

게임에서의 4족 동물 애니메이션 활용사례

김 현

1. 서론

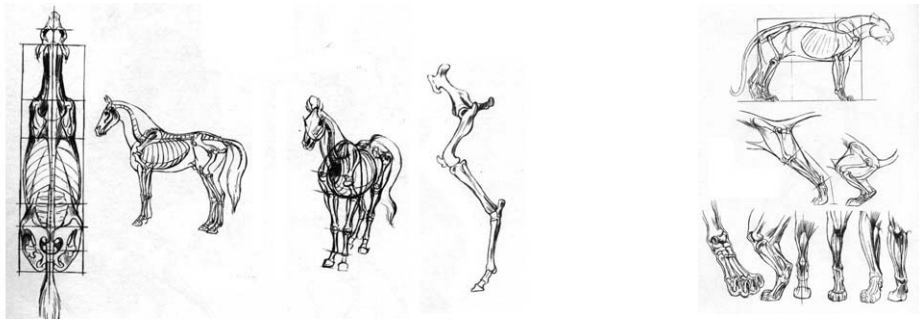
4족 캐릭터라고 해서 모두 걸음걸이와 뛰는 동작이 같지는 않습니다.

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

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

〈그림 1〉 말의 구조골격

〈그림 2〉 고양이류의 구조골격



이러한 골격구조의 차이로 같은 4족 동물이라 하더라도 동물류에 따라 그 걷기와 뛰기 동작은 큰 차이가 있습니다. 또한 거의 같은 골격구조를 가진 말과 소의 동작 역시 걷는 모습과 뛰는 모습은 다른 동작을 취합니다.

〈그림 3〉 소의 구조골격



〈그림 3〉 말의 구조골격



그러나 이런 각 개체의 모든 동작의 다양성을 게임 내에서 모두 표현 하기란 힘든 일입니다. 특정한 애니메이션의 경우는 동물의 동작을 그대로 재현 하기는 하지만, 게임의 경우는 그렇지 못한 경우가 더 많습니다.

〈그림 4〉 World of Warcraft의 4족 캐릭터 걷기

〈그림 5〉 World of Warcraft의 4족 캐릭터 뛰기



[블리자드의 대작 게임인 [World of Warcraft]의 경우 게임내의 애니메이션들을 보면 정말 놀라울 정도로 세심하고 잘 만든 애니메이션이라는 것을 느낄 수 있습니다.

그러나 [World of Warcraft]의 4족 캐릭터들의 애니메이션을 자세히 살펴보면, 전혀 다른 종류의 동물인데도 [그림 3. World of Warcraft의 4족 캐릭터 뛰기]에서 보다시피 모든 동물들이 같은 걷는 동작을 취하고 있습니다. 물론 뛰기 동작 역시 마찬가지입니다. 각 동물마다 차이점은 대기 동작에서 차이가 날뿐, 걷기와 뛰기 동작은 같은 애니메이션으로 제작 되어 있습니다. 이렇듯 게임 속에서의 4족 애니메이션은 기타 여러 가지 사항으로 실제와는 다른 애니메이션을 취하게 됩니다.

특히 캐주얼 게임의 경우는 이러한 대작 게임에 비해 현실의 동작을 더욱 무시하고 제작 되는데, 그 이유는 제작비용, 제작기간, 기획의도에 있습니다. 그중 기획의도에 의한 이유가 가장 큰데, 캐주얼 게임은 온라인 게임과 달리 게임 플레이 시간이 짧고, 작은 부분에서 재미를 주어야 합니다. 그래서 캐주얼 게임의 애니메이션은 대부분 과장이라는 만화적 애니메이션을 취하게 됩니다.

2. 캐릭터 셋업

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

최근 4족 캐릭터의 경우 CAT이라는 플러그인의 사용이 많습니다. CAT의 경우 거의 모든 종류의 4족 캐릭터의 Bone 셋업을 지원합니다.

