
3D 게임 캐릭터 제작에 있어서의 캐릭터 일러스트에 관한 연구

Research About Character Illustration Which the 3D Game Character Manufacture

이동열
안산1대학 디지털애니메이션과
Dong-Lyeor Lee(dllee@ansan.ac.kr)

요약

현재를 산업사회에서 지식, 정보화 사회로 전환되어지는 종합코드시대라고 할 수 있다. 이러한 종합코드 시대에서 가장 복합적인 매체산물이 게임 산업이다. 그 게임 산업 속에서도 게임 제작의 요소 중 하나인 게임캐릭터는 유저와 상호작용을 통한 시각적인 요소를 내포하므로 가장 중요 요소이다. 게임 산업에서 캐릭터 제작의 초기시작은 그 무엇보다도 부가가치를 확산 시킬 수 있는 요소를 내포하고 있다. 게임제작의 캐릭터라 함은 제작 요소 중 기본 원화로부터 시작을 뜻하는 확산성처럼, 2D 게임 캐릭터 일러스트에서 3D 게임 캐릭터제작으로 이어는 복잡성. 그리고 개체성, 가상성과 같은 게임의 발전 요소가 기존의 코드와 다른 차별적 마인드코드에서 세워질 때 그 초석은 만들어 질것이다. 따라서 게임제작에 있어서의 캐릭터 일러스트와 원화의 중요성을 파악함은 보다 완성된 3D 게임캐릭터를 제작하는 원인제공을 할 수 있다고 사료되어진다.

■ 중심어 : | 3D 게임 캐릭터 | 게임 캐릭터 일러스트 | 게임 산업 |

Abstract

It is said that today is an era of total cord characterized by the transition from the industrial society to the knowledge based and information one. In this age of total cord, the most complex media production is the game industry. In the game industry, game character as one of the elements of game production is the most important because it contains visual elements created through interaction with a user. Initial creation of characters in the game industry is considered having the most value-adding element.

Character creation in game production begins with basic drawings, like a diffusive property of the production elements, and proceeds to complicated 2D game character illustration and 3D game character production. In addition, only when driving forces for game development such as individuality and virtual reality are based on different mind cord from existing one, foundation for it will be firmly established. Therefore, it is clear that understanding of the importance of character illustration and original drawings in the game production is essential to successfully produce more perfect 3D game characters.

■ keyword : | 3D Game Character | Character Illustration | Game Industry |

1. 서론

세계적으로 게임 산업은 문화콘텐츠 산업의 핵으로 하루가 다르게 발전하고 있다. 게임은 이용하는 형태, 또는 하드웨어를 기준으로 5가지의 분류를 가지게 된다. 아케이드 게임(Arcade Game), 비디오 게임(Video Game), PC게임(PC Game), 온라인 게임(Online Game), 모바일 게임(Mobile Game)등이 있다. 이 분류는 내용과 이용방식에 따라 더 세분화도 가능하며 최근 분류별 유통현상이 두드러지고 있다. 즉, 퍼즐, 액션, 슈팅, 롤 프레이밍, 전략 시뮬레이션, 건설/경영/육성시뮬레이션, 스포츠, 레이싱, 어드 벤처, 아동용, 성인용, 보드 등이 장르별 분류에 속한다. 게임 산업의 다양한 분류 속에 한국은 막강한 경쟁력인 온라인과 모바일에서 49%~54%라는 초고속 성장률[그림 1]을 가지며 매년 약 15%의 고속 성장률을 이어 나가고 있다 그러나 이러한 성장률은 특정부류의 게임에서 세계적 선점으로 발전하고 있으나 상대적으로 비디오 게임, 아케이드 게임 등은 경쟁력부분에 좀 더 강화하여야하는 단점을 지니고 있다.

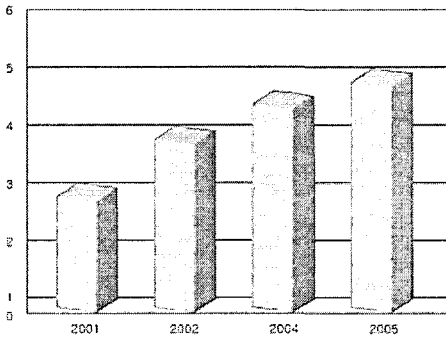


그림 1. 국내 게임산업 규모

캐릭터라는 말은 사전적 의미로 「사람이나 사물의 성격, 특징 또는 그래픽적인 마크나 알파벳 등의 기호, 활자」라고 말할 수 있다. 하지만 이런 광의적인 의미로서 정의하기보다 협의의 의미로써 캐릭터를 정의하는 것이면에서 합리적이라고 볼 수 있다.

