

게임 괴물 캐릭터 조형의 접목 방법에 대한 연구

손서평, 이동열
공주대학교 게임디자인학과

Study the graft method related to the design of monster character in games

Shu-Ping Sun, Dong-Lyeor Lee
Dept. of Game Design, Kongju National University

요 약 게임에서 괴물의 독특한 이미지와 사람들이 가지는 미지 사물에 대한 호기심 때문에 게이머들은 평범한 일상생활에서 벗어나 가상의 공간에서 게임의 새로운 세상을 탐구하게 한다. 게이머들은 현실 세계에 없는 괴물 캐릭터와 상대하면서 즐거움과 신선함을 느끼고, 이러한 독특한 캐릭터들은 게이머들에게 인기가 많다. 현재까지 게임 괴물 캐릭터에 대한 연구는 아직 미흡하다고 사료되어진다, 또한 현재 많은 게임캐릭터들 중에 괴물 캐릭터디자인을 단순한 조형적 디자인에 제한하여 단순디자인을 하는, 조형적 단순함을 표현한 괴물 캐릭터 디자인들이 주를 이루고 있다고 사료된다. 괴물캐릭터의 융복합 디자인을 다방면으로 분석하여 괴물캐릭터의 디자인에 조형적 적용사려를 적용하고자 한다. 본 연구는 전통적인 괴물 캐릭터 이미지를 바탕으로 괴물 이미지의 접목 방식을 다방면으로 연구하고자 한다.

주제어 : 괴물 캐릭터, 접목 방식, 융복합 디자인, 포켓몬스터, 블레이드 앤 소울 투전신

Abstract Because of the unique images of monsters and people curious about the unknown things in the game, gamers escape from ordinary life to explore a whole new world of games in the virtual space. Gamers monster while dealing with characters that are not in the real world, I feel the joy and freshness, much to the popularity of these unique characters are gamers. Is the study of the game Monster character to now is still food that fell short, there is currently many games with the simple design by limiting the monster character design for simple figurative design in the characters monster representation of the figurative simple character designs is fulfilling the week The feed. To analyze the convergence of the monster character design in various ways and to apply the formative apply thoughtful design of the monster characters. This study combines research with a multidisciplinary approach based on the traditional image of the monster character image.

Key Words : monster characters, grafting method, Convergence Design, Pokemon, Blade and Soul, DZS,

1. 서론

1.1 괴물의 정의

글의 뜻을 보면 괴물이란 보는 사람의 눈에서 괴이한 사물을 의미한다. ‘괴이’는 모양, 성격, 사상, 행위에 나타낼 수 있고, ‘사물’은 생물, 무생물, 초자연 사물 등을 포함

Received 26 September 2015, Revised 26 October 2015
Accepted 20 November 2015
Corresponding Author: Dong-Lyeor Lee
(Kongju National University)
Email: ezer@kongju.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

한다. 괴물은 주로 전설 속의 생물, 신비로운 생물, 가상의 생물, 괴이한 사람, 괴이한 귀신 등등 몇 가지로 나눌 수 없을 만큼 다양하며 그 수나 표현법은 상상을 초월한다고 할 수 있다[1].

1.2 괴물캐릭터의 문화 유래

괴물 캐릭터 이미지는 인류 문명의 발생과 수반해서 나타났으며, 출토된 문물이나 선사 시대의 벽화에서 찾을 수 있다. 원시인들은 자신과 그들이 숭배하는 동물의 이미지를 결합시켜서 사람과 동물, 혹은 신과 동물이 한 몸이 된 새로운 이미지를 창조했다. 서양의 많은 영상 작품에서도 괴물의 이미지를 찾을 수 있다. <반지의 제왕>에서 걸어 다니는 나무사람, 매우 추하게 생긴 반수인, <해리포터>에서 불을 뿜는 용, 일각수, 켄타우로스, 봉황, 머리 세 개가 있는 개, 그리고 <나니아 연대기>에서 매의 머리를 가진 사자, 소머리를 가진 거인 등등 셀 수 없을 정도로 많다. 동양 전설에서의 괴물 이미지는 주로 손오공, 하동, 귀신, 도깨비 등이 있다. 이런 괴물들은 시간이 지나면서 종교문화, 민속 문화와 결합되어 구전이나 문자로 기록되어 개개인의 상상 속에서 그 이미지를 형상화 하거나 자료로 남아 있으며 현재는 다양한 매체를 통해 우리가 지금 볼 수 있는 각종 판타지 소설, 영상, 게임 작품 등에서 상상의 이미지와 문헌상의 원형과 비교 할 수 있는 자료가 되었다[2].

