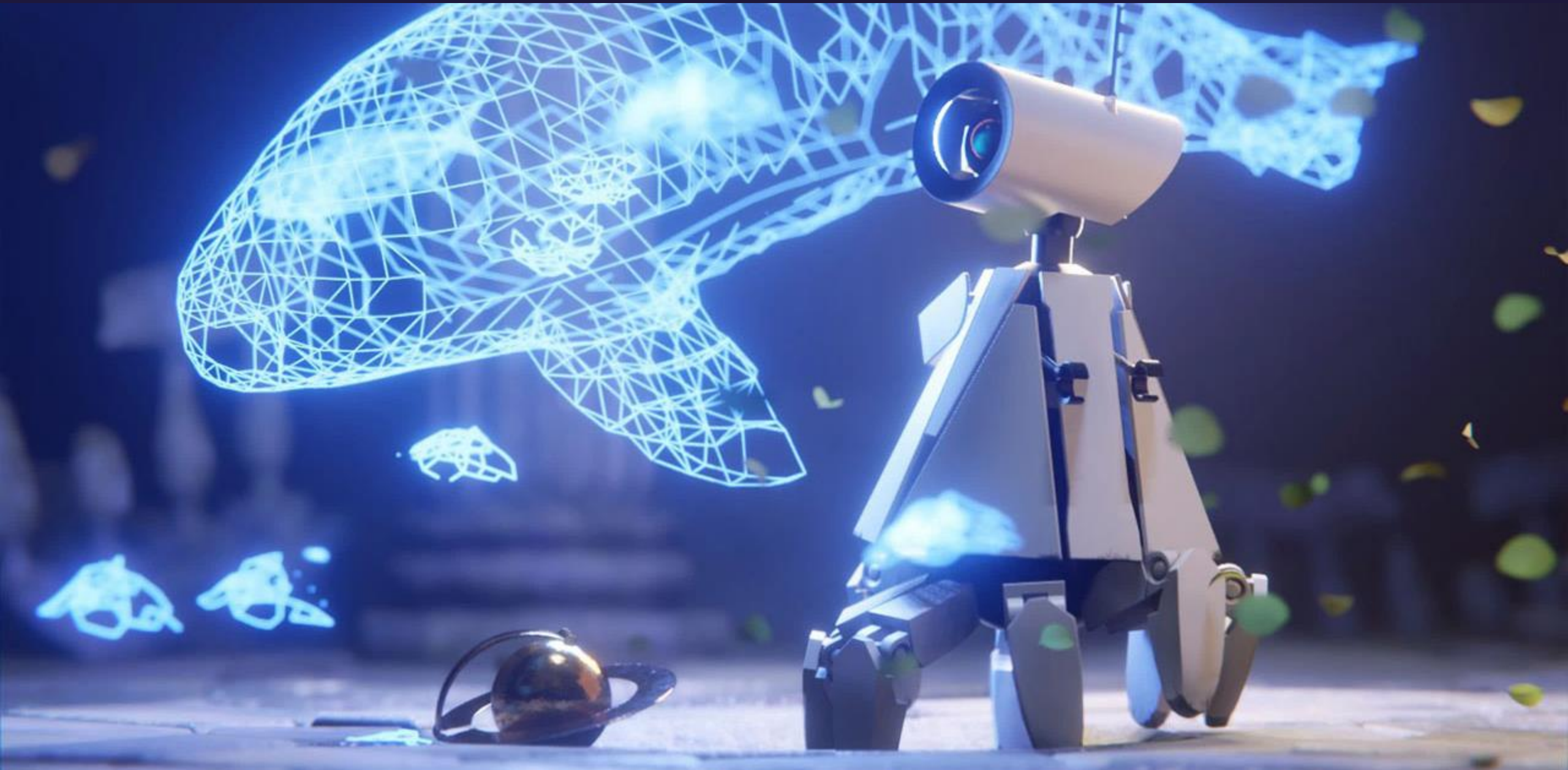


070강 ~Animation Project~



기획

목표

방향 : 지금까지 배운 것을 총동원하여, 한 편의 애니메이션을 만들기

레퍼런스 : Wall-E (2008)

