

# 캐릭터의 사실적 표현에 대한 탐색적 연구

루위신<sup>1\*</sup> · 송승근<sup>2</sup>

<sup>1</sup>동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과 · <sup>2</sup>동서대학교 디지털콘텐츠학부

## An Exploratory Study on the Realistic Expression of Characters

Luyuxin<sup>1\*</sup> · Seung-Keun Song<sup>2</sup>

<sup>1</sup>The Department of Image Content, Graduate School, Dongseo University ·

<sup>2</sup>A Division of Digital Content, Dongseo University

E-mail : 703010772@qq.com / songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

### 요 약

온라인 게임이든 스탠드 얼론 게임이든 궁극적으로 시각 효과에 대한 사실적 표현의 정도를 높이기 위한 연구는 결코 멈추지 않을 것이다. 최근 현실적으로 표현된 캐릭터가 게임 속에 자주 등장하고 있다. 특히 가상현실 기술의 발달로 인해 시뮬레이션 기반의 현실적인 이미지를 갖춘 RPG 게임이 선풍적인 인기를 끌고 있다. 플레이어는 게임에서 게임의 이야기를 경험하고 각 레벨별 난이도를 경험 할 수 있다. 다른 플레이어, 팀원, 또는 적 캐릭터들이 현실적인 캐릭터로 등장하며 게임의 에피소드가 확장되면서 더 많은 플레이를 할 수 있도록 사실적인 게임 캐릭터의 중요성이 높아지고 있다. 고전적인 영화 캐릭터를 기반으로 현실적인 게임 캐릭터를 게임에 추가하면 플레이어가보다 사실적이고 흥미로운 시각 경험을 얻을 수 있다. 본 연구는 사실적인 캐릭터 스타일이 게임의 재미와 시각효과에 어떠한 영향을 미칠지에 대한 탐색적 연구를 하고자 한다.

### ABSTRACT

Whether it is an online game or a stand alone game, research will ultimately never stop to increase the degree of realistic expression of visual effects. Recently, realistic characters are appearing in games. Particularly, due to the development of virtual reality technology, RPG games with simulation-based realistic images are becoming popular. The player can experience the story of the game in the game and experience difficulty level by level. As other players, teammates, or enemy characters appear as realistic characters, and the episode of the game expands, the importance of realistic game characters is growing so that they can play more. Adding a realistic game character to a game based on a classic movie character gives the player a more realistic and interesting visual experience. The purpose of this study is to investigate the effect of realistic character style on the fun and visual effects of games.

### 키워드

현실적인 스타일, 차세대 게임, 캐릭터 디자인, 시각적 경험

Realistic Style, Next Generation Game, Character Design, Visual Experience

### 1. 서 론

본 연구는 게임 캐릭터 디자인의 현실적인 스타일을 분류하고 분석하는 것과 실제 캐릭터를 모델링 하는 방법을 연구하는 것을 목적으로 한다. 본 연구는 차세대 게임 캐릭터를 더 섬세하고 생생하게 만드는 것이다. 차세대 게임에서 현실적인 스타

일 캐릭터의 모델링 및 표현은 중요하다. 현실감 넘치는 게임 캐릭터가 게임의 재미와 시각 효과를 크게 향상시킬 수 있다[1]. 유럽과 미국에서는 초현실적인 게임 캐릭터 스타일을 많이 사용한다. 그러나 일본의 귀여운 만화, 한국의 만화, 중국의 고전 무술 만화에 등장하는 게임 캐릭터가 실제 인간의 특성을 지니지만 인간의 해부학적 구조를 완벽하게 따르지는 않다. 인간의 해부학적 구조와 비교하면 게임 캐릭터는 한 나라의 문화적 특성을 보다

\* corresponding author

잘 반영하기 위해 사실적인 영화 캐릭터의 캐릭터를 거의 대체 할 수 있다. 그러나 시각 효과에서 일반적으로 국내외의 수많은 사람들의 시선을 이끌어 들이는 현실적인 스타일인 게임의 진정성은 중요하다. 게임 캐릭터 디자인의 차세대 게임에 관심을 기울이는 것처럼 사실적인 스타일의 게임 장면은 현장감을 준다[2].

