

Artist Bio



Steve Jung:

Transformers 2

Tron Legacy

Thor

Teenage Mutant Ninja Turtles

Cowboys and Aliens

The Avengers

Battleship

Wolverine 2

Superman: Man of Steel

www.stevejung.net

<http://jungsketch.blogspot.com>

Section 01

컨셉 디자인이란?

- 클라이언트의 상상력을 시각적으로 표현
- 영화의 비주얼 가이드라인을 제시
- 색감, 분위기, 조명, 톤을 제시
- 작품전체의 시각적인 디자인

Section 02

컨셉 디자이너로서 갖춰야할 자질은?

- 기본적인 디자인 (미적, 기계적), 구성, 원근법
- 문제 해결 능력과 사물에 대한 새로운 접근방식
- 모든 분야에 관심과 트렌드 이해와 관찰력
- 오픈 마인드, 집착, 커뮤니케이션 능력

Section 03

컨셉 디자이너의 진출 분야

- 영화, 애니메이션, 비디오 게임
- 연극무대, TV, 광고, 뮤직비디오, 놀이동산, 건축

Section 04

미국영화 노조와 ADG?

- ADG-ART DIRECTORS GUILD
- TV, 영화 디자이너들의 노조
- 총 멤버 150명 , 실질적인 블랙버스터 영화: 30명
- 아트 디렉터, 스토리보드 아티스트, 프로덕션 디자이너
- 세트 디자이너, 컨셉 디자이너, 그래픽 디자이너의 조합

Section 05

미술팀의 조직 구성

- PRODUCTION 디자이너, 아트 디렉터
- 컨셉 디자이너, 세트 디자이너
- 그래픽 디자이너, RESEARCHER
- PRODUCTION 코디네이터, 세트 데코레이터
- 2D, 3D 모델러

Section 06

컨셉 디자이너의 작업단계

- PROJECT PITCH - 아이디어와 피치 아트제공
- PRE-PRODUCTION - 실질적인 디자인 제시
- POST-PRODUCTION - VFX, 재촬영
- 1억만불 이상의 예산영화 / 4-12명
- 8천만불 이하의 예산영화 / 1-2명

Section 07

일의 과정

- 스크립의 이해, 감독과 작가와의 커뮤니케이션
- 참고 자료와 리서치, 로케이션 사진
- 부서간의 이해와 협력
- 스토리 텔링
- 메인 디자인 소요시간 3-7개월

Section 08

프로젝트 피치

- 시놉시스와 8-10개의 컨셉아트
- 다이내믹한 일러스트
- 캐릭터 초안 디자인

Section 09

VEHICLE / 소품 디자인

- 자동차 디자인과 산업 디자인의 이해
- 기계의 메커니즘 이해

Section 10

세트 디자인

- 영화의 실질적인 세트와 3D 세트
- 세트 디자이너, 아트 디렉터와 협력

Section 11

캐릭터 / 코스튬 디자인

- 원단, 재료, 색감, 피팅, 헤어스타일, 메이크업
- 시대를 공존하는 의상 디자인의 이해력

Section 12

POST-PRODUCTION / VFX

- 3D 툴, PARTICLE FX의 기본적인 이해
- 비, 연기, 안개, 등 자연현상의 이해

Section 13

컨셉 디자인 분야 미래 전망

- 소비자 들의 시각적 자극 필요
- 게임, 애니메이션, VFX 진출 가능성
- 2D에서 3D로 진화
- 한국인들만의 장점들 적극활용
- 창의력 결핍과 소극적 자세

Section 14

헐리웃 영화제작 현황 현재와 미래

- 메이저 영화 헐리웃 기피 현상
- 저 임금, 훌륭한 인재, 세금 인센티브 지역 이동
- 캐나다, 호주, 독일, 헝거리, 영국
- VFX 뉴질랜드, 인도, 싱가포르
- 블록버스터 탈(脫) 헐리웃 가속화

Section 15

FAQ