- 캐릭터는 있어야 함
- 인간형 캐릭터보다 로봇이 쉬움
- 대사 없이 음악만 사용

기획

난이도 기준

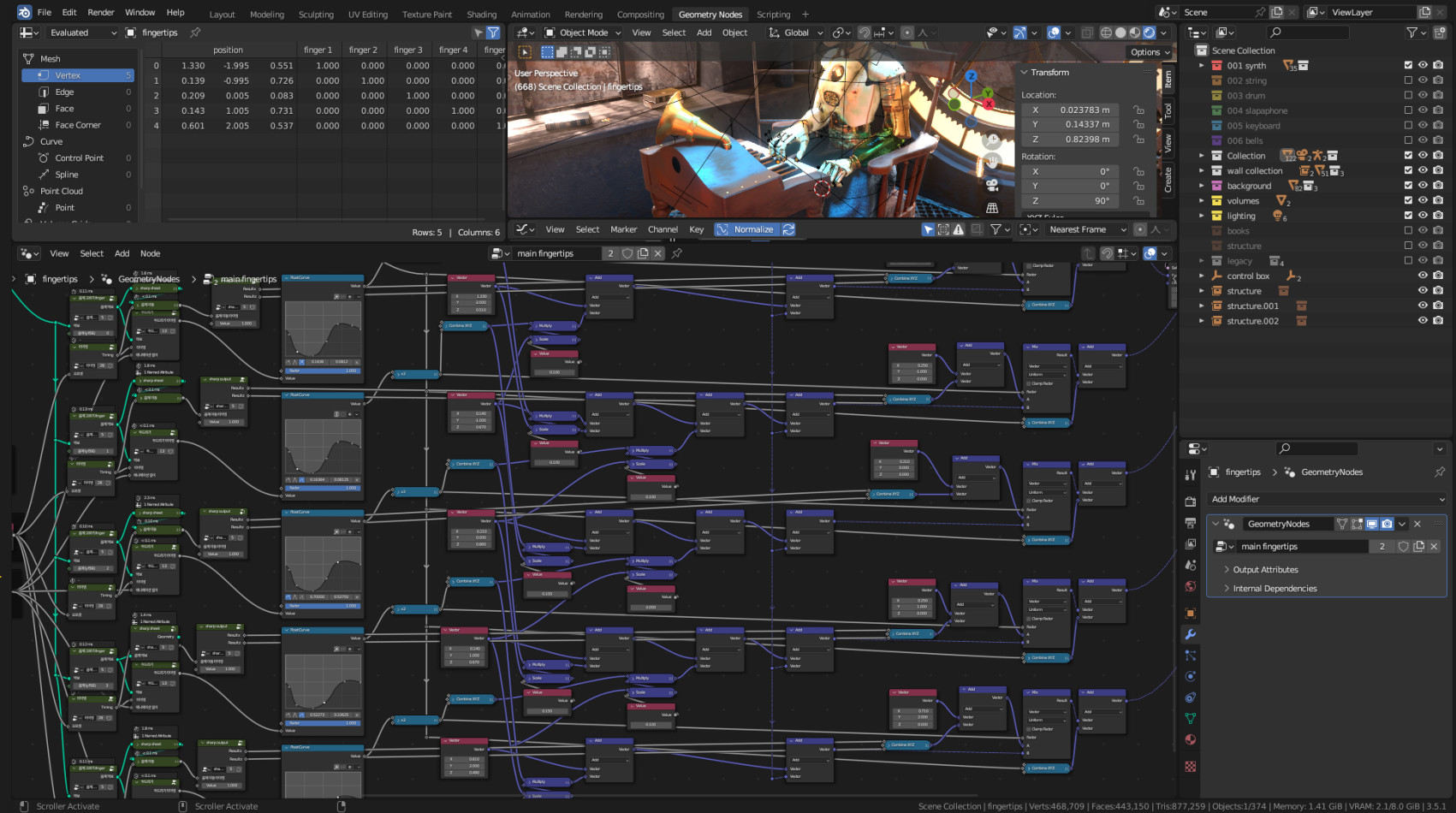
- 걱정 수준의 난이도
- 셰이더 노드 : 중
- 지오메트리 노드 : 상

안좋은 예 (Restart 손가락 움직임 노드)



