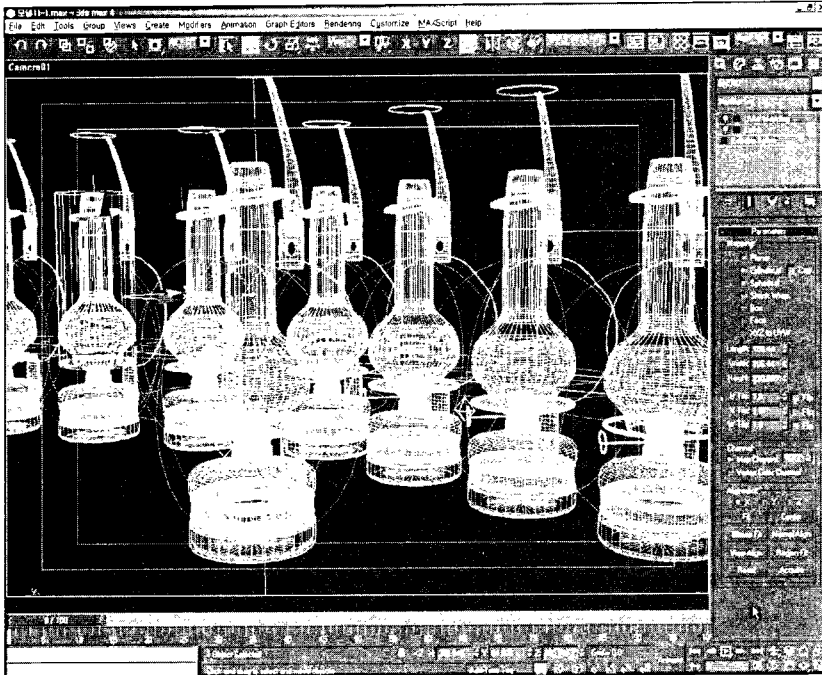
<그림 1> 3D Studio Max R4.2를 활용하여 제작 완성한 이미지



<그림 2> 3D Studio Max R4.2를 활용한 4개의 뷰화면



<그림 3> 3D Studio Max R4.2를 활용하여 모델링한 옛등잔



<그림 4> 3D Studio Max R4.2를 활용하여 모델링한 카메라뷰

### III. 향후방향

우리나라 고유의 소재들에서 느낄 수 있는 정감을 재조명하여 현대사회에서 잃어버리고 있는 정을 다시 한번 돌이켜보는 공간으로 연출하여 빛의 조화를 나타내고자 한다.