

캐주얼 게임에서의 4족 캐릭터 애니메이션 활용사례 연구

김 현(한국산업기술대학)

차 례

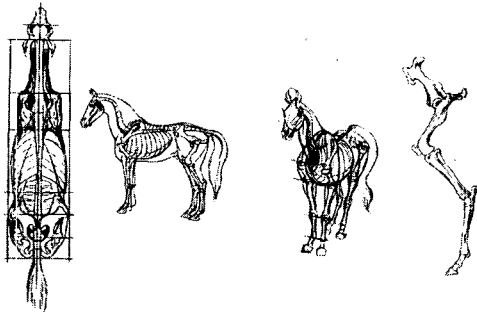
1. 서 론
2. 캐릭터 셋업
3. 4족 캐릭터 걷기 애니메이션
4. 4족 캐릭터 뛰기 애니메이션
5. 족 캐릭터 점프 애니메이션
6. 결 론

1. 서 론

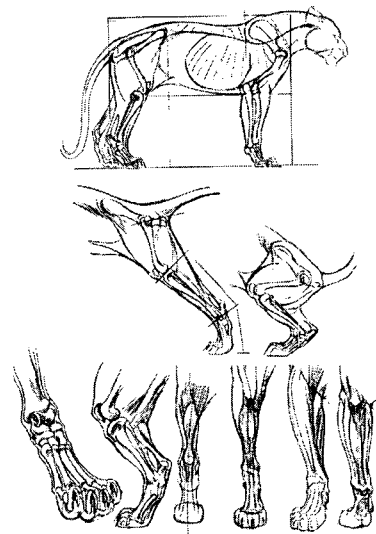
4족 캐릭터라고 해서 모두 걸음걸이와 뛰는 동작이 같지는 않다.

우리 주위에서 자주 보는 개와 고양이 역시 그 동작이 같지 않고, 특히 말의 경우를 보면 아주 다른 동작을 보여준다. 이렇듯 현실에서의 4족 동물들은 걷고 뛰는 동작이 모두 다르다.

그 골격 구조를 보면 쉽게 알 수 있는데, 말 [그림 1. 말의 구조골격]의 골격구조와 고양이 [그림 2. 고양이류의 구조골격]의 골격구조를 살펴보면 다리의 골격구조가 아주 다름을 알 수 있다.



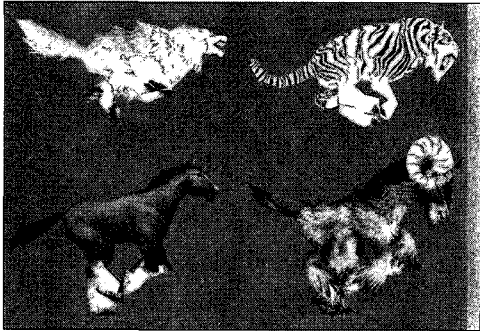
▶▶ 그림 1. 말의 골격구조



▶▶ 그림 2. 고양이류의 골격구조

이러한 골격구조의 차이로 같은 4족 동물이라 하더라도 그 걷기와 뛰기 동작은 차이가 있다.

그러나 이런 각 개체의 모든 동작의 다양성을 게임 내에서 모두 표현 하기란 힘든 일이다. 애니메이션의 경우는 동물의 동작을 그대로 재현하기는 하지만, 게임의 경우는 그렇지 못한 경우가 더 많다.



▶▶ 그림 3. World of Warcraft의 4족 캐릭터 뛰기

현재 가장 유명하고, 많은 유저층을 가지고 있는 [블리자드]의 대작 게임인 [World of Warcraft]의 경우 게임내의 애니메이션들을 보면 정말 놀라울 정도로 세심하고 잘 만든 애니메이션이라는 것을 느낄 수 있다.

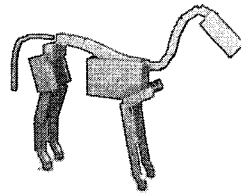
그러나 [World of Warcraft]의 4족 캐릭터들의 애니메이션을 자세히 살펴보면, 전혀 다른 종류의 동물인데도 [그림 3. World of Warcraft의 4족 캐릭터 뛰기]에서 보다시피 같은 동작을 취하고 있다. 물론 걷기 동작 역시 마찬가지이다. 각 동물마다 차이점은 대기 동작에서 차이가 날 뿐, 걷기와 뛰기 동작은 같은 애니메이션으로 제작되어 있다. 이렇듯 게임 속에서의 4족 애니메이션은 기타 여러 가지 사항으로 실제와는 다른 애니메이션을 취하게 된다.

