

한중일(3국)의 게임캐릭터 색채디자인의 색채대비 분석 연구

A Study about Game Character Color Design
of Three East Asia Countries (Korea, China and Japan)

하 준, 유석호, 이동렬, 손종남
공주대학교

Ha Jun, Ryu Seuc-Ho, Lee Dong-Lyeor, Sohn Jong-Nam
Kongju National University

요약

다른 사람은 다른 취미가 있고, 다른 사람의 다르게 좋아하는 게임, 매우 많은 영향의 player의 선택의 게임 요인에서, 색채는 직관 느낌의 제1번째의 요인에 영향을 준 것이었다. 본 논문은 게임 인물 색채를 연구대상으로 삼을 필요가 없고, 게임 인물의 색채의 대조를 분석하는 것을 강조하며, 한국 중일 삼국의 게임 인물의 색채의 대조를 분석하고, 3개의 국가의 게임 인물이 설계한 중에 색채의 운용의 공통점과 특징을 이해하며, 따라서 이후 게임 설계와 연구의 학습 중에 게임에 대한 인물은 독특한 인식을 향상시키는 것과 사용한다.

I. 서론

1.1 배경 및 목표 연구

세계관의 첫번째 단계: 표상 단계

표상은 게임 중에 사람에게 의해 직접적일 수 있는 감각기관이 감지한다고 지적한 정보이고, 예를 들면 그림, 문자, 소리와 동작 등 이런 것들은 게임 세계관의 가장 기초적인 표현방식이었다. 게임이 한 종류의 멀티미디어의 예술이고, 각종 예술 형식을 종합이 그것의 장점에 운용하고, 인류의 자연의 감각기관을 향해 직접 관련 게임 세계관의 신호를 송출하며, 가장 편리한 선택. 표상의 단계에서, 우리가 이하의 이런 세계관 원소를 총괄할 수 있다. 색채, 이미지, 구도, 동작 등 구성의 그림 언어 요소의 종합의 작용, 모니터 전 게이머에게 게임 특정 세계관을 전달한다. 마르크스가 일찍이 말하기를 “색채는 대중의 가장 보편적인 미학 표현형식이었다.” 동시에, 그것은 우렁차게 직접 남과 잘 사귀어 받아들인 시각 기호였다. 게임에서, 색채는 줄곧 사람에게 가장 직관적인 사람이 게임의 풍격에 하나의 초보적인 인식이 있도록 한다. 이미지는 가장 직접 게임 세계관을 반영할 수 있는 시각 원소이어야 하였다. 우리가 늘 말하기 시작할 수 있고, 이 게임의 세계관은 서양의 마환식이며, 그 게임의 세계관이 동양의신화식이다. 그리고 하나의 게임 세계관도 매우 큰 정도에서 판단하여 게임 중 각종은 구체적인 설계에 기초한다. 예를 들면 임무 조형, 의상 디자인, 건축 설계, 배경의 설계 등 동시에 각종 시각 이미지가 게임에서 전개되고 세계관은 가장 즐겨 사용한 수단을 의지한다.

1.2 연구 방법과 범위

게임 캐릭터의 색채를 연구하여 우선 우리가 색채의 디자인의 이론을 이해해야 하는 것 디자인하고, 우리는 반드시 먼저 색채의 디자인에서 착수해야 하고, 먼저 색채의 디자인의 주요 원소를 분석한다. 그 다음은 게임 디자인을 분석한 가운데의 캐릭터 중에 색채의 부분까지 미치고, 주요 부분을 총괄한다. 색채의 디자인의 주요 원소를 결합하며, 따라서 게임 캐릭터에 대한 색채의 분석을 한다. 한국 중일 삼국을 골라 가진 게임 캐릭터의 색채를 분석 하고, 비교적 한·중·일 삼국의 게임 캐릭터는 디자인 중에 독특한 것이 중점과 차이 부분을 운용한다.

