

호서대 3D 캐릭터 애니메이션 제작

김경식*, 최승관*, 박승호*, 강현구**, 김대현***, 나성남****
* 호서대학교 컴퓨터공학부, ** 국어국문학전공,
*** 연극영화전공, **** 디자인전공
(<http://www.hoseo.ac.kr/~kskim>)

Design of 3 Dimension Characters of Hoseo University with their Animations

Kyung-Sik Kim*, Seung-Kwan Choi*, Seung-Ho Park*,
Hyun-Ku Kang**, Dae-Hyun Kim***, Seong-Nam Na****
* Division of Computer, ** Dept. of Korean Language and Literature
*** Dept. of Drama, **** Dept. of Design in Hoseo University

요 약

학교의 상징인 독수리를 근거로 하여 13학부를 나타내는 13마리의 독수리 가족(가족명: 즘늬수리)의 3차원 캐릭터와 애니메이션을 제작했다. 각 학부의 구성원들에게 특징이 되는 사물과 색깔 등을 설문 조사하여 자료를 수집하고 학교의 대표 성격인 벤처 정신을 나타내도록 독수리 가족을 디자인하고 Soft Image로 모델링하여 애니메이션 작업을 수행했다. *즈믄수리: 천(1000)을 뜻하는 '즈믄'과 독수리를 뜻하는 '수리'의 합성어로 '새천년에 태어난 독수리'라는 뜻을 가지고 있다. 새로운 천년에 태어나 호서대학교의 희망과 비전을 상징하는 이름이다. 13개 학부 캐릭터 모두를 통칭하는 가족의 이름으로 불린다.

1. 서론

호서대의 상징물로서 독수리가 선정되어 있으나 시각적으로 인상적이거나 생명력 있는 모습을 보여주지 못하고 있어, 요즘 홍보매체로서 각광받고 있는 캐릭터로 활용하기는 어려운 실정이었다.

최근에 호서대의 컴퓨터공학부에 게임공학 전공에 이어 애니메이션 전공이 개설되면서 재능 있는 학생들이 모집된 바, 호서대학교의 상징인 독수리를 근거로 13학부를 나타낼 수 있는 13마리의 독수리 가족(가족명: 즘늬수리)의 캐릭터와 애니메이션을 설

계하고 제작했다 (제작기간: 99.10-00.2). 캐릭터를 이용한 홍보 방법은 다른 홍보 방법보다 훨씬 강렬하고 친근감 있는 홍보효과를 기대할 수 있으며, 개발된 캐릭터는 반영구적인 사용이 가능하다.

제작 과정으로는 타기관 학교등의 자료 조사로 시작하여 구성원들의 의견을 설문 조사로 듣고 제작팀의 수차례 검토 회의를 통해 방향과 각 학부의 특징을 잡아 나갔다. 디자인 전공생들이 각 학부의 특징 아이디어를 그림으로 표현해 나가면서 수정 채택하여 원화를 결정했다. 원화를 바탕으로 컴퓨터 전공생들이 SoftImage로 3차원 캐릭터로 형상화하면서 국문학전공 학생과 연극영화전공 학생들이 시나리오와 탄생 스토리 등을 제작했다. 캐릭터들의 성격을 나타내도록 애니메이션의 시나리오가 완성되고 SoftImage 작업으로 애니메이션 및 음향 등의 특수 효과가 삽입되며 애니메이션이 제작되었다.

호서대학교 캐릭터 사업은 각 학부의 특성에 맞는 캐릭터들을 제작하여 학생들에게 소속학부에 대한 애착심을 제공하고, 학부 T-셔츠 및 인형, 자동차 부착용 스티커, 퍼즐 그림 등의 부가 가치를 창출한다. 더불어, 애니메이션으로 대학 홈페이지 등을 통해서 호서대학교의 새롭고 친근한 이미지를 대외적으로 홍보하는 역할을 할 것이다.

2. 설문조사

캐릭터 애니메이션 작업의 기초 작업의 하나인 자료 수집 단계에서 각 학부의 특성을 최대한 살리기 위한 방편으로 해당 재학생 및 교수님들을 상대로

설문지 조사를 실시하였다.

주요 설문 내용으로는 해당 학부의 고유 색상이나 선호하는 색상, 학부를 표현할 수 있는 상징물, 학부를 표현하는 키워드 등을 두어 기초 자료로서 수집하였다.

설문조사 결과 학부간 공통된 상징물이나 중복된 희망 색상이 많아 추진 위원들의 회의를 통해 조정하고 학부장들의 동의를 구했다. 호서대의 특징을 벤처로 표현하기로 정하고 젊음과 기상을 학부들의 캐릭터들이 공통으로 갖기 위해 뾰족한 부리에 강조를 두는 독수리 가족을 구상하고 이에 알맞은 분위기의 색상과 사물들을 조화롭게 표현하였다. 그 결과 각 학부에 배정한 색상과 상징물은 표 1에서 보는 바와 같다.

3. 2D 이미지 제작

디자인 전공 학생들이 초기 도안부터 참여 교수들과 여러 차례 회의를 거치며 의견을 수렴하여 수정, 보완을 통해 2D 캐릭터 작업으로 각 캐릭터에 어울리는 이미지를 창출해냈다. 그림 1에 2D 캐릭터 도안의 한 예를 보인다.