특히 캐주얼 게임의 경우는 이러한 대작 게임에 비해 현실의 동작을 더욱 무시하고 제작 되는데, 그 이유는 제작비용, 제작기간, 기획의도에 있다. 그중 기획의도에 의한 이유가 가장 큰데, 캐주얼 게임은 온라인 게임과 달리 게임 플레이 시간이 짧고, 작은 부분에서 재미를 주어야 한다. 그래서 캐주얼 게임의 애니메이션은 대부분 만화적 애니메이션을 취하게 되는데, 주로 [과장]을 많이 사용하게 된다.

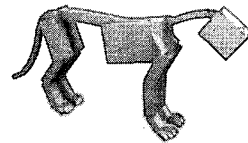
2. 캐릭터 셋업

[프로젝트 M]에서 탈것은 총 5종으로 그중 4족 캐릭터는 말, 소, 돼지 3종이다. 1차 프로토타입 제작시 이 모든 캐릭터들의 Bone 셋업을 모두 다르게 했으나, 2차 제작시 셋업 역시 통일시켜 제작 하였다.

최근 4족 캐릭터의 경우 CAT이라는 플러그인의 사용이 많다. CAT의 경우 거의 모든 종류의 4족 캐릭터의 Bone 셋업을 지원한다.



▶▶ 그림 4. 말 CAT Setup

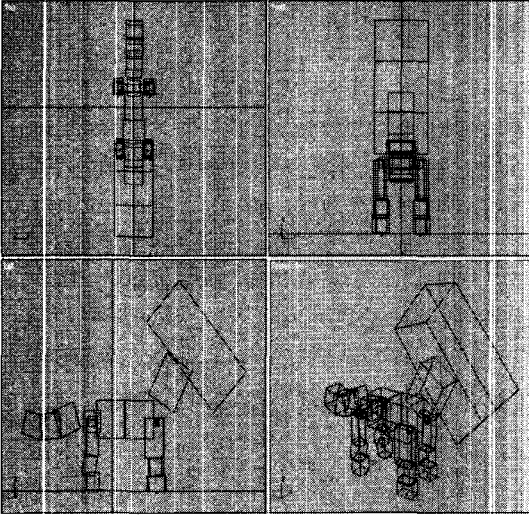


▶▶ 그림 5. 고양이류 CAT Setup

그림 [그림 4. World of Warcraft의 4족 캐릭터 뛰기]와 [그림 5. World of Warcraft의 4족 캐릭터 뛰기]을 보면 말과 고양이과의 Bone 셋업이 실제 동물 골격과 같이 셋업 된 것을 알 수 있다.

그러나 [프로젝트M]에서는 CAT은 게임엔진과의 호환성 문제로 단지 참고 만 할뿐, 실제 제작은 Character Studio로 셋업 되었다. 또한 전

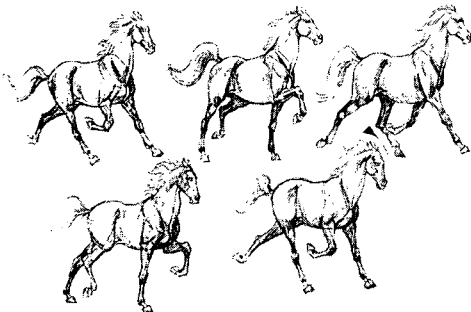
혀 실제 말의 골격이 아닌 단지 애니메이션의 편의를 생각해 셋업 되었다.