문화, 창의성, 퀄리티 등과 같은 무형의 개념 위에 콘

텐츠, 컴퓨터, 네트워크 등이 디지털을 기반으로 다양한 문화콘텐츠와 구체적 결합으로 실체가 완성되어지는 산업이 게임 산업이다.

2. 본론

캐릭터에는 그 활용범위에 따라 무수히 많은 분야로 나누어진다. 그중 본 논문에서는 게임제작[그림 2]에 있어서의 원화의 필요성 및 캐릭터일러스트에 대해 논하고자한다.

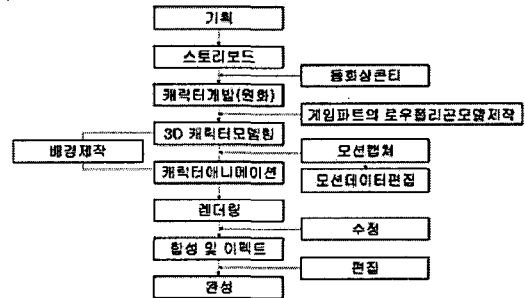


그림 2. 게임제작순서도

게임 제작시 가장 먼저 고려되어야 할 요소 중 캐릭터의 원화 작업이 가장 먼저 고려되어 져야 한다. 전반적인 게임의 스토리를 이끌어 나갈 요소 중 가장 많은 영향력을 내포하고 있기 때문이다. 게임의 원화라 함은 일반적으로 게임을 멋스럽게 하는 그림, 또는 삽화로 여기는 경우가 많다. 하지만 게임 원화라 함은 게임을 통한 하나의 재창조 작업이 그 의미를 부여한다고 할 수 있다. 즉, 그 자체가 게임을 함축하고 게임의 의미라고 할 수 있다. 게임개발자들의 처음 기획 및 의도를 가장 능동적으로 표현하는 것이다. 게임기획책임자의 컨셉을 끌어내어 게임 제작자에게 그 의미를 전달하는 것이 역할이다. 뛰어난 그래픽디자이너일지라도 게임기획책임자의 컨셉을 예측할 수 없다면 그 게임의 성공여부는 확인할 수 없다. 최근의 게임은 점차 상업화, 대규모화되어 가는 추세이다. 이는 게임기획책임자의 생각을 확실하게 게임개발자에게 전달하는 것이 무엇보다도 중요하

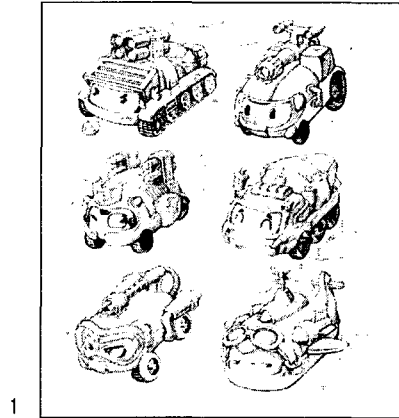
는 점을 고려 할 때 게임원화의 중요성[그림 3]은 점점 커지고 있다.

게임기획자와 원화가는 그래픽디자이너와는 수많은 회의를 거쳐 정리된 문서를 형상화 시켜야 한다. 이것이 게임제작에 있어서 가장 중요한 일중에 하나이다[그림 3]. 국내의를 막론하고 그림을 그리는 일임에도 불구하고 게임캐릭터 원화가는 그래픽 팀이 아닌 게임기획 쪽에 속해 있다. 실무보다는 컨셉에 가까운 일을 하는 직무이기 때문이다. 즉 눈에 보여 지는 것을 생산해내는 직무인 것이다. 그림은 단지 일러스트레이터의 머릿속에 있는 것만으로 구성되는 것이 아닌 게임기획자의 처음 컨셉에 맞추어 그 캐릭터의 성격, 스킬, 모션이 계획되었던 후에 게임 원화가의 머릿속에서 나온 디자인을 근원으로 3D 그래픽제작이 되는 것이다[그림 2]. 때문에 각각의 캐릭터들은 그 게임의 성격에 맞는 행동 패턴 및 인상을 유저플레이어에게 심어주고 플레이를 할 수 있는 원인 제공을 하게 된다.