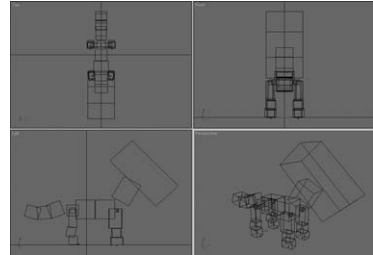
〈그림 6〉 말 CAT Setup



〈그림 7〉 고양이류 CAT Setup



〈그림 8〉 Character Studio Setup

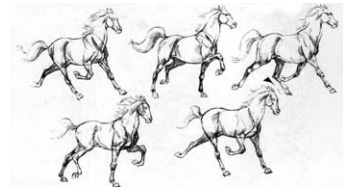


그러나 [프로젝트M]에서는 CAT은 게임엔진과의 호환성 문제로 단지 참고만 할뿐, 실제 제작은 Character Studio로 셋업 되었습니다. 또한 전혀 실제 말의 골격이 아닌 단지 애니메이션의 편의를 생각해 셋업 되었습니다.

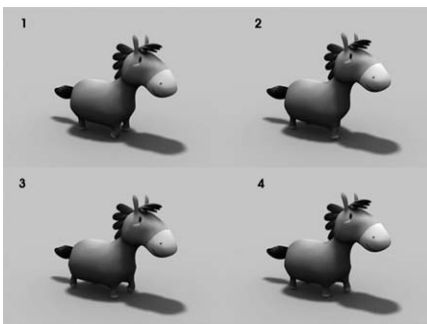
3.4족 캐릭터 걷기 애니메이션

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

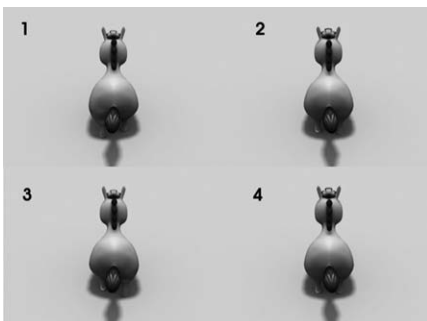
〈그림 9〉 말걷기 동작



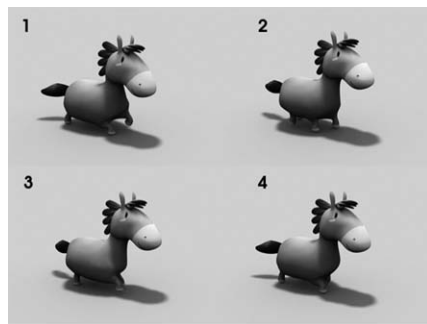
〈그림10〉 말걷기 ver.1



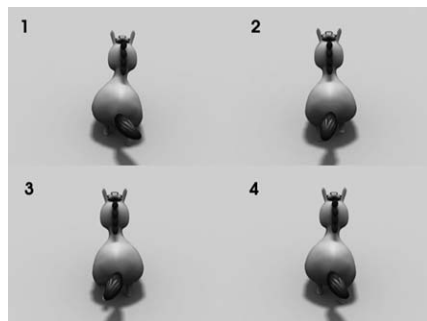
〈그림12〉 말걷기 ver.1 뒷모습



〈그림11〉 말걷기 ver.2



〈그림13〉 말걷기 ver.2 뒷모습



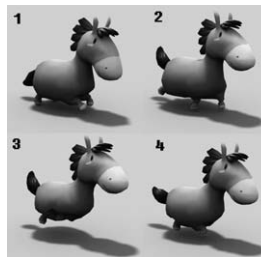
처음 제작 시 실제 말의 동작 [그림 9. 말걷기 동작]을 참고해서 만들었으나, [그림10. 말걷기 ver.1] 2차 수정 시 실제 말의 동작을 무시하고 [그림11. 말걷기 ver.2]의 동작이 나왔습니다. [그림12. 말걷기 ver.1 뒷모습]과 [그림13. 말걷기 ver.2 뒷모습]를 비교해 보면 알겠지만, 최종 결과물은 뒤에서 봤을때 심하게 엉덩이를 흔들면서 걷는 동작입니다. 이는 게임에서의 유저의 주시점이 뒷부분이기 때문에 실제 말이 걷는 모습이 아니더라도 재미를 주기 위해 엉덩이를 좌우로 많이 흔들며 걸게 만들어진 동작입니다. 즉, 말의 동작이나, 고양이의 동작이나는 것은 중요하지 않고 단지 게임시점에서의 애니메이션이 얼마나 재미있게 표현 되었냐를 중요시해서 제작 되었습니다.