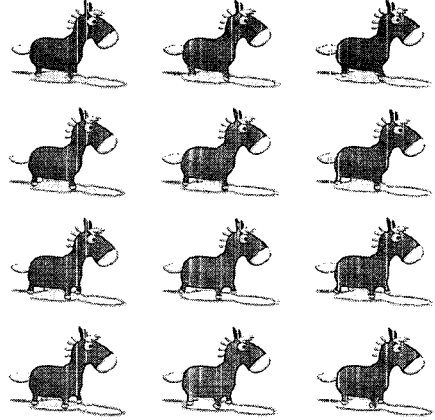
▶▶ 그림 6. Character Studio Setup

3. 4족 캐릭터 걷기 애니메이션

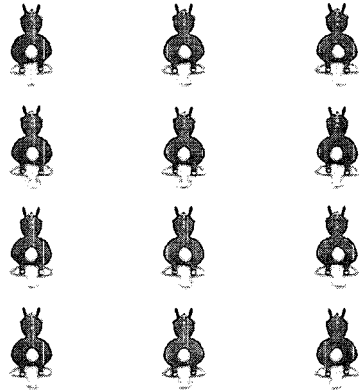
[프로젝트M]에서의 동작은 걷기, 뛰기, 점프, 대기로 처음 게임 기획에서는 이 모든 캐릭터의 동작을 모두 달리해서 제작 하려고 했으나, 제작 과정 중, 기획을 전면 수정하여 2차 수정 작업 시 모든 캐릭터의 걷기, 뛰기 동작을 통일해서 적용 하였다. 그중 가장 대표가 되는 캐릭터인 말에 대해 알아보겠다.



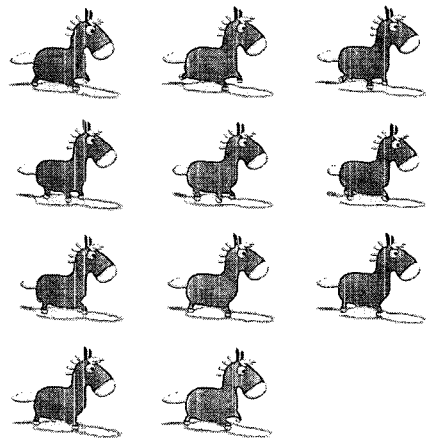
▶▶ 그림 7. 말걷기 동작



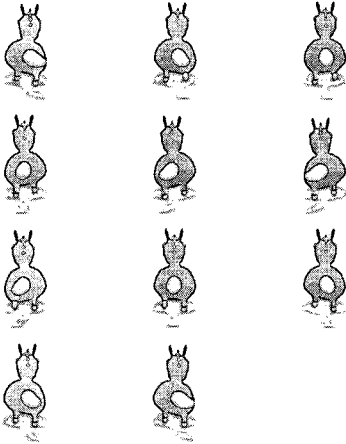
▶▶ 그림 8. 말걷기



▶▶ 그림 9. 말걷기뒀면2



▶▶ 그림 10. 말걷기3



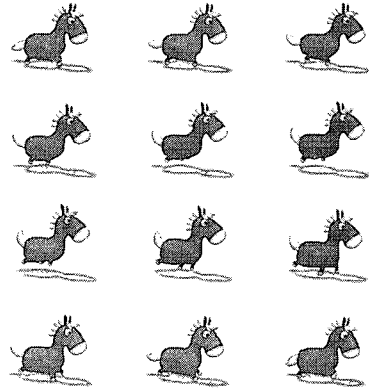
▶▶ 그림 11. 말걷기뒷면4

처음 제작 시 실제 말의 동작[그림 7. 말걷기 동작]을 참고해서 만들었으나, [그림8, 9] 2차 수정 시 실제 말의 동작을 무시하고 [그림9, 10]의 동작이 나왔다. 그리고 최종적 수정으로 [그림 11]의 동작이 나왔는데, [그림11]을 보면 알겠지만, 뒤에서 봤을 때 심하게 엉덩이를 흔들면서 걷는 동작이다. 이는 게임에서 주 시점이 뒷부분이기 때문에 실제 말이 걷는 모습이 아니더라도 뒷모습에서 재미를 주기 위해 엉덩이를 좌우로 많이 흔들며 걷게 만들어진 동작이다. 즉, 말의 동작이나, 고양이의 동작이나는 것은 중요하지 않고 단지 게임시점에서의 애니메이션이 얼마나 재미있게 표현되었느냐를 중요시해서 제작되었다.