1.3 괴물 캐릭터는 사람들의 놀이 친구로 변신

최근 몇 년 간 <해리포터>, <아바타> 등 영화가 상영되자 판타지 문학을 흥행시켰다. 그 매력은 바로 이와 같은 이야기가 비현실적인 세계에서 착안되고, 그 캐릭터들은 특이한 초능력과 외모를 가진다 생각하기 때문이다. 이와 같이 특별한 이미지를 가진 괴물 캐릭터들은 영화, 애니메이션, 게임 등 표현 형식을 통해서 사람들의 마음을 사로잡아왔다[3].

침승의 귀는 각종 비 인간형 게임 캐릭터에서 많이 응용되고, 각종 동물의 꼬리가 인간과 유사한 게임 캐릭터에 접목되어왔다. 머리에 의각이 있고 입에 송곳니가 있는 특징을 가진 게임 괴물 캐릭터는 많아졌다[Fig. 1]. 그리고 캐릭터의 외모와 특징은 게임 산업의 발전에 따라 진화하고 게이머들과 함께 성장했다.[Fig. 1]의 ‘꼬부기’의 진화는 기본적으로 성체가 되면서 힘이 세지고 특별

한 능력을 가지게 되는데 거북이와 대포의 접목인 ‘거북왕’으로 진화한다. 생물과 무생물, 즉 생명체인 거북이와 생명이 없는 무기의 결합을 보여준다. ‘뚜벅초’는 동물과 식물의 접목 이미지이다. 게이머들은 현실 세계에 존재하지 않는 괴물을 통해서 즐거움과 신선함을 체험한다. 괴물 캐릭터는 인간의 삶에 해로운 것이 아니라 게이머들의 놀이 개체가 되어주는 재미를 선사해주는 요소이다 [4].



[Fig. 1] Monster character in the "Blade and Soul"

2. 본론

2.1 게임 괴물 캐릭터의 조형 특징

2.1.1 기본형

괴물 이미지의 디자인은 다른 게임 캐릭터와 같이 차별화된 선명한 특징을 가져야 한다. 이들의 디자인 수법은 보통 게임의 캐릭터에 비하면 더욱 원활하고 다양하다. 괴물 캐릭터 조형에서 흔히 사용하는 디자인 방법은 다음과 같은 몇 가지로 나눌 수 있다. 기본형의 조형 과정을 연구하면 캐릭터의 외형 특징도 쉽게 분석할 수 있다. 원형, 삼각형과 사각형은 가장 흔히 볼 수 있는 기본형이다. 이와 비슷한 기본형을 바탕으로 수량, 비례를 변화시킴으로서 다양한 조형이미지를 만들 수 있다[5]. 보통은 정의롭고 착하며 온순한 괴물 캐릭터는 이미지가 주로 곡선, 원형, 간결함, 모서리가 뚜렷하지 않다는 특징을 가진다. 흉악하고 음험한 괴물 캐릭터들은 흔히 모서리가 뾰족한 삼각형이나 사각형으로 구성되며 라인이 급하고 체형이 크며 모양이 사납다는 특징을 가진다. 원형은 캐릭터의 이미지에서 가장 널리 사용된 기본형 중의 하나이다. 이런 형태의 괴물 캐릭터는 순하고 귀엽다. 예를 들어 [Fig. 2]의 슬라임을 들 수 있다. [Fig. 2]슬라임은

<드래곤 퀘스트>에서 점성 있는 반액체상, 임의로 모양을 바꿀 수 있는 괴물이다. 그의 외형은 아주 간결한 물방울 모양으로 눈과 입이 있다. 그 외에 다른 구조와 부위는 없다. 이것은 더 간단한 괴물 이미지이다. 그리고 신체를 이형화하여 특정한 원소를 이입해 상세화하는 것은 괴물 이미지를 디자인하는 과정에서 흔히 볼 수 있다. [Fig. 2]의 여러 개의 슬라임은 바로 왼쪽 원형을 바탕으로 새로운 요소를 첨가하거나 일부분을 상세화 하는 흥미로운 이미지이다.