4. 4족 캐릭터 뛰기 애니메이션

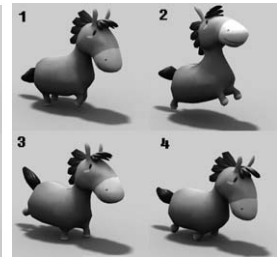
〈그림14〉 말뛰기 동작



〈그림15〉 말뛰기 ver.1



〈그림16〉 말뛰기 ver.2



말뛰기 애니메이션 역시 실제 말의 동작 [그림14. 말뛰기 동작]과는 전혀 다르게 제작 되었습니다. [그림15. 말뛰기 ver.1]은 1차 작업시 제작된 애니메이션으로 실제 말의 동작을 참고로 제작되었습니다. 그러나 동작이 너무 작고, 재미 없다는 지적으로 최종 작업시 [그림16. 말뛰기 ver.2]로 제작 되었습니다. [그림16. 말뛰기 ver.2]를 보면 전혀 말의 동작이 아니라, 동작이 아주 크고, 과도하게 머리와 다리가 움직인다는 것을 알 수 있습니다.

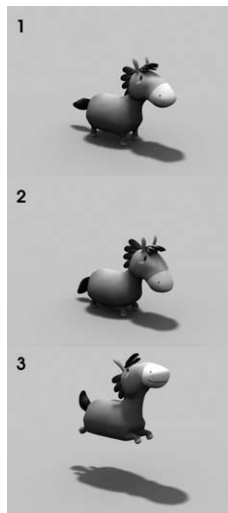
걷기 동작과 마찬가지로 실제 말의 움직임이 아니라 단지 재미있고, 움직임이 크게 과장해서 제작 되었습니다.

5. 4족 캐릭터 점프 애니메이션

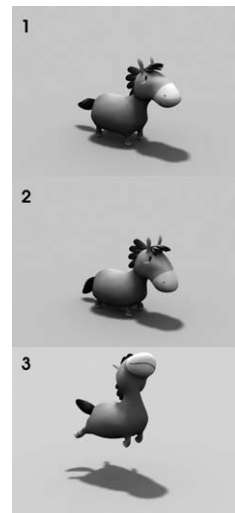
〈그림17〉 말점프



〈그림18〉 말점프 ver.1



〈그림19〉 말점프 ver.2



점프 동작을 보면 게임 내에서의 4족 캐릭터 애니메이션에 대해 좀 더 잘 이해 할 수 있는데, [그림17. 말점프]은 말의 점프 동작입니다. 그러나 실제 제작은 [그림19. 말점프 ver.2]으로 말의 점프 동작이 아닌 단지 재미있는 동작을 취하고 있습니다.

이러한 애니메이션은 4족이나 2족이냐를 떠나 게임내의 모든 캐릭터들에게 공통으로 적용된 애니메이션 제작 지침 사항입니다.

6. 결론

정리하자면 게임에서의 4족 캐릭터 애니메이션은 실제 4족 동물과는 별개의 애니메이션을 취하게 됩니다.

우리의 상상에서는 무거운 코끼리가 하늘을 날 수 있고, 물고기가 물 밖에서 움직일 수도 있습니다. 게임은 이러한 우리의 상상력을 표현하는 좋은 도구로 실제와는 다른 모습들을 취하게 됩니다. 물론 실제와 똑같은 상황과 배경 애니메이션을 취하는 게임들도 많습니다. [에이지오브엠파이어]등의 게임을 보면 수많은 배경과 인물, 동물들의 표현이 역사적 사실을 바탕으로 잘 표현되어 있습니다. 그와 반대로 많은 다른 게임에서는 현실을 무시한 애니메이션이 제작 되곤 합니다. 즉, 만화적 상상이란 이름으로 허용되는 것입니다.

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

게임(특히 캐주얼게임)에서 애니메이션에 과장이 없다면 유저들에게 재미를 반감시킬 것입니다. 그것이 2족이든 4족이든 또는 발이 여러개 달린 괴물이든 얼마나 실제와 같은가가 아닌 얼마나 재미 있는냐가 중요한 것입니다. 즉 과장은 게임애니메이션에서 필수조건이라 하겠습니다.

- [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 문화콘 텐츠 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>



김현

2006 홍익대학교 조형대학 애니메이션 전공 (석사)
 2002 ~ 현재 한국산업기술대학교 게임공학과 겸임교수
 2007 ~ 현재 (주)큐피플 부설연구소 소장