온라인 게임이든 PC기반 게임이든, 궁극적으로 모든 게임은 그래픽 효과를 강력하게 추구한다. 그래서 최근 몇 년 동안 점점 더 현실적인 스타일의 캐릭터가 게임화면에 등장하고 있다. 특히 가상 현실 기술의 발전으로 실사 캐릭터 시뮬레이션 게임에서 큰 성과를 달성하였다. 플레이어는 몰입도가 높은 게임 시나리오와 게임 플레이를 경험할 수 있다. 특히 다른 플레이어, 팀원 또는 적의 경우 현실감 있는 캐릭터이거나 플롯을 게임으로 확장할 수 있다. 현실적인 캐릭터를 영화 캐릭터에 프로토타입으로 추가하여 플레이어가보다 현실감 있고 흥미로운 시각 경험을 가질 수 있도록 한다. 현실적인 스타일의 캐릭터는 게임의 재미와 시각 효과를 크게 향상시킨다.

## II. 이론적 배경

### 2.1. 사실적 스타일 게임 캐릭터

현실적인 스타일 기반 시뮬레이션과 차세대 게임 캐릭터는 완전히 실제 피부·머리·의류 질감 특성을 보여주기 위해 인체, 신체 구조 비율과 질감의 진정한 형태를 따른다. 다른 스타일과 비교할 때, 예를 들어 미적 만화 스타일이다. 실제 차세대 게임은 피부 질감, 모발 질감 및 옷감, 모공의 돌기, 실제 얼굴과 피부 매핑과 같은 많은 세부 사항을 추가한다. 일반적으로 그룹 성능 머리카락의 형태로, 진짜 캐릭터의 머리카락 질감에서 멀리 아름다운 애니메이션 스타일의 머리카락 질감을 표현한다. 심미적인 만화 스타일 게임 캐릭터의 스킨맵은 심플한 흰색, 반투명, 다양한 텍스처, 디테일 없는 심미적인 만화 스타일의 캐릭터로 완벽한 피부를 표현하지만 실제 인간의 피부에는 적합하지 않다. 현실적인 스타일 슈퍼 시뮬레이션과 차세대 게임 캐릭터는 완전히 실제 피부 질감, 머리 질감, 의류 질감 특성을 보여주기 위해 인체, 신체 구조 비율과 질감의 진정한 형태를 따른다. 다른 스타일과 비교할 때 미적 만화 스타일이 그 대표적인 예이다.

### 2.2. 사실적 캐릭터 사례

와치독(Watchdog)게임은 프랑스의 유비소프트(Ubisoft)에서 2014년에 출시된 Class 3A 작품이다. 이 게임의 배경은 시카고이며 흥미로운 스토리 라인을 중심으로 진행된다. 전통적인 유럽과 미국 현실주의 작품은 현실적이다. 그림 1과 같은 백인 여성은 자신의 피부, 색상, 여성 캐릭터의 세부 디테일인 보석, 입고 있는 옷, 화장은 리얼리즘을 향

상시켰다.



그림 1. 와치독 게임의 캐릭터

문신, 재킷, 청바지, 금속 및 기타 텍스처 표현은 사실적이다. 특히 자켓은 자켓을 감싸는 부드러운 부분을 보면 사실적으로 묘사한 흔적이 남아있다.



그림 2. 콜드오브듀티의 사실적 캐릭터

Call of Duty 캐릭터는 Counter-Strike보다 정교하고 다양한 소재의 렌더링이 뛰어나며 실제 캐릭터는 무대 레벨에서 차세대 게임 개발의 현실적인 스타일을 상징하는 사실적인 이미지 효과가 나타난다.

## III. 결 론

본 연구는 게임에서 사실적 캐릭터의 중요성을 사례분석을 통해 살펴보았다. 지금까지 게임에서는 이미지를 처리하는 속도가 느리기 때문에 사실성보다는 환타지 형태로 표현을 하였다. 그러나 과학 기술의 발전으로 실시간으로 반응을 하는 게임에서조차 사실적인 표현이 가능한 단계에 이르렀기 때문에 콘솔 기반의 게임의 경우 사실적인 게임 캐릭터의 표현이 가능해 진 것이다. 이러한 사실적인 표현이 향후 중요한 화두가 된다면 국가별로 선호하는 캐릭터의 특성을 반영한 캐릭터 표현에 대한 요구가 증가 할 것으로 예상된다. 이는 각 국가별 선호하는 캐릭터에 대한 연구로 이어질 필요가 있을 것으로 판단된다.

## References

- [1] W. Wei, *The Next Generation of Game Characters*, Tsinghua University Press, pp. 82-86, 2015.
- [2] S. Hwachen, *Game Character Design*, People's Post and Communication Press, pp. 22-25, 2011.