[Fig. 2] "Slime" and the details of re-design

2.1.2 신체구조

형태가 복잡한 괴물은 형태의 각 부분의 조합과 괴물의 신체 구조와 직접적인 관계가 있다. 각 부분의 비율을 늘리고 대조적인 부분을 강조하면 괴물의 이미지는 더욱 흥미롭게 된다. 괴물 이미지가 대부분 게임에서 인격화나 동물화 하는 것이기 때문에 일반 괴물 게임 중의 캐릭터 이미지는 모두 생물의 신체 구조를 참조한다[5]. 예를 들어, 머리, 가슴, 엉덩이뼈나 복부 체격 등이 그렇다. 그러면 이미지가 더욱 신뢰성을 가진다. 그러나 가끔은 이런 규칙을 뒤집을 수 있다. [Fig. 3]에 보여주는 중국 전통 소설에서 나온 괴물인 형천의 이미지는 머리가 없고 가슴을 머리로 하는 형태이다.



[Fig. 3] Xingtian character in the "Shanhai Jing"

2.1.3 오관과 세부 특징

게임 괴물의 이미지 디자인에 있어서 캐릭터의 선과 약, 그리고 다른 성격 특징은 캐릭터의 오관을 통해서 나

타날 뿐만 아니라 캐릭터의 장식과 피부 등 세부적인 특징을 통해서도 볼 수 있다. 괴물의 특징에 따라 다른 동물의 세부적인 특징, 예를 들어 털, 발톱, 꼬리 등을 추가할 수 있다. 형태가 다른 털로 괴물의 외형을 철저하게 바꿀 수도 있다[6].

2.2 게임 괴물 캐릭터조형의 주요 디자인 방법

괴물 이미지 디자인은 다른 종의 게임 캐릭터와 같이 차별화와 분명한 특징을 가져야 한다. 이들의 디자인 제작법은 보통 게임의 캐릭터에 비하면 더욱 원활하고 다양하다. 괴물 캐릭터 조형디자인에 사용되는 디자인 방법은 다음과 같은 몇 가지로 나눌 수 있다[7].

2.2.1 더하기와 빼기

원래 생물체의 구조를 바탕으로 어떤 신체 부위를 복제하거나 빼는 것이 디자인의 더하기와 빼기이다[8]. <산해경>에서 이런 방법을 사용한 것이 많다. '하라의 물고기가 한 머리에 열 개의 몸이 있다 ("何羅之魚, 一首而十身". 그리고 어떤 새가 있는데 다리 하나만 있고 꼬리는 거의 없을 정도로 짧다. 또한 다리가 3개 있는 거북이, 사람들이 눈 한 개만 있는 나라[Fig. 4]와 같이 게임 <드래곤네스트>에서 소의 머리, 개의 몸에 개의 더하기 방법으로 세 개의 머리를 부여하고 이빨을 강조하며 눈을 축소했다. 다음 [Fig. 5]처럼 <투전신>에서의 인삼아 이 캐릭터는 더하기 방법으로 얼굴 세 개를 부여했다.



[Fig. 4] one eyed people



[Fig. 5] Ginseng baby

2.2.2 분해 재구성법

분해 재구성법은 분해하고 분석을 함으로서 진실한

내부를 볼 수 있다. 분해 재구성법은 원시적인 특징을 분해하고 재구성하는 것을 가리킨다[9]. 즉, 하나 혹은 몇 개의 원시적 원소를 깨뜨리고 다시 구성하는 방식으로 캐릭터를 디자인하는 것이다. 게임 <포켓몬스터>에서 분해 재구성법으로 디자인한 괴물들이 종종 있다. [Fig. 6] 예를 들어 강철암석, 강철 뱀, 용암 달팽이 등이다. 이런 캐릭터는 원시적인 요소를 분해하고 재구성함으로써 캐릭터의 형상과 결합시켜서 더욱 독창적인 이미지를 만들어 냈다. 예를 들어 용암 달팽이는 화염과 암석이다. 이 두 가지 요소는 다시 분해되고 재구성되며 용암 달팽이는 이 두 가지 특성을 가진 생물체가 된다. 예를 들어 달팽이처럼 천천히 움직인다.



[Fig. 6] rumbling rock, large steel snake, and lava snail character in the "Pokemon"

2.2.3 접목법

접목법은 괴물 이미지를 디자인할 때 가장 많이 사용되는 방법이다. 전설과 동화 속의 인어공주, 반인반수, 매의 머리 사자 등은 모두 접목법으로 만들어진 것이다. 접목법이란 캐릭터에 따라 두 개나 두 개 이상의 요소를 재구성하여 새로운 조형으로 만드는 것이다. 접목법은 일부에만 운용될 수도 있고, 여러 부분에도 활용될 수 있다. 따라서 이로부터 여러 가지 가능성이 있을 것이다. 게임은 주로 이러한 방법으로 반인반수의 괴물을 창조한다. 그리고 그 모양은 대개 동물과 인류의 신체를 가진다.



