

RIDE3 : Trailer

Format & Resolution FHD 1920×1080 px, 29.97fps / 10sec

Project period 3 days

Style Glitch Art, Cyber Interface

Production Tolls 

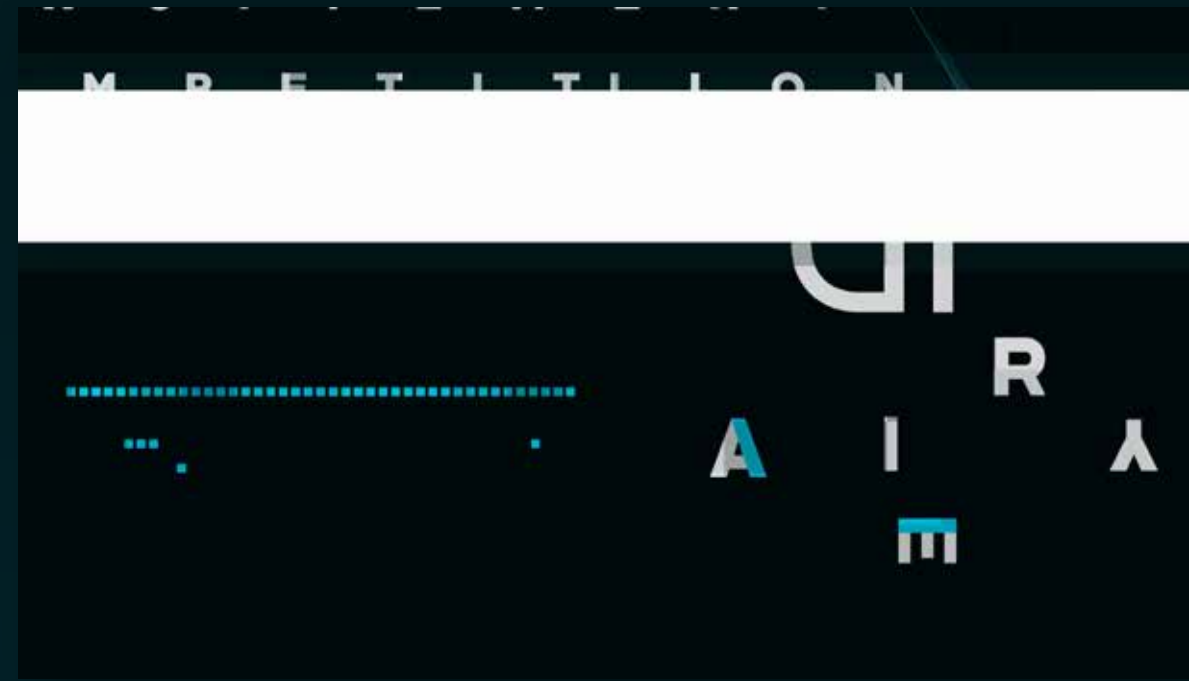
개요

RIDE 3 게임 트레일러 영상 중 모션그래픽 구간을 모작한 작업입니다.
원본 영상과 동일하게 재현하는 과정을 통해 세부 디테일의 구현 능력과 모션 타이밍 분석력을 훈련했습니다.
10초 남짓한 짧은 분량이지만 노이즈 매트, 타이포그래피 애니메이션, 그래픽 레이어링 등
다양한 요소들이 촘촘하게 배치되어 있어 제작 과정에서 높은 집중도가 요구되었습니다.

제작 의도

이번 모작의 핵심은 다양한 그래픽 효과를 직접 구현하는 데 있었습니다.
특히 여러 스타일의 프랙탈 노이즈와 디스플레이스먼트 맵을 응용하여 원본의 질감을 최대한 가깝게 재현하고자 했습니다.
이를 통해 단순한 모방을 넘어, 개별 이펙트의 구조와 활용 방식을 체계적으로 분석하고 연습할 수 있었습니다.

StyleFrame



각 프레임에는 세밀한 디테일이 촘촘히 구현되어 있습니다.
1프레임 단위로 적용된 플리커 레이어를 비롯해 모자이크 기반 루마 매트, 그레인 그라디언트,
그리고 Pixel Sorter 플러그인을 활용한 노이즈 효과까지 더해 원본 영상과 최대한 유사한 질감을 재현했습니다.

짧은 러닝타임임에도 불구하고 요구되는 디테일이 많았기 때문에, 썬마다 작은 요소까지 찾아내고 구현하는 과정이 즐거운 도전이었습니다.