제작과 강의 진행 방식

- 셰이더와 지오메트리 노드 쇼케이스
- 각각의 에셋을 독립적으로 만들고, 나중에 하나로 조합



기획

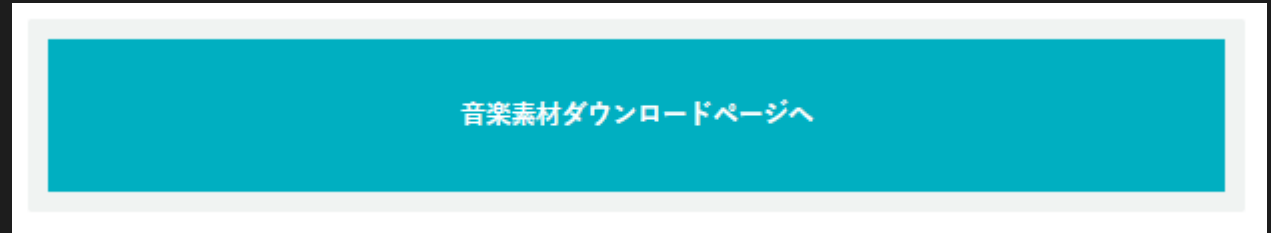
음악 선정

- 저작권 문제 없는 음악
- <https://dova-s.jp/>
- 제목 : Loophole of snow - by ioni

※저작권 문제로 파일을 직접 제공하지 않으므로, 홈페이지에서 직접 다운로드 받아주세요.



Dova-s.jp 사이트 메인페이지에서 검색



음악 상세페이지에서 다운로드

그 외

모델링, 애니메이션

- 최대한 간단하게.

컴포지션, 라이팅

- SE1 : 컴포지팅과 조명 아이디어 (71강)
- SE2 : Eevee에서의 조명 세팅 (74강)

렌더 엔진

Eevee를 기본으로 사용. Cycles 엔진 관련 추가적인 설명은 별도로 추가 (SE3 : Cycles 조명세팅 (100강))

초기 기획



1. 어두운 폐허의 분위기. 옛스러운 느낌의 제단이 놓여 있다.



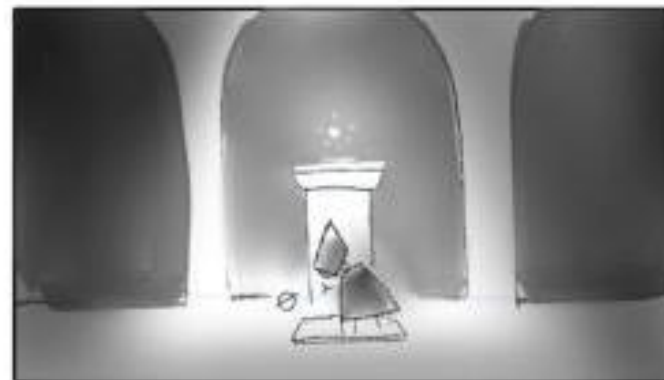
카메라 앞으로 마이니와 모의 실루엣이 좌우로 지나간다.



마이니와 모가 조금 더 먼 지점에서 지나간다. 마이니가 모를 쫓고 있다.



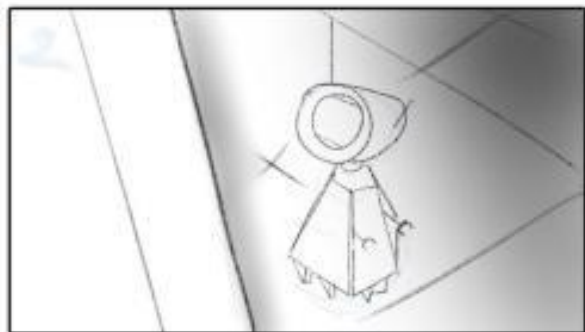
제단의 앞 공간에서 둘은 실랑이를 벌인다. 마이니가 모를 잡는다.



멈춘 위치의 바닥이 주저앉는다. (※연기, 진동 등으로 강조하되 어렵지 않은 선에서) 그러자 가운데를 비추던 조명이 점점 작아진다.



조명이 작아지면서 제단만을 비춘다. 제단 위에는 무엇인가가 빛나기 시작한다.