[Fig. 7] Minotaur in the "World of Warcraft" and "Fighting holy man" in the "Blade and Soul"

[Fig. 7]은 사람의 몸과 소의 머리를 가진 접목괴물인 '미노타우로스'이다. [Fig. 7]의 전투 괴물 이미지는 역시 사람과 다양성을 접목한 것이다. 두 가지 요소를 접목할 때 이와 같은 부분적인 접목은 요소들의 구별을 강조한

다. 이로써 캐릭터 이미지가 너무 복잡하지 않게 된다. 이 외에 괴물 이미지에서 여러 가지 요소를 접목하고 재구성하면 더욱 다양한 효과가 나타나고, 캐릭터에 더욱 많은 특색을 부여한다[10].

2.3 게임 괴물 캐릭터에서의 접목 수법

2.3.1 접목 수법의 특징

접목 수법으로 창조한 괴물은 괴물의 외형에 두 가지 이상의 요소를 포함한다는 뜻이다. 접목 수법을 이용해서 만든 괴물 이미지는 보통 두 가지 이상의 요소로 재구성된다. 다른 수법으로 창조된 괴물에 비해서 접목법은 캐릭터의 단일한 외형을 벗어나 서로 다른 부분을 재구성함으로써 캐릭터의 전체 모양이 새로운 변화가 생기게 한다. 이런 서로 다른 부분들이 디자인에 의해 통합되어서 한 형태로 융합된다. 이러한 외형은 전체적이면서 각 부분이 대조적이다. 접목 수법으로 만들어진 괴물은 보통 한 생물체의 모양을 바탕으로 창조한다. 이처럼 신체 구조를 참조할 수 있을 뿐만 아니라 신체 구조를 더욱 복잡하게 구성하여 만든다. 그리고 다른 생물체보다 더 독특한 디자인구성을 이룰 수 있다.

2.3.2 서로 다른 요소의 접목

인체를 바탕으로 한 접목은 인체를 원형으로 하여 다른 생물체와 결합시킨 괴물은 인체의 특징을 가지면서도 다른 특수한 능력을 가진다. 예를 들어 <산해경>에 기록된 인간과 동물의 결합체인 [Fig. 8]의 환두국(獯頭國) 사람은 사람의 얼굴에 새의 부리를 가졌으며 날개가 달린 모습으로 물고기를 잡고 있다.



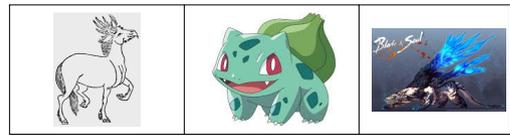
[Fig. 8] huān t u gu (獯頭國) and monsters in the river of "DZS" and "Thousand corpse" in the "Blade and Soul"

인체를 원형으로 하는 접목은 인체와 동물을 접목할 수 있고, 식물이나 자연 요소, 또한 기계를 접목할 수도 있다. 일반적으로 인류를 기초로 하는 괴물 이미지를 디자인할 때 보통 사람의 신체 구조를 위주로 하여 세부적

인 부분에는 다른 요소를 나타낸다. 이러한 접목 수법으로 캐릭터를 디자인할 때 여성의 경우는 아름다움을 강조해야 하고, 남성의 경우는 영웅의 기개를 돋보여야 한다. 이를 위해선 디자인 과정에서 인체의 형태를 정확히 파악해야한다. 예를 들어 신체 각 부분의 비례, 외모와 오관, 헤어 스타일 등이다. [Fig. 8]에서 게임 <갓오브워>에서 하백의 캐릭터는 사람과 용을 접목한 것이다. 사람의 상신, 용의 발과 다리, 꼬리를 갖는다. [Fig. 8]처럼 게임 <블레이드&소울>에서의 천령 강신, 만령 강신 캐릭터는 모두 사람을 기계와 접목시켜서 만들어진 것이다.

