

15 Part 2

아티스트가 알아야 할 15가지 사항



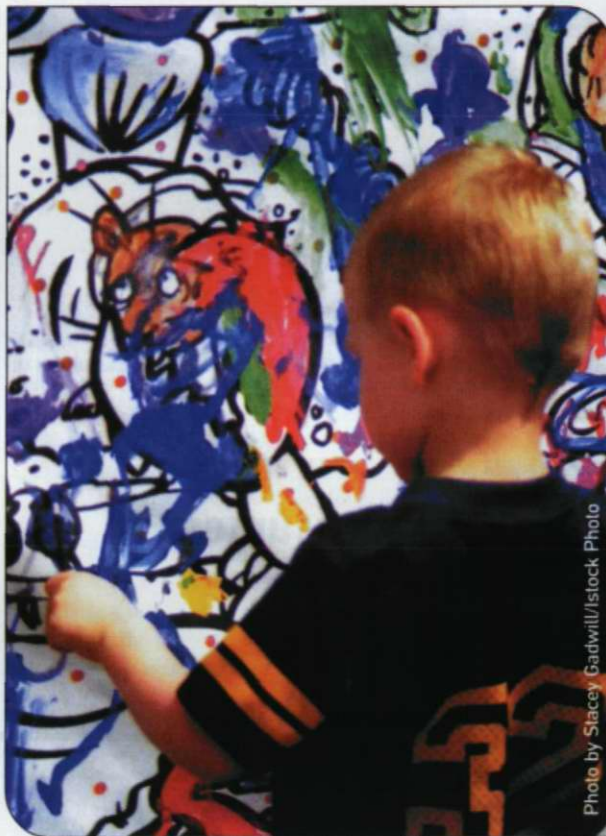
지난 호에는 게임 업계에 몸담은 기간 동안의 경험을 바탕으로 아티스트가 알아야 할 15가지 리스트 중 일곱 가지를 소개했다. 본 고에서는 시리즈와 아티스트의 관점 컬럼을 마감하며 나머지 여덟 가지를 소개한다.

8. 디지털화 이와 반대되는 내용을 이야기 하긴 했지만 가능하다면 자신이 구입할 수 있는 가장 좋은 디지털 카메라를 구입해(몇 년 전 모델의 중고품이라도 좋다) 항상 목에 두르고 다닌다.

지난 수 년 동안 가족과 함께 차를 몰고 나갔다가 완벽히 황폐한 농장 건물이나 콘크리트 저장소를 지나치며 카메라를 집에 두고 왔거나 충전하지 않았다는 사실에 가슴을 친 적이 한두 번이 아니었다. 값비싸고 시간이 많이 걸리는 과정 때문에 사진을 컴퓨터에 올리기가 쉽지 않았던 예전과는 달리 디지털 카메라를 이용하면 원하는 만큼 많은 사진을 예쁘게 찍은 후 텍스트처럼 빠르고 추가 비용 없이 간단하게 컴퓨터에 저장할 수 있다.

또한 디지털 카메라는 GAPSAC(Game Artist Photo Sourcing Apparatus Container) 조립에도 도움이 된다. GAPSAC에는 보통 다음과 같은 것들이 포함 된다:

- 비밀 정부 문서를 훌륭한 군사용 차량 텍스처를 발견할 수 있는 곳으로 넣기 위한 볼트 커터
- 부식성 있는 금속이나 녹슨 기계류를 찍을 때 필요한 위험한 우라늄 처리 공장의 보호용 리드선 복장과 두꺼운 고무 글러브



● 훌륭한 법률 업체의 전화 번호
무단 침입으로 체포되고 CIA의 비공식 지부의 아무도 없는 창고에서 심문당하며 의자에 앉아 밤을 지새보지 않고서는 진짜 게임 아티스트라고 할 수 없다.

7. 데드라인 맞추기 게임 업계에서 아티스트로 활동하는 데 중요한 것 중 하나는 머리가 네 개 달린 친칠라를 제작하거나 Grung 사령관의 외계 우주선의 내부를 제작하는데 시간을 보내도록 돈을 받았다는 것이다. 소규모 업체나 제조업체에서 일하고 있는 사람에게 이야기하고 Tantric Horn Demon이 어떻게 보이는지 결정하느라 하루를 보내고 자신과 자리가 바뀌었기를 바라면서 귀찮다는 듯이 머리를 저어대는 사람들을 보고 있어야 했던 때가 마지막으로 언제였냐고 물어보라.

이 일은 매우 매력적이며, 물론 이런 종류의 일을 좋아한다는 가정이지만, 아

티스트로서 하는 일 중 많은 부분은 일반적으로 쉽게 생각할 수 있는 보통의 일과는 매우 다르다. 하지만, 프로젝트를 정해진 시간 내에, 정해진 예산으로 완료해야 한다면 다른 프로젝트 기반의 작업과 같은 방법으로 작업을 계획해야 하며 그러기 위해서는 많은 회의가 필요하다.