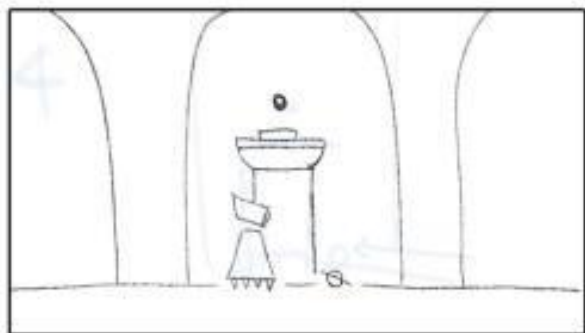
2. 제단 위를 바라보는 마이니. (모를 떨어트린 상태)



좀아웃해서 제단 위를 보여준다.
제단 위에는 덮인 책과 빛나는 구체가 보인다.



3. 마이니의 시점.



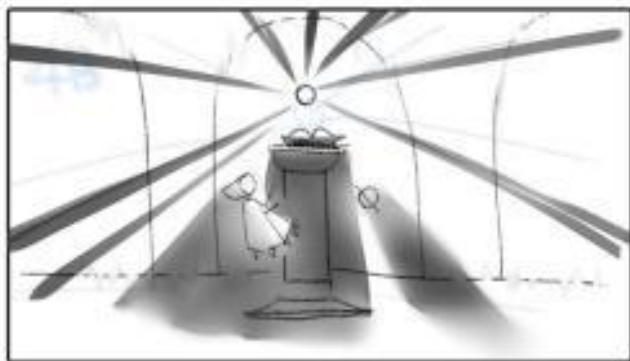
4. 모가 다가오고 다시 추격전이 시작된다.



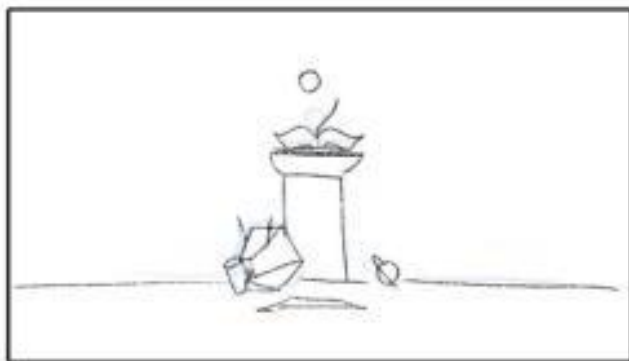
4의 시점에서 제단 위를 향해 천천히 줌인.



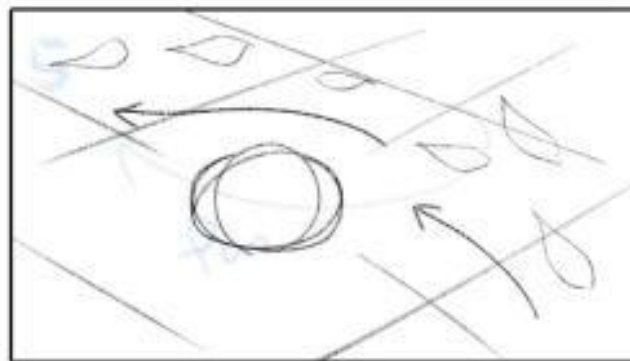
빛나는 구체는 여러가지 재질로 변하면서
밝아진다.



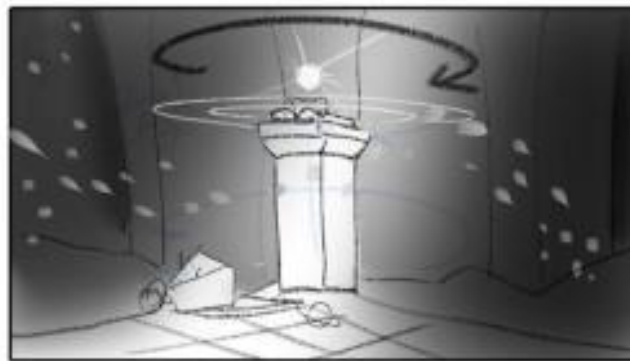
빠르게 줌아웃하면, 구체가 폭발하듯이 빛난다. 큰 진동에 마이니와 모가 솟아오른다.



