



특수한 행동 무한대 동작 구현 '가능'

가상도시에 먼저 적용...감정표현 · 말하기 · 이동하기 등 자신 표현 직접 조작

글/ 강복현 쿼터뷰 이사

아바타는 이제 온라인과 무선인터넷에서 최고 인기 아이템 중 하나로 자리잡았다. 관련 서비스를 제공하는 회사들도 기하급수적으로 늘어나고 있다. 이에 이번 호에서는 지난 호에 기술했던 쿼터뷰 아바타 제작과정을 통해 제작된 아바타를 실제 서비스에 적용하는 방법과 향후 아바타의 발전 방향에 대해 기술하고자 한다.

쿼터뷰 아바타는 가상도시에 먼저 적용이 되었다. 가상도시는 리얼 3D가 아닌 2.5D 형태의 그래픽 공간으로 자신의 분신인 아바타를 직접 조작해 감정표현, 말하기, 이동하기 등을 하며 자신을 표현할 수 있는 가상의 공간을 말한다(그림 3.1). 가상도시를 구현하기 위해서는 배경 오브젝트, 꾸미기 오브젝트, 아바타 등의 구성 요소가 필요하다.

쿼터뷰 아바타 서비스 적용

배경 오브젝트는 가상도시를 꾸미기 위한 기본 배경으로, 아스팔트 도로, 산길, 대리석 바닥, 풀밭 등의 지면을 표현하기 위한 오브젝트이다. 꾸미기 오브젝트는 가상도시 상에서 아바타가 이동할 수 있는 공간에 위치한 건물, 나무, 돌, 수영장이나 바다를 표현하기 위한 물 등이 여기에 속한다. 아바타는 가상공간에서 사용자를 대신하는 분신으로 그래픽 이미지는 쿼터뷰 아바타 제작 방식에 의해 제작된 아바타 이미지를 이용하며, 사용자의 조작에 의해 움직임이 발생한다.

사용자의 감정을 이모티콘이나 특별한 움직임으로 표현하며, 사용자에 의해 입력된 말이 말풍선에 의해 상대방에게 보여짐으로서 의사를 전달하게 된다. 또한 이 아바타는 쿼터뷰 아바타 제작 방식에 의해 제작된 의상이나 액세서리 등의 아이템을 이용해 꾸밀 수 있고, 아이템에 해당하는 특수한 행동을 할 수 있어 무한대에 가까운 동작을 구현할 수 있다.



그림 3.1 | 쿼터뷰 아바타를 적용한 가상도시

이제 가상도시 내에서 아바타가 움직여지는 원리에 대해 간단하게 살펴보도록 하자. 키투뷰에서 제공하는 서비스를 위해 개발된 애플리케이션은 모두 키투뷰가 자체적으로 제작한 그래픽 엔진을 사용하고 있다. 그림 3.2처럼 키투뷰 아바타 제작 방식에 의해 제작된 한 아바타에 대한 여러 가지 동작의 정지 컷 이미지들을 이용해 움직이게 하고 말하게 하는 등의 생명을 불어넣는 역할을 이 그래픽 엔진이 한다고 볼 수 있다. 이 그래픽 엔진은 1초에 10프레임의 화면을 그리게 되는데, 매 프레임마다 연속된 정지 컷의 이미지를 보여주게 되며 잔상 효과에 의해 마치 움직이는 것처럼 보이게 된다.

어떤 정지 컷을 얼마만큼의 시간 간격으로 보여줄 것인지는 디자이너가 결정한 후 개발자가 제공한 툴을 이용해 입력하면 된다. 이 원리를 이용해 아바타나 오브젝트의 애니메이션을 구현하게 된다. 아바타와 오브젝트의 애니메이션을 구현함에 있어서 차이점은 오브젝트는 몇 컷의 정지 이미지를 반복적으로 보여주는 반면에 아바타 애니메이션은 그림 3.2에 보여지는 것처럼 여러 개의 정지 컷 이미지들을 어떻게 조합하느냐에 따라서 걷기(그림 3.3), 앉기, 울기, 웃기 등의 다양한 동작들을 만들어 낼 수 있다는 점이다. 이 아바타의 동작을 정의하기 위해 키투뷰는 자체적으로 스크립트 파일인 QVR(QuarterView Resource) 파일을 정의해 사용하고 있다.

이러한 아바타나 오브젝트 애니메이션 효과를 이용해 다양한 형태의 가상공간을 고객이 원하는 바에 따라 비교적 적은 시간을 들여 쉽게 구축할 수 있다. 또한 가상도시 안에서는 쇼핑, 광고, 게임 등의 실생활에서 할 수 있는 여러 가지 활동들을 할 수 있다는 특징이 있다.



그림 3.2 | 아바타 애니메이션을 위한 그래픽 이미지



그림 3.3 | 아바타 걷기 조합

또 한가지 아바타가 적용된 서비스로는 챗팝 서비스를 들 수 있다. 챗팝 서비스는 가상도시의 축소판으로 자신의 마음에 맞는 친구들을 내 개인적인 가상공간인 채팅방으로 초대해 대화를 나눌 수 있는 아바타 채팅 서비스이다(그림 3.4). 물론 이 채팅방은 공개방으로 설정하면 누구나 방문이 가능하다. 특히 이 챗팝 서비스에는 사용자가 스스로 채팅공간을 꾸밀 수 있기 때문에, 친구들과 대화하는 즐거움과 함께 채팅방을 꾸미는 즐거움도 동시에 느낄 수 있는 서비스이다.



