

피사계심도 조절을 통한 비주얼 노블 시각 연출

Visual novel visual direction with depth of field adjustment

최민재¹, 김정윤^{2*}

Min Jae Choi¹, Jung Yoon Kim^{2*}

요약

비주얼 노블은 이야기를 중심으로 시각 및 청각 요소와 플레이어의 선택에 따른 인터랙션 요소를 가미하여 이야기 진행에 목적을 둔 게임 장르로 게임의 시각 연출은 이야기 몰입 증진에 초점을 두고 있다. 기존 비주얼 노블의 시각 연출은 이야기 텍스트와 같은 언어적 표현을 단순 보조하는 역할에 그치고 있으며, 일부 시각 연출은 플레이 화면의 타 구성 요소와 조화를 이루지 못해 반대로 몰입을 방해한다. 더해 이야기 진행에 따라 동적으로 반응하는데 어려움이 있다. 본 논문에서는 피사계심도와 셔레이드 표현을 영화를 통해 고찰하고, 비주얼 노블에 적용함으로써 기존 시각 연출의 한계를 극복하고자한다. 3D 게임 엔진에서 In Game 카메라에 피사계심도 조절 기능을 적용하고 제작자가 임의로 피사계심도 깊이와 초점을 조절하여 장면을 연출한다. 그 결과, 다른 구성 요소와의 조화를 해치지 않으면서 이야기에 따라 동적으로 장면을 연출할 수 있다. 또한 얕은 피사계심도에서 초점을 이동시켜 특정 이미지에 자연스럽게 의미를 내포하고 셔레이드로서 표현할 수 있다.

핵심어 : 비주얼 노블, 시각 연출, 피사계심도, 셔레이드

Abstract

Visual novel is a game genre that aims to progress the story by adding visual and auditory elements and interaction according to the player's choice based on the story. The visual directing of the game focuses on enhancing the immersion of the story. The visual directing of the existing visual novels is merely supporting verbal expressions such as the text of the story, and some visual directings do not harmonize with the other components of the play screen, and conversely, hinder immersion. In addition, it is difficult to react dynamically as the story progresses. In this paper, the depth of field and the expression of charade are considered through films and applied to visual novels to overcome the limitations of existing visual directing. In the 3D game engine, the depth of field adjustment function is applied to the In Game camera, and the creator arbitrarily adjusts the depth of field and focus to create the scene. As a result, it is possible to dynamically create a scene according to the story without compromising harmony with other components. In addition, by shifting the focus at a shallow depth of field, it can naturally imply meaning in a specific image and express it as a charade.

Keyword : Visual Novel, Visual Direction, Depth of Field, Charade

1 Department of Game Engineering, Gachon University, Seongnam, Korea [Graduate Student]
e-mail: kyon792@gachon.ac.kr

2 Department of Game Engineering, Gachon University, Seongnam, Korea [Professor]
e-mail: kjyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

* 본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 연구개발지원사업으로 수행되었음(과제번호: R2020040243)

* 본 논문은 2021년도 차세대컨버전스정보서비스학회 춘계학술대회에서 발표한 논문을 수정 및 보완한 것입니다.

Received(March 15, 2021), Review Result(1st: April 13, 2021, 2nd: May 10, 2021), Accepted(June 11, 2021), Published(June 30, 2021)



© 2021 The Authors. Published by NCSS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

1.1 연구 배경

컴퓨터 게임이 발명된 이후 기술의 발전이 거듭되면서 게임 제작자는 게임 화면에 더 많은 것을 표현할 수 있게 되었다. 초기 컴퓨터 게임은 화면에 텍스트나 단순한 도형을 묘사하는 데 그쳤으나, 더 사실적인 느낌을 재현하여 게임에 몰입할 수 있도록 하는 기술들이 개발되고 게임에 적용되며 발전하였다. 이러한 기술적 발전과 달리, 발전된 기술을 바탕으로 게임의 서사나 연출과 같은 표현 기법의 발전은 미미하다. 이 현상은 비주얼 노블(Visual Novel)도 유사하게 나타난다. 비주얼 노블에 삽입되는 이미지, 음악 등 구성 요소의 질적 상승은 이루어졌으나, 각 요소는 등장인물의 대사나 상황 묘사와 같은 언어적 표현을 단순히 보조하는 역할에 집중되어 있다. 비주얼 노블의 핵심 요소인 이야기를 전달하는 방식은 언어적 표현을 중심으로 치중되어 제작자가 이야기를 다채롭게 표현하는데 한계가 있다.