동물을 바탕으로 한 접목은 주로 동물을 원형으로 동물과 동물, 동물과 사람, 동물과 식물, 또한 동물과 자연 요소, 기계 등을 접목한다. [Fig. 9]은 <산해경>에서의 짐승은 생김새가 영양 같고 뿔이 넷이며 말꼬리에 닭 발톱이 있다고 기록되어 있다. 동물을 바탕으로 접목한 괴물의 이미지는 동물의 외모를 가질 뿐만 아니라 다른 특수 기능을 가지기도 한다. <포켓몬스터>의 수많은 캐릭터들이 바로 원소를 동물과 접목시켜서 만든 것이다. 이런 캐릭터는 자신만의 속성, 특징과 유형을 가진다.[Fig. 9] 예를 들어 다음 그림의 괴물 캐릭터 개구리 씨앗은 개구리와 같이 생기고 등에 양파 모양의 씨앗을 엮고 있는 동물이다.<블레이드&소울>의 흑천조(黑天照) [Fig. 9] 캐릭터는 호랑이, 표범, 새를 접목시킨 것이다. 몸은 하얀색과 검은색 문양을 가진 표범이 등에 검은 색과 파란 색 화염 같은 날개를 가진다.

자연 요소나 식물을 바탕으로 한 접목은 자연적 요소, 식물과 인간, 동물, 기계 등을 결합한 것이다. 우리가 살고 있는 자연 환경에서 바람, 불, 물, 흙 과 같은 수많은 자연 요소가 존재한다[11]. 이런 자연 소원은 자신만의 특징을 가질 뿐만 아니라 강한 역량을 가진다. 자연 요소를 바탕으로 한 괴물 이미지는 흔히 자연 현상이나 자연계의 특성을 인격화 혹은 동물화 하는 식으로 만들어진 다. 위와 같이 만들어진 괴물은 신비감을 가지면서 초능력을 가진다. 그리고 외형은 변덕스럽다. 인간의 모양, 동물, 식물의 모양, 또는 곤충과 유사한 모양을 보인다. [Fig. 10]은 자연 요소와 인간을 접목시킨 '신목괴물'이다. 온몸이 나무로 구성되고 신체 구조에 있어서 인류를 모방한다. 인격화된 사지와 몸짓, 그리고 개의 머리, 소의 뿔, 어께에 버섯을 가진다. 이것은 자연 요소를 주체로 하여 각종 요소를 캐릭터 형체에 재구성한 것이다.

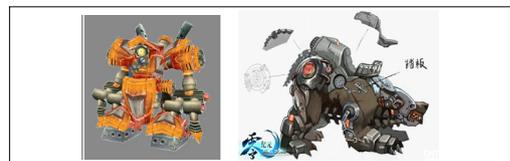


[Fig. 9] Hon in the "Shanhai Jing" and "Bulbasaur" in the "Pokemon" and "Black Amaterasu" in the "Blade and Soul"



[Fig. 10] Shenmu's fine

기계를 바탕으로 한 접목. 차가운 기계 자체는 생명이 없다. 그러나 영화 기술이 발전되면서 스크린에 나온 기계 캐릭터도 계속 발전되고 있다. 게임 괴물 캐릭터 이미지에 기계요소가 첨가되면 캐릭터는 더욱 강해보이고 파괴력이 돋보인다. 이런 괴물은 하나의 결합체로 신체 기능을 조절하고 제어할 수 있는 기계 장치를 자연계의 생물체에 접목해서 형성된 새로운 생명이다. 기계와 접목한 캐릭터를 디자인할 때는 외형 특징이 우선시된다. [Fig. 11]게임 <월드 오브 워크래프트>과 게임 <제로 시대>의 캐릭터는 기계요소 기반 기술에서 알려지지 않은 제품이 될 것으로 보인다.

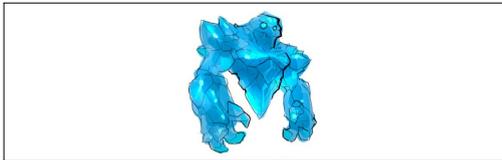


[Fig. 11] Monsters in the "World of Warcraft" and "Zero epoch"

2.3.3 요소의 내부 특성

접목 수법은 주로 두 가지나 두 가지 이상의 요소를 결합시키는 방법이다[12]. 모든 요소는 반드시 괴물의 특성과 관련이 있고 내부의 관련성을 구비한다. 인간은 고급 동물로 지혜와 창조력을 가진다. 괴물 캐릭터 디자인할 때 일부의 인간 요소를 접목시키면 보통 캐릭터의 지력과 성격에 연관성이 있다. 동물의 요소는 주로 캐릭터의 특정한 능력이나 생활 습관과 관련된다. 자연 요소는