그렇다고 회의가 나쁘다는 얘기는 아니다. 회의는 분명 중요하지만 테이블에 둘러 앉아 스케줄을 계획하거나 설계 포인트에 대해 논의하는 것은 배트맨이 주먹 싸움에서 데어데빌을 이길 수 있는지와 같은 문제를 논의하는 방향으로 변질되기 쉽다.

이것은 우리가 몸담고 있는 업계와 종사하는 사람들의 타입에 따라 발생하는 불가피한 부작용이다. 자리에 앉아서 제작하고 있는 게임에 대해 이야기하면 서로 감정이 격해지기 쉽다. 이를 피할 수 있

는 방법은 아무도 진행되고 있는 상황에 대해 모르는 무의미한 미팅과 4일은 미팅을 갖고 미팅 결과 적는 데 하루가 걸려 한 주를 완전히 써야 하는 과열된 미팅 사이의 이상적인 균형점을 찾는 것이다.

6. 첨단을 걷는다. 기술 주도 산업에서 일하기 위해서는 첨단 기술의 가치를 매우 중시해야 한다. 지난 수 년 동안 “26 레벨의 시차 스크롤”이나 “완전 3차원 벡터 그래픽”의 장점을 이용한 많은 게임과 게임 출판, 출판 업체의 마케팅은 일반적으로 이러한 첨단 기술을 원동력으로 이용해 왔던 것으로 기억한다.

아티스트에게 발전은 대개 좋은 것이다. 보다 많은 트릭을 이용할수록 사용자를 현혹시킬 수 있지만 첨단만을 추구하며 사는 것에는 위험 요소도 있다.

단지 새롭다는 것이 항상 좋다는 것을 의미하지는 않는다. 게임 영상은 세팅과 분위기, 게임 내용 측면과 제작된 화면 및 캐릭터를 어떻게 가장 잘 나타낼 수 있는가로 평가해야 한다. 단순히 갑자기 동적 3차원 폭발을 구현할 수 있다고 하더라도 만약 이것이 중세 성에 세팅 되었다면 이것을 게임에 밀어 넣을 수는 없다. 최첨단 기술을 이용하면 게임에 쉽게 반짝이는 표면을 집어넣을 수 있지만 큰 숲에서 벌어지는 게임이라면 다소 이상하게 보일 수 있다.

예술적 비전의 통합은 호화스럽지만 일반적으로 게임 아티스트에게는 적절하지 않다. 고려해야 할 외부 요소들이 많이 있기 때문에 이 중 몇몇은 가능할 때 새로운 기술을 이용해야 할 필요가 있지만 하지만 모두 균형의 문제이다. 결국 마지막에 게임에서 사용자가 즐길 수 있는 시각적 경험이 전부이다. 일관성을 유지하면서 새로운 기술을 이용하는 것이 가장 중요한 기술이다.

5. 상상은 일반적이지 않다. 전날 밤에 꾸는 재미있는 꿈에 대해 다른 사람에게 이야기해야 할 기회가 생긴다면 이들의 반응을 주의 깊게 살펴보아라. 틀림없이 그들이 표시하는 흥미는 내면의 지루함을 감추기 위한 단순한 허식에 지나지 않을 것이다. 그저 그렇다라는 말이 다소 가혹하게 들릴 수도 있지만 다른 누군가가 묘사만으로 남의 상상을 다시 만드는 것은 거의 불가능하다.

이러한 일은 아이디어를 출판 업체나 투자자에게 설명하는 초기 단계이든 최종 결정권자에게 승인을 얻기 위해 디자인을 제출하는 게임 개발의 뒷부분이든 게임의 비주얼 설계 과정에도 적용된다.

지난 수년간 얻은 귀중한 교훈 중 하나는 아이디어에 대한 설명을 듣고 있는 사람이 듣고 있는 것을 전혀 상상할 수 없다고 가정하면 보다 성공적으로 기회를 활용할 수 있다는 것이다. 내용만 기술한 것은 매우 나쁘고 본문에 스케치를 덧붙인 것도 거의 받아들여지기 힘들며 내용을 보강할 수 있도록 부가적인 그림을 포함해 완전한 그림을 그려야 성공의 문이라도 두드러 볼 수 있게 된다. 정적 3D 모델의 초벌 그림 모습도 어느 정도 만족스러우며 캐릭터인 경우는 모

델의 애니메이션을 배경인 경우는 개략적 모델을 제시하는 것이 좋고 실시간으로 엔진을 이용해 동작하는 데모라면 완벽하다. 다른 사람의 상상력은 전혀 예측할 수 없기 때문에 가능한 포괄적인 프레젠테이션을 사용하는 것이 훨씬 안정적이다.