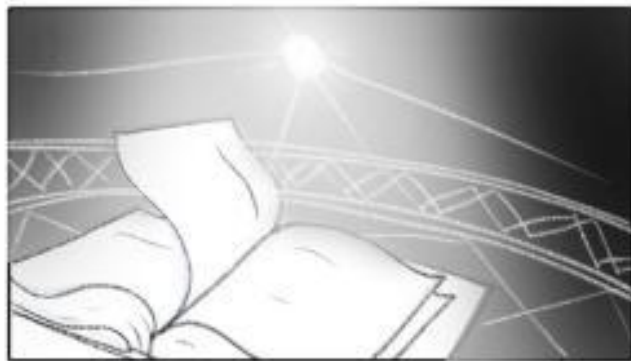
둘은 넘어지고 천천히 배경에 변화가 일어나기 시작한다



5.모의 근처 바닥에 떨어진 낙엽이 바람에 흩날린다.



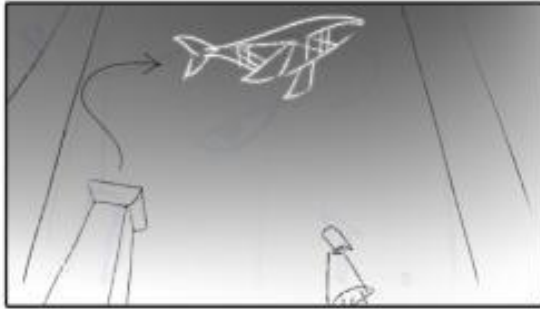
6.낙엽이 제단 주위를 돌고 제단 주변에 마법진이 그려진다.



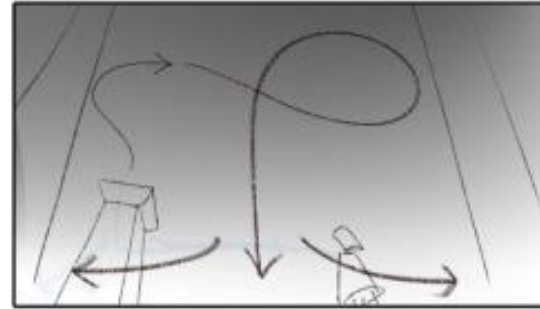
7.제단 위 책은 빠르게 넘겨진다.
(※지오메트리 노드 애니메이션)



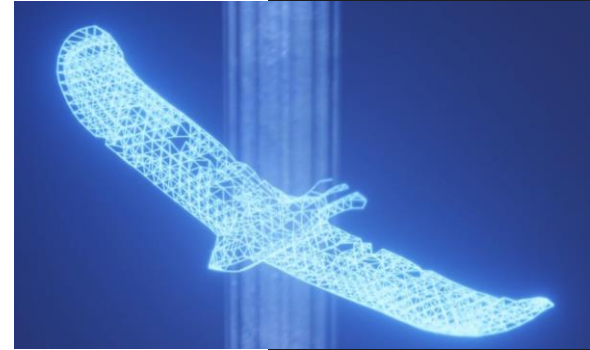
책이 발광하며 위로 빛이 솟구친다.
카메라가 같이 위로 향하다가 장면 전환.



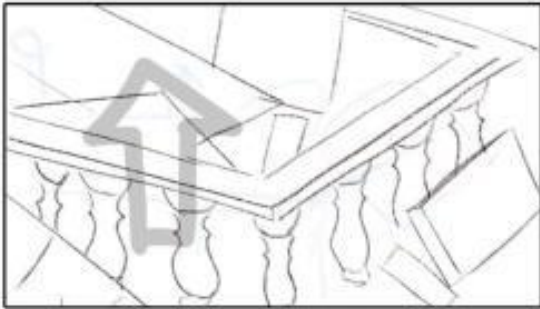
8. 슛구친 빛줄기가 여러 가지 모양으로 변한다.
(※변하는 모양은 이것 저것 가능하지만
작업이 편하도록 돌고래와 새 정도를 생각 중.)



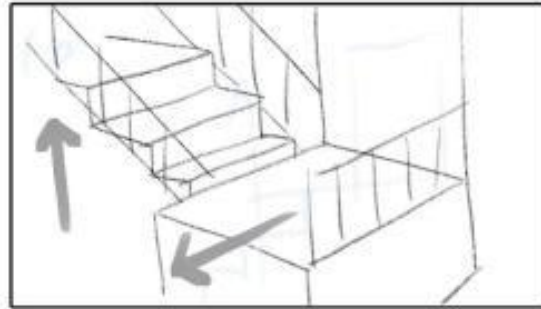
바닥으로 떨어지면서 바닥에 번개효과가
퍼진다.



