

귀신 캐릭터 기반의 인터랙티브 애니메이션 콘텐츠 개발

남윤아, 정보람, 차윤주, 최수빈, 고혜영
서울여자대학교 디지털미디어학과
e-mail : kohy@swu.ac.kr

Experiential Interactive Animation Design Using Ghost Character

Yuna Nam, Boram Jeong, Yunjoo Cha, Subeen Choi, Hyeyoung Ko
Dept. of Digital Media Design & Applications,
Seoul Women's University

요 약

9종의 귀신 캐릭터의 스토리를 이용해 인터랙티브 애니메이션 콘텐츠를 제공함으로써
사용자들이 보다 더 쉽게 캐릭터에 대한 정보를 습득하고 캐릭터를 직접 체험할 수 있는
재미를 보장받게 한다.

“본 연구는 미래창조과학부 및 정보통신기술진흥센터의 SW중심대학지원사업의 연구결과로
수행되었음” (2016-0-00022)

1. 서론

반전성격을 가진 9종의 귀신 캐릭터 ‘호러블리 램’의 각
캐릭터의 반전성격을 활용하여 캐릭터 기반 인터랙티브
애니메이션 콘텐츠를 구현하여 사용자들에게 효과적으로
캐릭터 기반의 재미있는 체험을 할 수 있는 콘텐츠를 제
공한다.

2. 기존연구

기존 캐릭터 콘텐츠; 게임 산업에서 캐릭터의 산업적 가
치가 높게 인정받아 다양한 스토리와 외형적인 매력을 가
진 캐릭터 출시와 이를 통한 콘텐츠 개발에 대한 경쟁이
많은 편이다.

최근 인터랙티브 무비라고 하는 게임 형식을 인용한 영
화가 있다. 사용자의 선택에 따라 엔딩영상이 달라지며
그로 인해 사용자가 더욱 영화에 몰입할 수 있게 해준다.
하지만 너무 단순한 조작과 선택의 한계가 있다.



그림 1. 인터랙티브 애니메이션 예시 [1]

3. 구현내용

본 연구에서는 새로운 캐릭터 개발을 위해 귀신이라는
소재를 활용한 캐릭터의 스토리와 애니메이션을 통해 인
터랙티브 귀신 소재를 활용한 애니메이션 콘텐츠를 제작
한다.

3.1 서비스 개요

본 연구는 ‘호러블리 램’ 9종의 캐릭터 스토리텔링 기반
인터랙티브 애니메이션 콘텐츠를 개발하여 사용자들에게
9종의 캐릭터들과 자연스럽게 만나 캐릭터들의 특징, 성
격 등 전반적인 스토리를 자연스럽게 보다 명확하게 제공
하고자 하는 것으로 사용자들에게 처음 캐릭터를 효과적
으로 선보이기 위한 방법을 제시한다.

3D 캐릭터들은 동화적 요소에 맞는 배경에 맞춰 애니메
이션 영상 콘텐츠로 제작된다. 그저 일방적으로 사용자들
에게 제공되는 일방형 애니메이션이 아닌 사용자들에 의
해 다음 이야기(Scene) 진행되는 애니메이션으로서 Unity
를 활용하여 최종 완성된다. 단순한 버튼 클릭으로 인한
Scene 전환이 아닌 캐릭터를 직접 터치, 공간을 직접 터치
하는 등 사용자들을 스토리에 직접적으로 참여시킨다.

즉 본 연구의 서비스 목표는 사용자들에 의해 애니메이
션을 진행시키고 애니메이션이 끝난 후에 사용자들은 모
든 캐릭터들의 스토리를 자연스럽게 모두 습득하는 것에
있다.

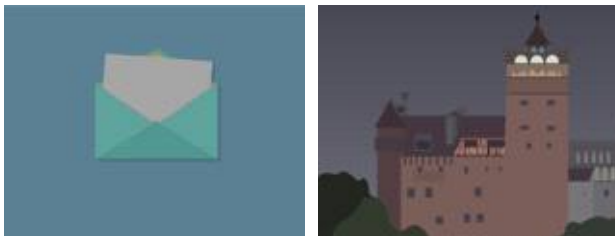


그림 2. 반전요소 활용 귀신 캐릭터 '호러블리 램'

이에 사용자가 직접 '10 번째 귀신'이라는 캐릭터 타이틀을 가지고 캐릭터 중 뱀파이어(파야)의 성에 초대 받는 것으로 스토리는 시작, 각 방을 인터랙티브하게 직접 체험하며 9 명의 모든 귀신들을 만나게 된다.

3.2 스토리텔링

영상은 인트로 영상, 캐릭터 소개 영상, 엔딩 영상으로 구성된다. 인트로 영상에서는 사용자를 호러블리 램들의 공간(뱀파이어의 성)으로 입장시키며 전체적인 콘텐츠의 분위기를 암시시켜주고 사용자들로 하여금 호기심을 불러일으킨다.