4. 모든 사람은 아티스트다. 글썄, 이것은 엄격히 사실은 아니지만 모든 사람들이 아트에 대해 나름의 의견을 가지고 있다. 프로그램에 대해 모르는 사람이 프로그래머의 어깨 너머로 C++ 화면을 보면서 ‘음, 저 괄호나 알고리즘은 별로 마음에 들지 않는다. 다른 폰트를 쓰면 좋을 텐데’ 등의 말을 하는 것을 많이 보았을 것이다. 아티스트로서 모든 사람이 자신의 작업에 대한 의견을 나타내 주기를 기대하지만 실제로 다른 사람들이 항상 기대한 대로 행동하지는 않는다. 단순히 누군가 의견을 가지고 있다는 것이 중요한 문제가 되지는 않는다는 것을 알아야 한다.

물론, 이것은 다소 오만하게 들릴 수도 있지만 만약 세계에서 가장 고급스러운 식당에 음식을 먹으러 갔을 때 내 입에는 향료와 오리 비장을 곁들인 같은 달걀 프리타타가 좋지 않을 수도 있다. 그러면 주방장에게 가서 말할 수는 있지만 내 의견은 그의 음식을 먹는 많은 사람 중 하나의 맛에 대한 주관적인 표현일 뿐이기 때문에 주방장은 그리 충격을 받지 않을 것이다. 식당 주인이나 존경받는 음식 비평가라면 앉아서 의견을 말할 수 있다. 그런 경우가 아니라면 일반인의 의견은 거의 영향을 미치지 않는다.

당신도 아티스트로서 자신의 판단에 대해 확신을 가져야 하며 일할 때 듣게 되는 의견 중 많은 것을 골라낼 수 있어야 한다. 사람들의 의견에 귀를 기울이는 것은 종종 도움이 되긴 하지만 모니터를 기웃거리는 모든 사람을 기쁘게 할 수는 없기 때문에 자신의 능력이 믿는 것이 가장 중요하다.

3. 더러운 세상. 시각적으로 가장 큰 효과를 낼 수 있는 것을 찾아내는 것은 스스로 자산을 만들어내는 아티스트의 역할 중 매우 중요한 부분이다. 필자 역시 좋은 아이디어라고 생각했지만 실제로 매우 끔찍한 악몽으로 입증되는 경우가 많이 있었다. 이 분야가 정적이며 새로운 기술의 효과를 계속 이용할 필요가 없다면 작업은 보다 쉬웠겠지만 현실은 전혀 그렇지 않기 때문에 자신의 경계를 끊임없이 다시 평가해야 한다. 하지만, 다음과 같이 일반적으로 게임 세상에서 성공적인 제품을 쉽게 내놓을 수 있는 굳건한 아이디어들도 있다.

더러운 것이 깨끗한 것보다 쉽다. 깨끗한 표면은 사실 시각적으로 보다 간단한 반면 깨끗한 표면은 화면에서 지루하게 보일 수 있다. 보다 흥미로운 방법으로 정확하게 다시 만드는 것을 어렵게 하는 것이 바로 이 단순성이다.

옛날 것이 새 것보다 쉽다. 이전 아이디어를 확장해 새로운 오브젝트나 분야를 만드는 것도 오래되고 낡은 것이나 장소를 만드는 것



게임 디자인은 여러 가지 면에서 위 아래로 갑작스레 움직이고 빠르게 회전하는 롤러 코스터와 비슷하다

보다 어렵다. 비어 보이거나 평범하게 보이는 화면을 피하고자 한다면 게임의 화면은 실제 세계의 환경보다 흥미로워야 한다.

미래와 과거는 동시대 세팅보다 제작하기가 쉽다. 우리는(플레이어를 포함하여) 우리가 잘 알고 있는 것에 대해서는 쉽게 속지 않는다. 걸음, 얼굴 표현, 책상 등, 소포털 등은 우리가 항상 접하는 것들이기 때문에 화면에서 본 것을 경험에서 알고 있는 것과 비교하는 잠재의식은 문제점을 쉽게 찾아낼 수 있다.

이 문제에 대한 한 가지 해결책은 완전히 판타지 세상으로 구성된 게임을 만드는 것이다. 하지만 보다 실질적으로는 가능한 질 높은 재료를 사용하는 것이 가장 좋다. 교회를 만들어야 한다면 여러 곳을 조사해 정확히 만든다. 게임에 코끼리가 필요하다면 아프리카를 여행하면서 시간을 보낸다(최소한 이를 위해 자금을 모아야 한다). 그러지 못하면 가까운 동물원이라도 가봐야 한다.