주로 캐릭터의 초능력과 성격 특징, 혹은 외형의 가변성을 나타낸다. 기계는 인위적인 실물로서 든든한 외형과 거대한 힘을 가지고 인류 대신에 힘든 일을 할 수 있다. [Fig. 12]처럼 '수계병사'라고 설정한다. 기계와 물로 구성되고 기계 요소는 캐릭터의 주체로 캐릭터의 힘을 나타낸다. 물은 결합된 자연 요소로서 캐릭터의 특수 능력을 잘 표현한다. 즉, 몸을 액체에서 고체로 서로 전환한다. 이들의 조합은 주체의 신비로움을 재현하면서 캐릭터의 성격, 생활 습관, 특수 능력을 뚜렷하게 나타낸다. 그 외에 물은 캐릭터 조형의 일부가 아니라 변화와 고정화를 통해서 전체 기계 구조에 융합된다. 괴물 조형의 접목 과정은 단순한 요소 추가, 반복하는 과정이 아니라고 할 수 있다.



[Fig. 12] "Water sector soldier"

2.4 접목 수법의 응용

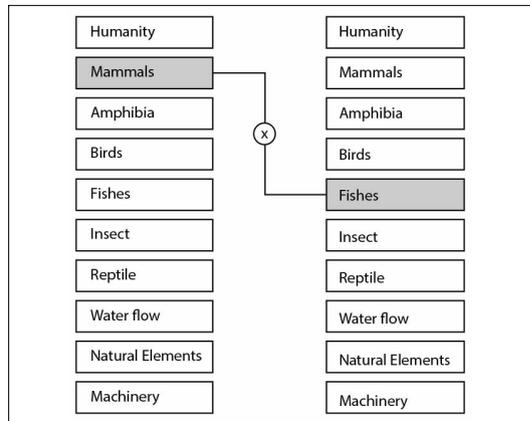
2.4.1 행렬(矩阵)

접목 수법으로 괴물 캐릭터를 디자인할 때 요소를 선택하는 것은 가장 중요한 것이다. 창작자는 캐릭터의 개성에 따라 상상력을 발휘해서 상상할 수 있는 요소에서 필요한 것을 선택하여 임의로 구성한다[13].

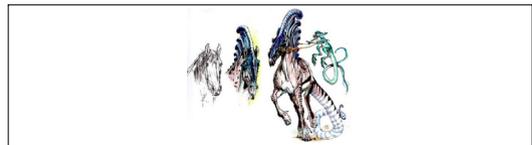
그러면 어떻게 해야 상상을 초월한 괴물을 만들 수 있을까? 행렬 원리를 통해서 괴물의 신체 요소를 분석하면 두 가지나 그 이상의 요소를 접목할 때 훨씬 더 뚜렷해진다. 또한 요소를 표로 작성하면 창작하는 과정에 도움이 된다고 사료한다. 이와 같이 요소를 데이터의 형식으로 배열하는 것을 조형의 행렬이라고 한다. 두 가지 요소의 접목을 할 때 우리는 서로 다른 요소를 표시하고 분류시키며 되도록 완전하게 기록한다. 그 다음에 행과 열의 방식으로 나열하고 행과 열의 초점은 바로 접목할 두 가지 요소의 결합점이다. 물론 괴물 캐릭터를 접목할 때 다양한 요소와 결합될 수도 있다. 다음은 괴물 접목의 행렬 구조이다. 상기 행렬을 크게 둘로 나누어 주체 역할과 신체 역할로 나눈다. 그들의 형체는 무한한 조합 형식이 있다. 나는 새, 뛰는 동물, 기는 곤충, 사람의 몸, 가상의 괴

물, 뿔, 머리, 날개, 몸, 다리, 발톱, 꼬리 등을 모두 사용할 수 있다. 예를 들면 소와 양의 뿔이나 굽, 박쥐의 날개, 원숭이의 털, 뱀의 긴 몸과 꼬리, 사자의 날카로운 발톱, 전갈의 가시 등이 그렇다. 이로써 괴물형태 생물체의 탄생 조건을 만족한다. 이 외에 일반 동물의 사소한 특징, 예를 들어 물고기의 비늘이나 꼬리, 오리나 거위의 발가락, 새들의 털 등도 흔히 사용된다.