레퍼런스 : <https://www.youtube.com/watch?v=bR0V4bADRxY>와 같은 proximity line을 이용



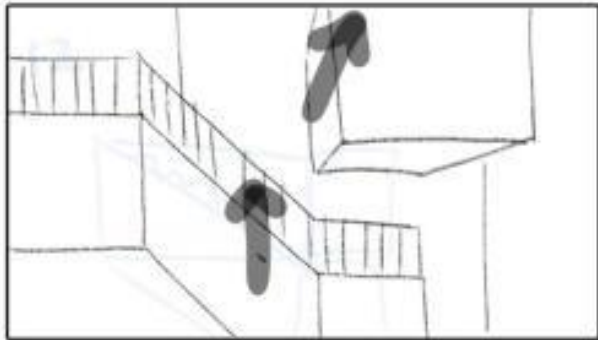
9. 잔해들에 깔렸던 건물들이 진동을 일으키며
쏟아나기 시작한다. (※잔해들이 바닥으로
떨어지는 시뮬레이션은 어려우므로 배치하는
초반에 시뮬레이션이 필요없도록 배치하여야
함.)



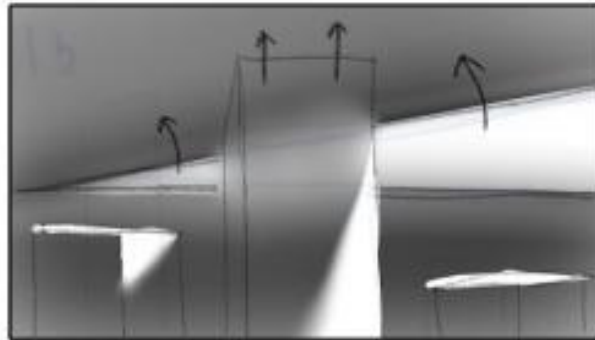
10. 여러 방향으로 돌출이 일어나면서
자동으로 건물이 생성된다.



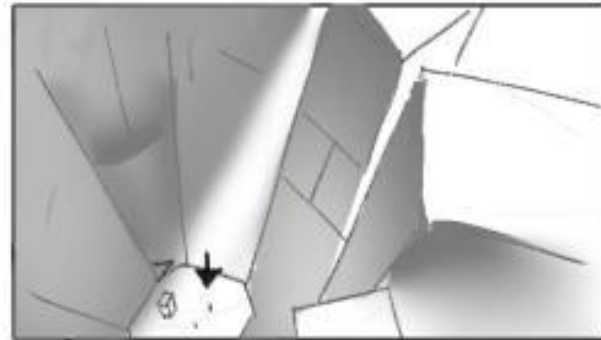
11. 여러 방향으로 돌출이 일어나면서
자동으로 건물이 생성된다.



12. 여러 방향으로 돌출이 일어나면서 자동으로 건물이 생성된다.



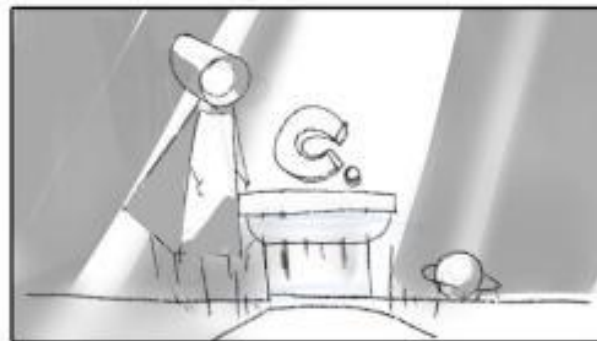
13. 솟구치는 건물은 천장을 밀어내면서 바깥의 빛이 들어온다.



14. 들어온 빛은 제단이 있던 위치를 비춘다.



15. 제단이 내려오고 마이니와 모가 다가온다. 관심을 보이는 듯 하지만, 다시 추격전이 시작되면서 화면을 떠나며 마무리.



목차



목차

87.....88.....89.....90.....91.....92.....93.....94.....95.....96.....97.....98.....99.....100

SE3
Cycles 렌더 설정

87~99 최종 완성 단계

71~86 의 결과물을 이용하기
애니메이션 키프레임 주기
필요에 따라 추가적인 모델링