II. 게임캐릭터 색채디자인 개요

2.1 색채 선행연구 분석

두 색채 효과를 비교하여 그 간에 명백한 차이가 지각되었을 때, 이것을 대비라고 말 한다. 이와 같은 차이가 최대한에 달하였을 때 우리는 반대대비 혹은 대극대비라고 말한다. 따라서, 大小, 黑白, 寒暖 등의 극단상태는 대극대비이다. 우리들의 감각기관은 오로지 비교에 의해서만 작용한다.

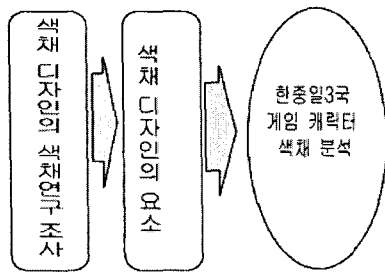
눈이 긴 선으로서 받아드린다는 것은 짧은 선이 비교로 제시되었을 때 비로되는 것이며, 이 긴 선도 이보다 더욱 긴 선과 비교하였을 경우에는 짧은 것이 된다. 이와 같이 색채 효과는 대비에 의하여 보장되거나 혹은 약화되는 것이다.

대비효과의 생리학적 문제는 생리학의 특수 분야에 속하므로 여기에서는 취급하지 않기로 한다.

우리들은 색채효과의 성질을 조사해볼 때 일곱 가지 다른 대

비를 찾아 낼 수가 있다. 이들 대비는 서로가 그 성질을 달리하고 있으므로 분리하여 연구해야 한다. 이들 대비는 서로가 그 성질을 달리하고 있으므로 분리하여 연구해야 한다. 이들 대비는 각자 독특한 성격과 예술적 가치를 가지며 시각적, 표현적, 추상적 효과 또한 특이한 것이다. 동시에 그들은 색채 디자인의 기본적 원천을 이루고 있다.

콰데, 베즈올드, 슈브르러, 헬쯔엘 등은 여러 가지 색채대비에 주목하였다. 이중 슈브르러 같은 이는 "동시대비"에 그의 전 활동을 기울였다. 그러나, 지금까지지 연습을 통한 색채대비의 특수 효과를 조직적이고 실제적으로 배우려고 시도한 일은 거의 없었다고 하였다. 따라서, 나의 교육과정의 근본적인 요점은 이와 같은 색채대비의 탐구에 있는 것이다.



▶▶ 그림 1. 연구과정

2.2 색채 대비 개요



▶▶ 그림 2. 색채대비 개요

2-2-1 색상대비

色相對比는 7종의 대비 중 가장 단순한 것이다. 이 대비는 색채 감각을 그다지 요구하지 않는다. 왜냐하면 無色彩이 혼합되어 있지 않는 가장 강렬하고도 선명한 원색으로써 나타나기 때문이다. 여기 몇 가지 뚜렷한 배색을 든다면 다음과 같다.

2-2-2 명암대비

낮과 밤, 빛과 어둠이 상반되는 양극의 대비야말로 좌우하는

기보적인 중요한 요소이다, 화가들에 있어서 명암에 관한 양극적 표현을 가능케 하는 것은 黑과 白 두 색이다. 黑色과 白色의 효과는 모든 점에서 정반대이며 그 양극간에는 灰色 및 有彩色의 영역이 개재한다. 黑白 그리고 灰 색간의 명암현상 및 순색간의 명암현상은 우리들의 작업에 중요한 길잡이가 되므로 철저히 연구할 필요가 있다.

2-2-3 한난대비

온도의 감각과 함께 시각의 영역인 색채 감각을 동일시하는 것은 기이하게 생각되지도 모를 것이다.

2-2-4 보색대비

두 색의 색의 색료를 혼합하여 중간灰色(neutral gray)이나 黑色이 생길 경우 우리들은 이 두 색을 補色의 색광을 물리학적으로 혼합하면 白색광이 생긴다.

2-2-5 동시대비

同時對比란 어느 주어진 색에 대하여 눈이 동시에 그 補色을 요구하는 사실에 기인하는 것인데, 만약에 그 補色을 자연적으로 발생케 하는 것이다. 이 같은 효능의 사실 때문에 색채조화의 기본원리는 補色의 법칙을 그 기본으로 하는 것이다.