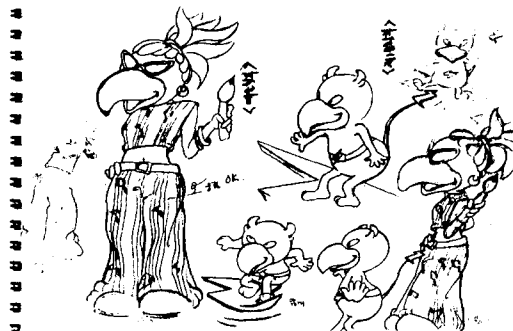


그림 1. 2D 도안의 예

표 1. 학부별 결정된 색상과 아이템

학부	주된색깔	상징물
신학인간개발학부	청보라	하트, 빛 등
인문학부	흰색	사전, 책, 팬 등
법정학부	고동색	저울, 법진 등
경제통상학부	오리브 그린	화폐, 지구본 등
경영.산업심리학부	오리브 그린	빌딩, 세계지도 등
자연과학부	초록	지구본, 흰가운
체육과학부	하늘색	달리기 등
전기공학부	주황	번개, 회로 등
컴퓨터공학부	노랑	마우스, 컴퓨터 등
시스템응용공학부	빨강	벤젠핵, 지구, 안전마크 등
신소재기계공학부	빨강	로봇 등
건축토목공학부	청회색	제도, T자 등
예술학부	적보라	음표, 붓, 핑크 염색머리

4. 3D 모델링 및 캐릭터 프로필

컴퓨터공학부 학생들은 2D 캐릭터의 모습과 캐릭터에서 창출된 이미지를 기초로 3D 캐릭터의 모델링을 하였으며 국어국문전공과 연극영화전공 학생들은 모델링이 이루어지는 동안 그에 따르는 캐릭터의 이름, 성격 등 프로필과 캐릭터들의 시나리오를 제작하였다. 그림 2에 한 캐릭터의 프로필을 보인다.

5. 애니메이션 완성

애니메이션은 Soft Image와 3D MAX Studio에서 작업을 했고 Premiere로 최종 편집했다. 총상영시간 4분40초이며 인터넷 웹(web) 상에서 동영상을 볼 수 있도록 준비했다 (<http://hscs.hoseo.ac.kr/~game>).

6. 결 론

대학의 구성원들이 학제간 협력 연구로 학교의 각 학부를 상징하는 캐릭터와 애니메이션 작품을 만들었다. 구성원들의 의견을 수렴하여 어떤 형상으로 진행한다는 방향 설정이 가장 중요하고도 힘든 작업이었다. 후에 캐릭터의 이름을 정하고 학부의 특성에 맞게 각 캐릭터의 애니메이션을 제작하는 것은 멀티미디어 종합 예술의 작업이었다. 구성원들이 계속 아끼로 활용해주는 것이 가장 중요한 일이며 그러기 위해서는 시작부터 중간 중간 단계에서 알리고 상의해서 정하는 것이 필요했다.

향후 캐릭터 사업으로 발전시켜 나가며 캐릭터를 제작하는 방법론에 대해서도 연구를 계속할 예정이다.

참고문헌

- [1] 한국만화애니메이션학회, “만화애니메이션 연구”, 한울, 통권 제3호 1999.
- [2] 이두진, 이용환, 김성희, “SOFTIMAGE | 3D(Professional Edition)”, 세진사, 1998.
- [3] 김수훈, 정성환 “3D MAX 고급 애니메이션 활용”, 대림, 1998.
- [4] 고희석, “서울공대의 캐릭터 애니메이션,” 서울공대, 1999. 3.


	이름	우라미 URAMI
	출생일	2000년 1월 1일
	출생지	호서대 태화산
	상징학부	체육과학부
	성별	남자
	기본색상	하늘색
상징	호서대의 끊임없는 정력을 상징함. 태조산의 정기를 이어받은 무한의 힘을 받고 태어났으며 불의를 못 참고 원칙을 중요하게 여긴다.	
성격	불의를 보면 못 참는 성격, 특히 불량배나 공중도덕을 어기는 사람들을 보면 끝까지 쫓아가서 잘못을 뉘우치게 만든다. 자신의 파워를 모르고 가끔 13형제들을 장난으로 툭툭 치는데, 형제들이 쓰러지는 이유를 궁금해한다.	
취미	바위 던지기(된다바위 쪼), 몸매 가꾸기, 세출호에서 수영하기 등	
특기	엄지로 팔굽혀펴기, 골프에서 홀인원하기	
제작의도	골프학, 체육학, 사회체육학 전공의 체육학부의 특성상 운동으로 몸을 단련하고 호서대의 정의를 수호하는 캐릭터로 설정됐다. 즈믄수리 중 가장 힘이 센 이유로 인상적인 얼굴과 큰 덩치로 '우람한 사람'이라는 뜻의 우라미라는 이름을 붙였다. 하늘같은 넓은 마음으로 정의를 수호하라고 하늘색을 주요 색깔로 정했다.	

그림 2. 캐릭터 프로필의 예(체육과학부 우라미)