<Table 1> Matrix structure of the monster grafting



위에서 표시된 'x'자로 예를 들어 괴물 캐릭터를 디자인한다고 하면 표시된 것은 포유류와 어류의 결합점이다. 이 두 종류의 동물을 괴물의 특징으로 구성하면 그 중에서 포유류는 얼룩말의 몸을 기본 요소로 하고, 어류를 부분 요소로 한다. [Fig. 13]에 보이는 것처럼 물고기의 등 지리미를 얼룩말의 목에 접목시켜 원래 말의 털을 대체한다. 원래의 꼬리 부분을 뱀장어와 같은 신체 구조로 대체하니 등과 완벽하게 결합된다. 그러면 두 가지 요소의 접목을 완성했다.



[Fig. 13] Use the monster design of grafting matrix structure

괴물 이미지는 괴물의 개성과 긴밀한 관계가 있다. 괴물의 개성은 바로 괴물의 고유적인 특성이다. [Fig. 14]는

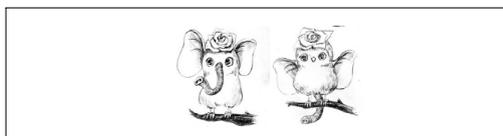
괴물의 고유 특성을 분류한 것이다. 디자인하는 과정에서 이런 유형을 나열하고 신체 각 부분과 결합해서 조정함으로 현실 생물과 완전히 다른 괴물 이미지, 그리고 괴물의 성격 특징과 능력을 나타낸 괴물 이미지를 완성한다.

Character	caprice , suspend, stubborn, naive, ruthless, tender, brave, brutal, proud and indulgent, lively, impatient, often scared
Ecology	jungles, caves, deserts, swamps, icebergs, underground, lake, ocean, paradise, hell, goods in, substances in
Ability	flying, diving, jumping, excessive force, strain, hiding alcohol
Weakness	afraid of the dark, afraid of the light, the water Uther War, afraid the fire, afraid of certain things or creatures.
Craving	love, joy, strength, wisdom, food, beauty, immortality

[Fig. 14] The monster inherent characteristics

2.4.2 맞추기 조합

인체의 형태에 따라 일부분에 대해서 독창성 있는 맞추기와 조합도 가능하다[14]. 상황에 따라 접목할 생물체 부분을 무작위로 배열한다. 예를 들어 우리는 흔히 뿔이 머리나 이마에 있어야 하고, 날개는 어깨에 있어야 한다고 생각한다. 이와 같은 생각을 전환하여 특정 부위를 서로 다른 위치에 놓으면 다른 효과가 나타날 것이다. 괴물의 이미지는 가상이기 때문에 그들의 신체 구조는 아주 자유롭다. 각 부위의 비율, 위치가 달라지면 무한한 새로운 조합이 형성될 것으로 사료된다.



[Fig. 15] Grafting monster sketches of biological elements

[Fig. 15]을 보면 같은 생물 요소를 결합한 괴물의 초고이다. 이 캐릭터는 몸은 새, 장미꽃과 코끼리 세 가지 특징으로 구성된다. 하나의 캐릭터에는 머리에 코끼리의 귀와 코를 첨가한 것이다. 이렇게 놓은 위치는 원래 생물의 구조와 부합된다. 또 다른 캐릭터에는 코끼리의 귀를 새의 어깨 위치에 놓으니 날개와 같으며 코끼리의 코는

꼬리처럼 뒤에 배치하니 꼬리와 같다. 상상을 해보자. 이런 괴물이 코끼리의 귀와 같은 날개를 펼치고 코끼리의 코와 같은 꼬리를 끌고 날아다니는 장면은 재미있을 것이다. 그 외에도 코를 머리나 등에 놓고, 귀를 발톱 옆에 놓을 수 있다. 그러면 새로운 독창적인 괴물 이미지를 창조할 수 있다고 사료되어진다.