그림 3.4 | 키투뷰 아바타를 적용한 챗팝 (아바타 채팅)

또 다른 키투뷰 아바타 적용 서비스로는 아바타 메일을 들 수 있다. 단순한 텍스트와 이미지만을 담고 있는 메일이 아니라 아바타와 가상공간을 이용해 마치 동영상을 녹화하듯이 아바타가 움직이고 말하는 모습을 그대로 녹화해 이메일로 보내는 서비스이다(그림 3.5). 아바타 메일 서비스의 장점은 아무리 많은 내용을 녹화하더라도 그 용량이 아주 작다는 것이다. 그 이유는 동영상처럼 화면을 캡처하는 방식이 아니라 말의 내용과 아바타나 오브젝트의 움직임을 텍스트로 저장해 보내는 방식이기 때문이다.



그림 3.5 | 키투뷰 아바타를 적용한 아바타 메일



그림 3.6 | 아바타 메일 작성 예

그 외에 적용된 서비스로는 사용자가 자신의 분신을 이용해 자신을 마음껏 표현하기 위해 여러가지 아이템을 이용할 수 있는데, 이러한 아이템을 구입할 수 있는 '아이템샵'을 들 수 있다(그림 3.7). 그리고 OX 퀴즈 게임 등 아바타를 이용한 간

단한 게임(그림 3.8), 아바타를 참여시킬 수 있는 보드 게임(그림 3.9), 모바일 폰(그림 3.10) 등 많은 분야에 퀴터뷰 아바타를 적용하고 있다.



그림 3.7 | 퀴터뷰 아바타가 적용된 아이템샵



그림 3.8 | 퀴터뷰 아바타가 적용된 OX 게임



그림 3.9 | 퀴터뷰 아바타가 적용된 보드게임



그림 3.10 | 퀴터뷰 아바타가 적용된 모바일 폰 향후 전망

향후전망

이제 아바타라는 말은 인터넷을 이용하는 사람이라면 누구나 알 수 있는 아주 친근한 단어이다. 3~4년 전 아바타와 관련된 일을 한다고 했을 때 그 의미를 한참 설명해야 이해를 했었고, 너무 이른 것 아니냐는 반응들을 많이 보였다. 그 때에 비하면 지금의 아바타 서비스는 그야말로 비약적인 발전을 했다고 볼 수 있다.

그럼에도 불구하고 아바타 서비스를 제공하는 많은 업체들이 여전히 수익모델에 대해 고민하는 건 지금도 마찬가지인 듯 하다. 그 근본적인 이유에는 여러 가지가 있겠지만 큰 원인으로 볼 수 있는 것은 그동안 아바타 서비스를 제공하는 형태가 사용자를 대신하는 분신으로서의 역할만을 고집하고 아바타 자체만을 가지고 사용자의 욕구를 충족시키려 했다는데 한계가 있었다고 생각된다.

이제는 인터넷을 사용하는 많은 사용자들이 새로운 서비스에 대한 호기심 차원에서 아바타를 사용하는 시기는 지났다고 생각된다. 아바타 만을 가지고 하는 서비스가 아니라 아바타를 응용해 사람들에게 좀 더 효과적이고 편리하게 정보를 제공할 수 있는 서비스의 형태로 발전해야 한다는 것이다. 결국 아바타만의 독자적인 서비스가 아니라 기존의 서비스와 아바타를 효과적으로 접목시켜 시너지를 발휘할 수 있는 서비스를 개발해야 할 것이다.

먼저 향후 아바타에 적용할 수 있는 기술로는 아바타 스

로가 생각하고 성장할 수 있도록 하는 인공지능과 아바타의 움직임이나 이를 조작할 수 있는 제어 기술을 들 수 있다. 지금의 아바타 제작 과정은 디자인 작업 시간과 실제 서비스에 적용하기 위한 부수적인 작업들로 인해 많은 시간을 들여야 하는 것이 현실이다. 이에 비해 거둬들이는 성과는 실로 미미하다고 할 수 있다. 향후 이러한 인공지능이나 제어기술을 적용해 작업공정의 효율성을 높이고 구현이 된 후 어떠한 서비스에나 쉽게 적용할 수 있게 함으로써 고부가가치의 산업으로서 자리 매김 할 수 있을 것이라 생각한다.

향후 아바타 서비스는 위에서도 언급했지만 아바타 자체만의 서비스가 아니라 게임, 교육 등 기존 서비스와 결합을 통해 시너지를 높이는 방향으로 나아갈 것이다. 이를 위해 관련 업체들은 철저한 시장 조사와 사용자의 욕구 파악으로 발빠르게 새로운 서비스를 통한 수익모델을 준비함으로써 아바타 산업이 앞으로는 인터넷의 기반 산업으로서 자리 매김 할 수 있도록 최선의 노력을 다해야 할 것이다. 🇸🇰