(a) 초대장 (b) 뱀파이어의 성외부

그림 3. 오프닝영상 스토리보드 (일부예시)

영상은 초대장봉투가 띄워지며 시작된다. 사용자가 초대장을 클릭하면 영상은 재생되고 봉투 안에서 초대장이 나와 사용자는 '10 번째 귀신'으로서 뱀파이어의 성에 초대된다. 화면은 뱀파이어의 성문으로 클로즈업되고 사용자가 문을 터치해야 성내부로 영상은 전환된다. 모든 클릭 유도는 파티클을 사용한다.



(a) 뱀파이어 등장 (b) 뱀파이어의 인사

그림 4. 메인영상 스토리보드 (일부예시)

성 내부 인트로 영상이 종료된 후 메인영상이 시작되어 캐릭터중 하나 뱀파이어가 등장하고 사용자가 뱀파이어를 클릭하면 뱀파이어의 소개영상이 재생된다. 이후 영상 시청 방법 등을 간단하게 인사말로 알려주며 사용자들의 방문색을 유도한다. 방은 모두 세 개의 방으로 되어있으며 첫 번째방에는 사다코, 꼬마유령, 미라. 두 번째방에는 처키, 스킨레톤, 고블린. 세 번째방에는 강시, 구미호가 배치된다.



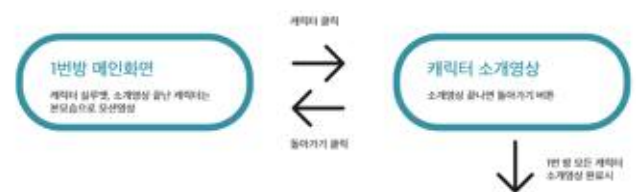
(a) 캐릭터 선택화면 (b) 캐릭터 소개영상

그림 5. 메인영상 스토리보드 (일부예시)

방은 파티클로 순서대로 입장이 유도되고 방안에 들어가면 귀신들의 실루엣과 함께 자기소개 영상이 재생 될 귀신은 사용자들의 선택으로 결정된다. 실루엣 클릭 시 해당 귀신의 소개영상이 간단한 동작 애니메이션과 함께 진행되고 방 안의 모든 캐릭터들의 소개영상이 마치면 성 첫 번째 화면으로 돌아갈 수 있다.

이후 두 번째 방에서도 같은 방식으로 반복되고 세 번째 방에서는 두 귀신의 영상이 끝난 후 세 번째 방에 있던 구미호에 의해 사실 관객이 '10번째 귀신'이 아닌 살아있는 인간이었다는 것이 발각되고 9명의 귀신 캐릭터들은 겁에 질려 도망가며 엔딩영상은 마무리된다.

표 1. 인터랙티브 애니메이션 흐름도(일부예시)



사용자들은 자신이 직접 10 번째 귀신캐릭터가 되어 귀신들의 성에 초대되었다는 스토리 컨셉으로 체험공간에 들어와 직접 공간을 탐방하며 9 종의 캐릭터들을 만나게 되고 자연스럽게 캐릭터들에 대한 스토리와 정보를 습득한다.

본 콘텐츠는 최소 사용자들에게 15 개의 인터랙티브 요소를 제공한다.

3.3 콘텐츠 구현결과

사용자들에게는 터치스크린으로 최종 전시되며 이외에도 모든 PC기기를 이용하여 제공가능하다.



그림6. 터치스크린 구현도

간단한 터치 혹은 클릭 방식으로 사용자에게 의해서 영상들은 순차적으로 재생되어 캐릭터들의 스토리를 제공한다.

4. 결론

본 연구에서는 기존에 일방적으로 제공되는 애니메이션 영상에 비해 캐릭터 스토리를 제공하는 방식이 아닌 인터랙티브 애니메이션을 활용하여 보다 더 효과적으로 사용자에게 캐릭터를 접근시키는 방식을 제안하고 구현하였다.

반전요소를 활용한 귀신 캐릭터 ‘호러블리 팸’이라는 기본 콘텐츠 소스에 디지털미디어 기술을 활용하여 기존 스토리텔링 방식의 한계를 극복하고 인터랙티브 애니메이션으로 스토리텔링이 가능하도록 함으로써 사용자에게 효과적으로 캐릭터에 대한 정보를 제공하고 캐릭터를 인식하게 한다. 작은 공간에서 스크린 속 인터랙티브 애니메이션으로 사용자들은 어느때보다 효과적으로 색다른 귀신 캐릭터들을 만나볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 유튜브, 이게 영화야? 게임이야? ‘인터랙티브 무비’ 장르란 무엇인가 [호우클립], 2018,
<https://youtu.be/Q0MJ5r5jtUI>