2. Mr 크리스와 그의 회전 나이프 분명하지 않은 기준, 하지만 필자는 이 컬럼 리더십의 많은 부분은 몬티 파이톤(Monty Python)과 매우 유사하다. 유명한 파이톤의 스케치에는 선택을 위한 위원회 앞에서 아이디어를 발표해 아파트 블록 설계 계약을 따내려 노력한 건축가인 존 크리스(John Cleese) 초상화가 있다. 이것의 유일한 문제점은 크리스의 캐릭터가 이전에 도살장만 설계했다는 것이다. 발표는 크리스가 아파트 블록의 휴게실에 회전 나이프를 넣는다는 것에 대해 언급하기 전까지는 잘 흘렀다. 자신의 설계가 얼마나 혁신적이고 창조적인지를 보이는 아이디어를 방어하기 위한 시도에도 불구하고 그는 결국 실패했다.

이것이 게임 미술 제작에 무슨 관계가 있는가. 글썄, 다소 이상한 방법일 수도 있지만 이것은 아티스트/디자이너로서 자신의 작업이

스타일과 내용 모두를 완전히 고려해야 하는 작업 게임에 초점을 맞추어야 한다는 것을 나타낸다. 게임 플레이에 뛰어난 아트는 이것이 프레임 율을 떨어뜨리거나 진행을 어렵고 혼란스럽게 하거나 혹은 게임의 전체적인 미학에 혼동을 준다면 그 자체가 얼마나 좋은지에 관계없이 실패한 것이다.

1. 롤러 코스터를 탄다 게임 제작은 단순한 경험만을 제공할 수는 없다. 포괄적인 설계와 완벽한 팀, 확고한 기술로 A라는 점에서 시작해 B라는 점으로 부드럽게 진행하는 것은 결코 GDC 홀을 함성으로 메우는 스토리가 될 수 없다. 본래, 게임 아트 제작은 여러 가지가 뒤얽힌 길을 따라가는 것이다.

아티스트로서 당신은 작업하고 있는 게임의 전체 라이프 사이클에서 가장 좋은 제품을 만들어야 한다. 발생할 수 있는 모든 장, 단점을 파악하면 때때로 발생할 수 있는 그래픽 메모로 자신을 죽음으로 몰 수 있는 말싸움에 도움을 줄 수 있다.

프로젝트를 시작할 때 미술팀이 컨셉 작업을 주도하게 되는 경우가 있다. 그 정의를 그대로 이러한 자유로운 아트는 사실 매우 좋게 보일 수 있다. 순수한 컨셉 표현이거나 수준 및 캐릭터 테스트이거나 컨셉 단계는 흥미를 끌 수 있는 요소를 찾아 흥미를 유발하는 과정이다. 이 단계에서 아티스트는 프로젝트에 대해 좋은 느낌을 쉽게 가질 수 있으며 그에 따른 기회도 많다.

하지만, 일단 프로젝트가 시작되면 사용하는 기술의 반복은 제작될 미술의 품질을 심각하게 제한할 수 있다. 일시적인 미술 자산이 필요하거나 위치 저장 텍스트와 애니메이션이 화면 품질을 떨어뜨릴 수 있다. 생산이 시작되면 생산 파이프라인에서 엔진과 개선 과정은 미술 관점에서 다시 중요시될 수 있다. 하지만 프로젝트가 최종 단계에 달하면 콘텐츠가 최대로 되고 프레임율이 고정되기 때문에 비주얼이 축소되어야 한다. 최종적인 최적화로 미술이 차지하는 부분이 커지고 마지막 몇 가지 미세 조정이 필요할 수도 있으며 게임을 출시되고 일은 종료된다.

이 패턴은 결코 일반적인 것은 아니지만 이것은 아트 롤러 코스터의 한 예를 나타낸다. 비슷한 경우에 어떻게 진행되는지에 대해 이해하게 되면 프로젝트 기간 동안 자신의 열정을 유지하는 데 도움이 된다.

맺음말 보다 훌륭한 아티스트가 되는 것은 모두 배움의 문제이다. 필요한 모든 것을 알아야 한다고 생각하기 시작하는 것은 사실은 모른다는 것을 분명히 알려주는 것이다. 이 분야에서는 모든 것들이 빠르게 변하며 자신도 계속 변화할 수 있도록 해야 한다. 마지막으로, 저번 호에 언급한 것과 같이 이제 아티스트의 관점 컬럼을 마치게 되었다. 지난 2년 동안 지치지 않고 이 컬럼을 쓰는 데 도움을 준 게임 디벨로퍼 관계자들에게 감사의 말을 전한다. 이것은 환상적인 경험이었다.