2-2-6 채도대비

채도, 혹은 색직은 색의 순도에 관한 것이다.彩色對比는 순수한 강한색과 둔하고 흐릿한 색들 간의 대비를 말한다. 백광의 분산에 의해 생기는 프리즘의 色相은 최고의 채도를 가지는 색, 즉 최대로 강한 색인 것이다.

2-2-7 면적대비

面積對比는 둘 혹은 그 이상의 색편면적의 상관관계이며, 색면의 다소 혹은 대소간의 대비인 것이다.







앞으로의 분석은 색채의 대조 중 게임 캐릭터에 영향을 준 색상의 대조가 있는 것을 강조하고, 시력 어두운 대조와 추위의 따뜻한 대조, 기타 색깔의 대조를 앞으로 후속으로 삼을 필요가 없는 것에 대해 연구가 분석을 한다.

2.3 게임캐릭터 색채디자인 역할

각 개인의 색채에 대한 인식은 다른 것이고, 그러나 대다수 사람은 색채에 대해 비슷한 인식이 있다. 그렇게 대중의 전체의 세계관은 색채에 대한 정의를 결정하고, 그래서 하나의 게임의 전체 색조가 이 게임의 문화를 결정한다. 게임 설계자는 게임의 내용에 대해 정성의 이해 한 후에 게임 캐릭터에 대해 좋은 빛깔을 진행한다. 색채는 시각 감각기관을 통해 정보를

전해져 들어온 것이고, 대부분의 게임에 대한 제1번째의 인식은 시각의 감각기관이다. player의 제1번째 접촉의 새로운 게임에 대되는 색채에 대한 인식을 통해 게임의 내용을 위치포착을 한다.

[표 1] 다른 게임 소재의 색채의 운용

게임소재	색상대비	명암대비	한난대비	대표게임
현실생활	고대비	고대비	고대비	
협객게임	중간	저대비	저대비	
가상신화	중간	중간	중간	
전쟁게임	저대비	저대비	저대비	
스포츠게임	고대비	고대비	고대비	
미래과학 환상	중간	중간	중간	

마찬가지로 게임 중에 캐릭터의 색채도 캐릭터 본인을 뽑는 것에 대해 정성의 작용이 있다. 협객의 게임에 가상 신화와 전쟁 소재의 게임 중의 캐릭터는 색채의 운용에서 더욱 월등하다.

가장 간단한 것은 3종류인 것을 이런 게임의 캐릭터를 구분하여 선(善)의 캐릭터, 악(惡)의 캐릭터 그리고 중간 성격의 가진 캐릭터이다. 게임 캐릭터의 다른 직업도 색채를 통해 표현을 할 수 있다.

2.4 게임캐릭터 색채디자인 요소

색채는 게임 캐릭터에게 정성의 작용이다. 이것은 우리가 인식해야 한 것이고, 게임 캐릭터 상에 매 1개의 색채는 모두 게임 캐릭터에게 결정적의 작용을 한 것이 아니다. 게임 캐릭터는 구성하여 주로 두 부분이 있어 첫째, 캐릭터 자신과 캐릭터의 복식. 캐릭터는 자신이 복식의 작용을 하기 때문이고 둘째, 주로 머리와 얼굴 피부에 나타난다. 복식 형태의 크기, 주로 옷

과 무기 장식품을 오르내려 나타난다.


게임을 분석하여 게임 캐릭터의 색채 요소를 총괄하는 것을 통해 이하의 4개의 일부 머리를 위해서, 얼굴 피부는, 옷과 무기 장식품을 오르내린다.

Ⅲ. 3국의 게임 게임캐릭터 색채 대비분석

3.1 한국 게임 캐릭터 색채의 분석

전통 한국 문화 중에 색채는 비교적 단조롭고 주로 백으로, 붉고, 노란색은, 푸르게 위주로 하여 색채를 표현한다. 그러나 한국인의 합리적으로 순도를 매치하여 높게 사용한 색채를 통해, 한국이 전통 색채 중에 현란하고 색채가 다양하도록 한다. 현대에 정보화 시대가 오고, 디지털화의 사회 중환의 국민은 색채의 운용에서 더욱 자신의 색채에 대한 이해가 있다. 한국 게임 캐릭터의 중대의 대다수 게임 캐릭터의 색채는 대량인 대비색을 사용한다.