3. 결론

게임제작에 있어서 캐릭터디자인은 매우 중요하다. 주인공캐릭터의 디자인만큼 게임에서 중요한 것은 찾기 힘들 것이다. 그리고 그러한 재미와 역할 면에서 괴물캐릭터디자인은 그 목적을 위해 융합디자인을 매우 필요로 한다[15]. 게임캐릭터는 움직임은 기본으로 제작하기에 인간의 형태를 기본으로 동물 형태와의 융합디자인, 식물과의 융합디자인, 메카닉 기기와의 융합 디자인 등이 필요조건이 된다. 특히 동물 형태와의 융합디자인에 있어서는 사족보행과 이족보행형태와 날짐승, 어류 등의 각각의 특징을 잘 파악하여 각 개체의 우세적 부위 등을 기본형태의 위치 등을 고려하여 과장과 축소의 방법을 통해 융합디자인을 고려해야한다. 또한 재미적인 요소를 추가하여 전설속의 귀신이나 구전의 어떠한 형태를 가산하여 위의 방법을 통한 융합디자인을 하면 보다 효과적인 괴물캐릭터디자인을 제작할 것으로 사료된다. 같은 맥락으로 분해 재구성 방법과 결합해서 메카닉 기기와의 융합디자인에 있어서도 괴물캐릭터의 재해석을 통해 스토리상의 괴물캐릭터를 융합 디자인한다면 더욱 강하고 정교한 괴물 조형디자인이 형성될 것이다. 이처럼 게임에서 괴물 캐릭터디자인은 절대적인 융합디자인이 기본이며 두가지이상의 형태와 융합함은 물론이며 최근의 괴물캐릭터 디자인은 다중류의 형태가 융합하여 복합적이며 전혀 새로운 형태의 괴물캐릭터디자인이 제작되고 있다고 사료되어진다. 앞으로 본 연구는 캐릭터제작에 있어서 보다 더 다양한 방법과 융합디자인의 형태를 파악하는 게임의 스토리상에 가장 적합한 캐릭터 융합디자인 방법을 연구하고자 한다. 본 연구자는 다양한 방식의 괴물 조형 디자인에 더 많은 가능성을 부여할 것이라 전망한다.

REFERENCES

[1] Han-Yeop Gang, "Studies on the environment and Pokémon character" Hongik University Graduate School of Industrial Art, 2001.

[2] Mi-Yeon, Kim "MORPG character design studies around the body proportions of Player Character", KONGJU University Graduate School, 2002.

[3] Yu-Na, Kim "Character Study - Focusing on the principle of generating ghost image" Animation Society of Cartoon and Animation Studies No.16 P141-163, 2009.

[4] Yu-Na, Kim, "A study on the 'evolution' of animated images - The central character in the animated monster 'Pokemon' and 'Digimon' in", Animation Society of Cartoon and Animation Studies No.118 pp.57-72, 2010

[5] <http://pokemonkorea.co.kr>

[6] <http://koreaghost.culturecontent.com/>

[7] Ji Hyun Kim, "A Study on Online Game Character Fashion Style", 2009 Conference of Korea Fashion & Costume Design Association, Vol.2009 No.12, pp.133-135, 2009.

[8] Mi-Ra Seo, Ae-Kyung Kim, Fashion Styles and Characteristics of Game Characters, Journal of Digital Convergence, Vol.13 No.2, pp.343-349, 2015.

[9] Eun Ji Kim, Soo Jin Park, "A Study on GUI Design of Online Game Character Customizing", Journal of Korea Multimedia Society, Vol.14 No.2, pp.307-317, 2011.

[10] Jeong-Jin Kim, Jiny's 3ds Max Game Modeling, IBCOM, 2004.

[11] Mi-Ra Seo, Sang-Jin Park, "Comparative Analysis of Game Character Fashion Images in Korea and China-Focused on Online Rhythm Action Games", Advances in Information Sciences and Service Sciences, Vol.5 No.15, pp.257-262, 2013.

[12] Eui-Jin Ahn, Why Do Viewers Fear Fictional Monsters in Horror Movies?, Korean Women's Association for Communication Studies, Media, Gender & Culture, Vol. 26, pp.43, 2013.

[13] Su-Hyang Kim, An Analysis of Video Game Characters Depend on Presenting Personality, Sangmyung University, College of Art & Culture, pp.57, 2010.

[14] Ha-Young Bang, Studies on 3D Game Characterizing and design, Graduate School of Sookmyung Women's University, pp.42-47, 2007.

[15] Matt Burns, Charge of the Aspects, World of Warcraft Home page, Short Stories, <http://kr.battle.net/wow/ko/game/lore/short-story/charge-aspects/1>, 2011.

손서평(Sun, Shu Ping)



- 2009년 6월 : 호북미술대학교 (문학석사)
- 2012년 2월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 박사과정
- E-Mail : 724346189@qq.com

이동열(Lee, Dong Lyeor)



- 2000년 2월 : 일본 큐슈예술공과대학 예술공학과 (예술공학석사)
- 2006년 4월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임캐릭터디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어
- E-Mail : ezer@kongju.ac.kr