게임은 단순 기술의 집합이 아닌 예술과 기술이 유기적으로 접목된 복합 콘텐츠로 예술과 기술이 접목된 콘텐츠의 대표적인 예시로 영화가 있다. 초기 영화에서는 고정된 카메라를 통해 사실적인 움직임을 담아내는 데 주력 했었다. 이후, 영상 촬영 기술이 발전함과 동시에 풍부한 표현을 위한 기법의 연구가 활발히 이루어지기 시작하면서 영화감독은 자신이 표현하고자 하는 의도와 감정 등을 효과적으로 장면에 나타내기 위해 카메라 움직임이나 미장센(Mise-en-Scène), 셔레이드(Charade) 등 비언어적 표현을 도입하여 다양한 연출적 시도를 하였다. 이로써 영화는 단순 움직임을 기록한 매체를 넘어 각 구성 요소에 의미를 부여할 수 있게 되었고 이로써 예술성을 가진 작품으로 거듭났다.

1.2 연구 목적

본 논문에서는 영화의 시각 연출을 바탕으로 비주얼 노블에 피사계심도를 이용한 비언어적 표현을 생성해 게임의 이야기를 더 섬세히 플레이어에게 전달하고 더 나아가 작품의 예술성을 높여 게임 예술과 기술 간 발전의 불균형을 해소하고자 한다. 비주얼 노블 장르의 특성상 고정된 캐릭터 이미지를 사용하기 때문에 보통 영화에서 사용하는 비언어적 시각 연출 수단인 인물의 움직임으로 연출하는 것은 어려움이 있다. 따라서 기존 비주얼 노블 시각 연출의 한계와 영화의 피사계심도에 의한 시각 연출에 대해 고찰하고, 이를 바탕으로 비주얼 노블 게임 카메라에 피사계심도 조절에 의한 시각 연출을 중점으로 구현 및 적용하여 그 결과를 기존 비주얼 노블의 시각 연출과 비교해 기술하고자 한다.

2. 선행 연구

2.1 비주얼 노블 화면 구성과 기존 시각 연출의 한계

비주얼 노블은 Visual과 Novel의 합성된 단어로 시각적 소설을 뜻한다. 이야기의 진행을 중심으로 시청각적 요소와 선택지를 통한 상호 작용을 더 해 전개되는 게임 장르의 일종이다. 비주얼 노블의 화면 구성은 크게 텍스트, 이미지, UI 세 가지 요소로 나눌 수 있다. 초기 비주얼 노블은 배경 이미지 위에 캐릭터 이미지를 표시하고 텍스트를 이미지 위에 표시하여 대부분의 화면을 덮고 있는 형태였다 [1]. 이후 캐릭터를 중심으로 한 미소녀 게임의 영향을 크게 받아 텍스트 화면 하단에 개별 윈도우로 표시되어 캐릭터 이미지가 더 부각된 형태에 [그림 1]과 같은 화면 구성으로 변화하였고, 이 화면 구성은 현재도 크게 변하지 않은 채 사용되고 있다 [2].