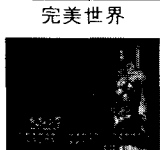


[표 2] 한국 게임 색채비교 분석

대표 게임	게임소재	색상대비	명암대비	한난대비
서든어택 	전쟁 게임	저대비	저대비	저대비
카트라이더 	현실생활	고대비	고대비	고대비
메이플스토리 	가상 신화	중간	고대비	중간
마비노기 	가상 신화	저대비	중간	중간
프리스타일2006 	스포츠게임	고대비	고대비	중간

3.2 중국 게임 캐릭터 색채의 분석

중국 클래식 미학관에서, 색채의 조소 및 매치의 우리는 역대 벽화, 컬러 조각 및 회화부터 그 특징을 볼 수 있고, 1이 중국 현지의 오행관이며, 1은 인도와 서아시아 등지로 전해져 들어온 "서양 미학이었다." 중국인에 색채는 설정이 5종류의 속성, 귀중한 나무 도탄의 흙, 대응은 헛되어 녹색이게 검붉게 노랗고, 중국인은 조화한 색채의 매치가 색채 사이에 가져 서로 관계를 낳는다. 그리고 동시에 또 색채 강도의 균형을 유지한다. 예를 들면 녹색의 허황의 매치는 타당하지 않은 것이고, 이것은 오행에서 나무가 흙을 극복한 것이기 때문이고, 붉은 것과 하얀 매치는 또한 적합하지 않는다. 붉은 금을 이긴다는 중국의 말이 있다. 당연히 색채의 관계에 대한 확신이 그리고 이렇게 간단하게 없고, 우리의 선조의 지혜를 또한 색채에 대해 이렇게 생경하게 그러나 얇은 처리로 하지 않을 필요가 없고, 무슨 색채를 선택하여 주겨, 옷차림에 쓰여 또한 본인 사주 팔자, 처한 방위, 경과한 사건과 서로가 연결되어야 한다.

[표 3] 중국 게임 색채비교 분석

대표 게임	게임소재	색상대비	명암대비	한난대비
 梦幻西游Online	협객게임	고대비	고대비	고대비
 軒轅劍 V	협객게임	저대비	중간	저대비
 完美世界	가상신화	저대비	저대비	중간
 天下貳	협객게임	저대비	중간	중간
 劍俠情Online II	협객게임	저대비	저대비	저대비

3.3 일본 게임 캐릭터 색채의 분석

일본 역시 마찬가지로 역사의 전통문화에서 선명한 운용이 그리고 매우 풍부한 것이 아니고, 전통 색채는 주로 백색을, 핵

명적으로 검은색과 위주로 하고, 대부분이 사용하는 것은 무색이다. 현대사회의 경제의 고속 발전에, 일본인의 색채에 대한 운용은 매우 풍부하고, 게임은 캐릭터의 설계 중에 일부를 제외하고 반드시 역사와 지금 사실의 색채와 연계해야 하여 밝고, 기타 색채의 운용이 매우 과장한다. 색채는 풍부하다. 그러나 색채 사이의 대비도 유지하여 매우 어울린다.


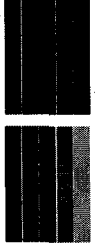
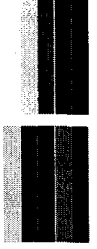

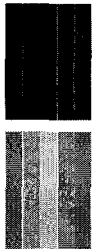
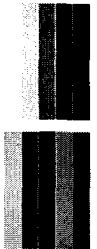

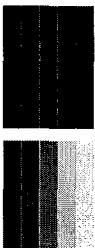

[표 4] 일본 게임 색채비교 분석

대표 게임	게임소재	색상대비	명암대비	한난대비
 大航海時代Online	현실생활	저대비	중간	저대비
 三國志11	협객 게임	고대비	고대비	고대비
 最終幻想X	가상 신화	고대비	고대비	중간
 夢幻之星Online	미래과학환상	고대비	고대비	고대비
 前線任務Online	전쟁게임	저대비	중간	저대비

3.4 삼국의 서로 같은 소재의 게임 캐릭터 색채의 분석

한·중·일 삼국의 게임 중의 서로 같은 소재를 분석한 게임 캐릭터의 색채를 통해 설계하고, 와서 한국 중일 삼국의 게임 캐릭터의 색채의 운용을 비교하여 공통점과 다른 특징이다. 이번연구는 《삼국지》를 골라 가져 소재의 게임을 비교를 한다.