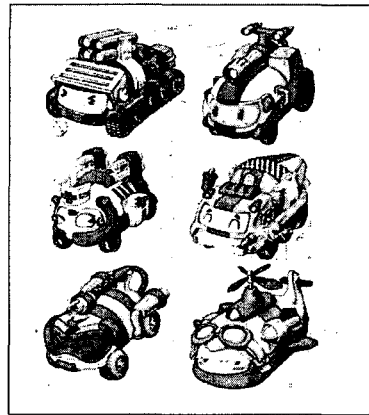
일러스트와 게임 원화에는 작은 차이점을 발견할 수 있다. 높은 퀄리티의 일러스트는 게임의 높은 퀄리티를 알릴 수 있고, 게임 원화가 보여주는 세계관이나 분위기를 통해 게임 전반의 분위기를 역시 가장 효과적으로 전달할 수 있다. 대부분의 게임 제작시 전문적으로 일러스트레이터를 두어 게임의 일러스트만 전담하기도 하지만 이 경우 게임 제작 시 가졌던 처음의 컨셉과 어긋날 경우가 있다. 그래서 게임제작사에서는 대부분 원화가가 이 작업을 통해 게임의 본질적인 컨셉을 표현하는 경우가 대다수이다. 이는 게임의 원화가 그 게임의 컨셉을 가장 잘 표현하는 게임의 얼굴이기 때문이다.

게임원화는 접근방식[표 1]에 따라 조금씩 다른 형태를 취하고 있다. 우선 제작순서에 따라 게임 원화를 바탕으로 제작방법과 게임이 제작된 후, 즉 완성된 게임을 바탕으로 원화를 제작하는 경우가 있다. 전자의 경우는 일반적인 게임제작방법으로 가장 보편적인 게임원화제작 방법이다. 후자의 경우는 최근 고갈되고 있는 콘텐츠를 극복하기 위한 문화적 콘텐츠를 이용하는 경우에 사용되어진다. 즉 제작되어 흥행한 영화나 애니메이션, 혹은 소설 등의 콘텐츠를 이용하여 제작되어진 게임의 경우를 예로 들 수 있다. 그리고 또 한 가지는 게임제작사

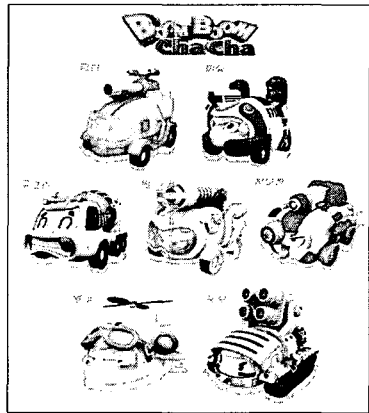
에서의 마케팅에 의한 원화제작을 그 예로 들 수 있다.



1



2



3

그림 3. 캐릭터원화, 캐릭터일러스트, 캐릭터 3D모델링
(출처: <http://www.creant.co.kr>)

표 1. 접근방식에 따른 개념

| 접근방식에 따른 개념 | 구분 | 내용 |
|-------------|-------------|---------------|
| 제작순서에 따른방법 | 원화를 기본으로 제작 | 보편성, 대중성, 통일성 |
| | 게임제작 후 원화제작 | 상업성, 독창성, 다양성 |

두 번째로 용도의 차이[표 2]에 따른 방식이다. 이것은 캐릭터 각각의 개성에 따른 차이와도 밀접한 관계가 있다. 캐릭터위주의 일러스트인 경우와 게임의 전반적인 컨셉 연출에 따른 일러스트로 나누어짐과 동일하다.

표 2. 용도차이에 따른 개념

| 용도차이에 따른 개념 | 구분 | 내용 |
|-------------|--------------|---------------|
| 개체위주에 따른방법 | 캐릭터를 기본으로 제작 | 개성, 대중성, 통일성 |
| | 원화컨셉에 따른 제작 | 상업성, 독창성, 다양성 |

또 다른 방법으로는 게임의 장르에 따른 방식이다. 현재의 게임은 각종 형태가 복합되어지는 추세이다. 그러나 모든 엔터테인먼트 산업이 그렇듯 장르는 구별되어진다. 본 논문에서는 약 5가지로 구분하여 그 예를 설명하겠다. RPG(Role Playing Game), RTS(Real Time Strategy), Action, Adventure, Simulation으로 나눌 수 있다. 게임에는 수많은 장르가 있지만 가장 제작하기 어렵지만 제작 후 성공여부를 떠나 가장 주목성이 강한 부분이 RPG일 것이다. RPG의 경우 완벽한 컨셉 설정과 PC(Player Character)Design, NPC(Non Player Character)Design, BG(Back Ground)Design, Item Design등이 필요로 한다. BG Design에서 러브스케치 제작시에는 BG Designer의 편의를 위해 기획의도와 기획자의 마인드가 글로 표현되어야 한다. 상대적 개념이지만 다른 게임에 비해 RPG게임은 캐릭터의 비중이 작다. 스토리위주의 RPG게임은 정해진 캐릭터만으로 진행되어진다. 따라서 만들어진 캐릭터보다는 유저에게 그 권한을 넘겨 플레이어가 중심이 된 캐릭터가 게임의 전반적 흐름을 진행한다.