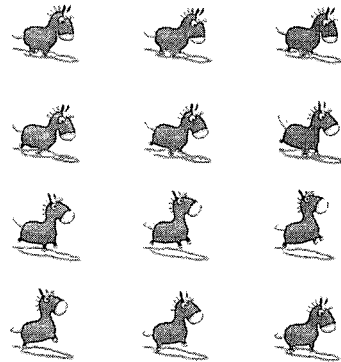
4. 4족 캐릭터 뛰기 애니메이션



▶▶ 그림 12. 말뛰기 동작



▶▶ 그림 13. 말뛰기1

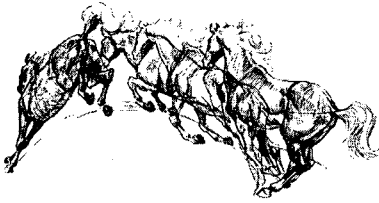


▶▶ 그림 14. 말뛰기2

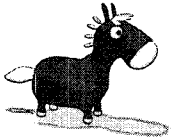
말뛰기 애니메이션 역시 실제 말의 동작[그림 12. 말뛰기 동작]과는 전혀 다르게 제작 되었다. [그림13]은 1차 작업 시 제작된 애니메이션으로 실제 말의 동작을 참고로 제작되었다. 그러나 동작이 너무 작고, 재미 없다는 지적으로 최종 작업 시 [그림14]로 제작 되었다. [그림14]를 보면 전혀 말의 동작이 아니라, 동작이 아주 크고, 과도하게 얼굴과 다리 등을 움직인다는 것을 알 수 있다.

걷기 동작과 마찬가지로 실제 말의 움직임이 아니라 단지 재미있고, 움직임이 크게 과장해서 제작 되었다.

5. 4족 캐릭터 점프 애니메이션



▶▶ 그림 15. 말점프



▶▶ 그림 16. 말점프

점프 동작을 보면 게임 내에서의 4족 캐릭터 애니메이션에 대해 좀 더 잘 이해 할 수 있는데, [그림16]은 말의 점프 동작이다. [그림15]와 비교해 보면 전혀 말의 움직임이 아니라, 단지 재미있게 동작을 잡은 것이다.

이러한 애니메이션은 4족이냐 2족이냐를 떠나 게임내의 모든 캐릭터들에게 공통으로 적용된 애니메이션 제작 지침 사항이다.

6. 결론

정리하자면 게임에서의 4족 캐릭터 애니메이

션은 실제 4족 동물과는 별개의 애니메이션을 취하게 된다.

우리의 상상에서는 무거운 코끼리가 하늘을 날 수 있고, 물고기가 물 밖에서 움직일 수도 있다. 게임은 이러한 우리의 상상력을 표현하는 좋은 도구로 실제와는 다른 모습들을 취하게 된다. 물론 실제와 똑같은 상황과 배경 애니메이션을 취하는 게임들도 많다. [에이지 오브 엠파이어] 등의 게임을 보면 수많은 배경과 인물, 동물들의 표현이 역사적 사실을 바탕으로 잘 표현되어 있다. 그와 반대로 많은 다른 게임에서는 현실을 무시한 애니메이션이 제작되곤 한다. 즉, 만화적 상상이란 이름으로 허용되는 것이다.

프로젝트M은 캐릭터가 캡처(탈것)를 타고 경주를 하는 게임으로 초기 기획 시 이 캡처의 동작이 실제 동물과 같이하여 제작 하였으나, 게임 제작 중 게임의 재미를 위해 모든 애니메이션의 기본은 재미와 과장으로 제작하게 되었다.

참고문헌

- [1] Frank Thomas & Ollie Johnston, The Illusion of Life-Disney Animation, Hyperion, pp.47-69, 1981.
- [2] 이남국 "12가지 애니메이션 원칙의 분석" 공주대학교 영상보건대학, 산학디자인혁신센터 기반 구축을 위한 문화콘텐츠 워크샵 교재, pp47-59, 2006.
- [3] Sarah Simblet 예술가를 위한 해부학 (Anatomy for the Artist) 예경/2005-09-25
- [4] 지원제 지음 게임원화 디자인 / 정글프레스 2006
- [5] <http://www.charanitech.com>

저 자 소 개

○ 김 현(Kim Hyeon)



- 2002년 3월 ~ 현재 : 한국산업기술
대학교 게임공학과 겸임교수
- 2002년 1월 ~ 현재 : 주)큐피플 개
발이사

<관심분야> : 애니메이션, 영화, 만화, 게임, 멀티미디어