[표 5] 한중일 삼국 동일 캐릭터 색채분석

캐릭터	얼굴피부	옷과 무기	분 석
			<p>한국은 설계 "관우"의 때에 그 얼굴 피부 색채의 시력 어두운 대조에 대해 매우 강렬한 것이 아니고, 그러나 표현의 중점은 의류에서 색채의 운용이고 저 순도의 색채 보기에 더욱 더 침착하여, 인물을 결과 를 낳는다. 매우 좋아 표현하여 관우는 냉정한 한 면에 착색하고, 역사에서 관우가 또한 분명히 이리하다.</p>
			<p>중국 대다수 사람 "관우"에 대한 인식은 1명의 의기가 가득 하게 말한 충실한 장군이였다. "붉은 얼굴 관우"의 1개의 단어는 이 게임의 인물에서 나타내고, 얼굴 색채는 가오밍의 어두운 대조를 사용한다. 복식 중에서 더욱 매우 많이 "무색깔"이 뻗는 색채를 사용한다. (금빛, 은색 등)</p>
			<p>일본인의 고 순도 색채의 사용, "관우"가 "군신"의 신비 색깔을 가리게 한다. 이것이 일본인의 습관 이고, 역사 인물이 묘사한 신비를, 쉽게 더 많은 에호자를 흡인한다.</p>

캐릭터의 색깔의 운용상에 발휘하려면 우리가 줄곧 탐색하여 야 한 흡연 도구, 1개의 우수한 게임 캐릭터 설계자가 화가가 아니고, 더욱 중요한 것은 색깔을 아는 것과 운용 하여는다. 색깔 이래를 언어, 문화, 역사와 더 많은 내용을 전달하며 본 논문에 연구한 게임 캐릭터의 대조는 다만 캐릭터 색깔 중의 일 부분에 불과하다. 새우로 잉어를 낚는 역할을 할 수 있기를 바라 고, 광범위하게 게임 설계자는 게임에 대한 캐릭터의 설계 중의 독특한 운용이 관심을 끌게 될 것이다.

참고 문헌

- [1] <<요하네스 이텐 색채의 예술>> 김서호
- [2] <<한국적 패션디자인의 형태미(形態美)에 관한 연구>> 이영아 학위수여 1999 학위수여기관 홍익대학교
- [3] <<중국의 문명 역사 및 의의>> 주사중, <http://www.gmb.cn/olgmrb/>
- [4] <<일본전통문양을 응용한 현대패션 텍스타일 디자인:작품제작을 중심으로 >>김세나 2003 학위수여기관 중앙대학교,
- [5] <<삼국지(三國志)>>
- [6] 미르의 전설2 <http://www.mir2.co.kr/index.asp>
- [7] 삼국지 온라인 <http://www.3online.co.kr/>
- [8] <<Final Fantasy X>> <http://www.square-enix-usa.com/games/FFX/>
- [9] 감협정원 <http://jx.kingsoft.com>

IV. 결론

이번 분석은 게임 캐릭터의 색깔의 대조를 통해 설계자의 게임에 대한 정성과 인식을 이해하고, 이런 설계자가 달려 있는 세계관이였다. 그러나 설계자의 세계관의 형성하여 그와 생활하기 결정된 환경과 문화의 영향 한국 중일 삼국은 이전였던 것에 닮는 역사 문화적 배경을 가지고 있고, 현대의 정보화 사회의 발전을 더하고, 3개의 국가 사람들의 세계관이 가까운 것 같았다. 그러나 색깔에 대한 공통어를 가지고 있는 동시에 여전히 자신의 문화 특징을 보존되고, 이런 특징에게 만약 게임