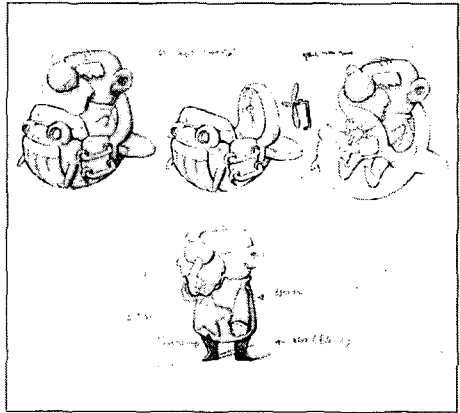


그림 4. 캐릭터원화 예제
(출처: <http://www.creant.co.kr>)

RTS(Real Time Strategy)로는 ‘블리자드’사의 <스타크래프트>가 대표적인 게임이다[그림 5]. 특히 캐릭터에 있어서의 공통적 특징이 각 개체, 즉 유니트별로 통일성을 가지게 된 특징을 가지고 있으며 <워 크래프트>, <커맨드 앤 컨쿼> 등이 있다. 이와 같이 캐릭터의 종은 정해져 있으며 원화가 기획자의 마인드에 따라 개체별 통일성을 부여해 주어야 한다. 즉, 각각의 개성 및 특징은 살리며 통일성부여를 하여야하는 가장 어려운 게임의 부분 중 하나이다.

Action Game의 경우에는 그 안에 좀 더 세분화된 종류의 Action Game이 있다. 횡, 종 스크롤 액션, 대전 액션 등의 다양한 종류가 있지만 Action Game의 경우는



그림 5. <스타크래프트>, <워 크래프트> 캐릭터일러스트

다른 종의 게임에 비해 가장 캐릭터의 비중이 크며 주목성이 가장 두각되는 부분이다. <스트리트 파이터>, <킹 오브 파이터즈>, <철권4> 등이 가장 대표적인 예이다[그림 6]. 가장 많은 콘티 작업이 필요로 하며 가장 사실적인 원화작업이 필요로 하고 캐릭터의 움직임이 가장 중요시 되는 게임의 분류로서 그래픽 모션 디자이너의 역할이 어느 분류의 게임보다 중요시되는 게임의 분류이다.



그림 6. <스트리트 파이터>, <킹 오브 파이터즈>, <철권4> 캐릭터일러스트

그리고 이 또한 원화가의 능력이라고 할 수 있다. Adventure Game의 분류는 80년 초에서 약10여년의 흥행을 기록했던 장르로 현재는 RPG나 액션에 한 부분으로 흡수되어버린 상태이다. 원화 디자인의 중요성보다는 BG의 디자인을 더 중요시하며 아이템의 중요도가 가장 독특한 분류 중에 하나이다.<바이오해저드>, <데빌메이크라이> 등이 대표적 게임이며[그림 7], 최근 BG의 중요도에 움직임의 개체인 캐릭터의 중요도가 부각되어 제작되어지는 추세를 보이고 있다.



그림 7. <바이오해저드>, <데빌메이크라이> 캐릭터일러스트

3. 결론

1958년 최초의 게임 “테니스”가 세상에 나온 이래 1972년 상업적 성공을 거둔 “PONG” 게임이 현재의 게임역사의 시발점이 되었다고 한다. 약 35여년의 게임역사에서 무수히 많은 분야에서 급속히 발전 되어 왔고 앞으로의 발전 가능성도 무궁무진하다고 여겨진다.

게임캐릭터는 상호커뮤니케이션이 가능한 독특한 문화적 코드로서 여러 분야의 문화적 요소에 큰 영향을 주리라 여겨진다. 게임 캐릭터는 다른 미디어 캐릭터와 다르게 유저와의 상호작용이라는 부분이 개체의 특성, 형태, 움직임, 성격, 역할 등의 부분에 따라 그 영향력의 차이가 나는 차별된 장점을 지니고 있다.

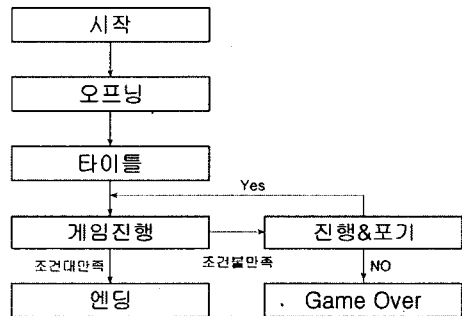


그림 8. 슈팅/액션 등의 일반형 플로우 차트 모식도

특히 게임의 발전과 더불어 발전한 메디칼적인 발전 요소로 인해 최근 게임은 대부분 3D 게임의 형태를 표방하고 있다. 이와 같은 문화적 코드에 맞추어 3D 게임을 제작할 시에는 게임의 컨셉을 가장 잘 표현하여야 하는 것은 무엇보다도 중요하며 그것은 원화가의 몫이다. 그리고 그 게임의 컨셉과 마케팅에 가장 큰 영향을 주는 것이 게임의 일러스트이다. 원화작업의 특성 및 작업은 실 작업보다 게임 전체에 대한 흐름 및 컨셉을 조망하는 능력에 관한 것이다.

앞서 거론 되어진 게임제작의 중요도 및 종류에 따른 분석에도 거론 되어진 것처럼 게임제작에 있어 원화와 캐릭터의 제작은 전혀 다른 별개의 것이며 그 중요성은 더할 나위 없이 중요하다. 캐릭터제작의 기술적인 면은 계속적으로 발전하고 있다. 캐릭터의 3D제작을 위한 모

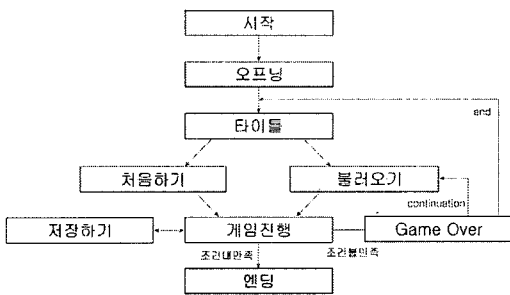


그림 9. 어드벤처등 저장형 플로우 차트 모식도

티브설정[그림 8][그림 9]를 두어 이상적인 형태의 인위적 캐릭터제작을 통한 게임의 부가가치저하요소를 배제함은 물론 유저와의 상호작용을 이루는 캐릭터개발 및 원화제작이 현 문화적 코드에 부합한 게임제작의 초석이라고 여겨진다.

참 고 문 헌

[1] 유석호, "미래유망산업 디지털 콘텐츠", 부산영상산업의 현실과 과제 자료집, pp.109-116, 2003.
 [2] 우중식, "게임업체 성공창업을 위한 길라잡이", (주)크리홍보, pp.3-8, 2004.
 [3] 백철호, "게임산업저널", 게임캐릭터변천의 문화적연관성, (재)한국게임산업개발원, pp.43-67, 2004.
 [4] R. DeMaria and J. L. Wilson, *Illustrated History of Electronic Game*, (주)제우미디어, pp.244-336, 2003.
 [5] 박승준, *게임소재론*, (재)한국게임산업개발원, pp.34-64, 2003.
 [6] 정종필외5명, *앗싸! 게임만들기*, 도서출판비비컴, pp.12-48, 2001.
 [7] 김희진, *캐릭터 마케팅의 이론과 전략*, 케이에이디출판사, pp.20-35, 1999.
 [8] <http://www.creant.co.kr/>
 [9] <http://ruliweb.dreamwiz.com/>
 [10] <http://www.gitiss.org/>

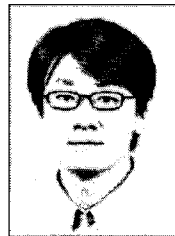
[11] <http://www.gameinfinity.or.kr/>

[12] <http://game.connect.or.kr/>

저 자 소 개

이 동 열(Dong-Lyeor Lee)

종신회원



- 1997년 2월 : 충남대학교 산업미술학과(예술학사)
- 2004년 2월 : 일본 큐슈예술공과대학원 예술공학과 정보전달 전공(예술공학석사)
- 2000년 3월~현재 : 공주대학교 게임디자인학과 강의

• 2000년 3월~현재 : 안산1대학 디지털애니메이션과 교수

<관심분야> : 게임캐릭터디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어