[그림 1] 비주얼 노블의 화면 구성 [3]

[Fig. 1] Screen composition of visual novels [3]

비주얼 노블 장르의 특징을 볼 때, 이야기는 비주얼 노블의 가장 중요한 요소이다. 비주얼 노블의 시각 연출은 장르의 핵심 요소인 이야기를 플레이어에게 잘 전달하여 몰입할 수 있도록 하는 것에 목적을 두고 있다. 각 시각 요소는 기술 발전에 맞춰 품질과 전달하는 정보의 양이 상승하고 장르의 트렌드 변화에 맞춰 표현되는 스타일도 변화하고 있다. 현대 비주얼 노블에서 캐릭터 이미지를 상황에 맞게 위치를 이동시키거나 비주얼 이펙트 등을 삽입해 시각적으로 플레이어의 몰입을 일부 향상 시키고 있는 것은 사실이다. 그러나 일부 시각 연출이 오히려 플레이어의 이야기 몰입을 저해하는 경우가 있다. 예로, 비주얼 노블에서 이야기에 등장하는 소도구를 부각하기 위해 [그림 2]와 같이 기존 플레이 화면 위에 별도로 이미지를 표시하는 방법을 주로 사용한다. 이러한 연출 방식은 플레이어에게 추가적인 시각적 정보를 제공하지만, 다른 구성 요소들 사이에 조화는 고

려하지 않았기 때문에 반대로 기존 플레이 화면과 도구 이미지 사이에 괴리감을 형성하고 몰입 형성에 악영향을 미친다.



[그림 2] 비주얼 노블에 등장하는 도구의 일반적 표현 [4]

[Fig. 2] General expression of items appearing in visual novels [4]

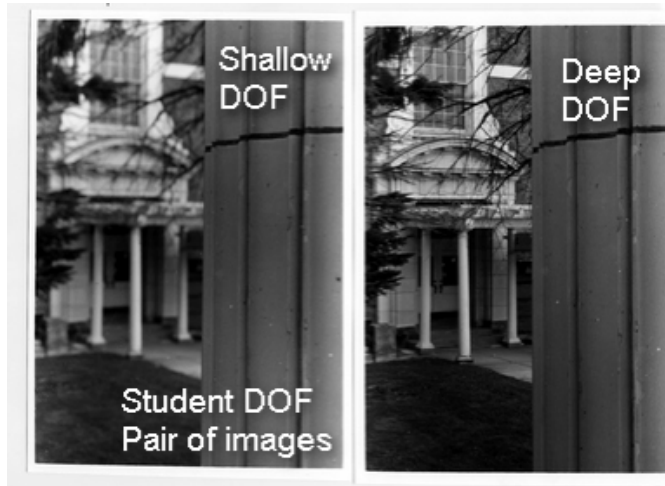
이와 같은 시각 연출은 단편적인 정보 전달 매개체로서 충분히 작용하나, 제작자가 요소들을 이용해 장면에 의도적으로 어떠한 의미를 내포하거나 등장인물의 내면을 장면에 표현하고자 할 때, 다른 구성 요소와 어울리지 못하고 플레이어에게 부자연스러운 느낌을 주게 되는 문제가 발생한다. 더해 단순한 이미지로만 연출하는 것은 제작자가 게임 화면에 섬세히 의미를 담아내는데 한계가 있어, 기존 비주얼 노블에 사용하는 언어적 표현을 대체하지 못 한다.

2.2 피사계심도를 이용한 영화의 시각 연출

피사계심도는 카메라로 특정 피사체에 초점을 맞췄을 때 피사체의 앞뒤로 초점이 맞는 범위를 의미한다 [5]. 피사계심도는 사진이나 영화 촬영에 사용하는 중요한 촬영 기법 중 하나로 주로 화면에 깊이를 주는 역할을 한다. 피사계심도의 깊이를 조절하기 위한 세 가지 요소로 렌즈의 초점 거리, 피사체를 촬영하는 거리 그리고 조리개의 개방 정도가 있다 [6]. 이 요소들을 조절하여 심도를 깊게 설정한 것을 딥 포커스(Deep Focus), 반대로 심도가 얇은 것을 셸로우 포커스(Shallow Focus)라 한다. [그림 3]은 딥 포커스와 셸로우 포커스를 비교 촬영한 사진이다.

딥 포커스가 적용된 대표적 사례로 미국에서 1941년 제작된 영화 ‘시민 케인(Citizen Kane)’이 있다. 촬영 기술 발전에 따라 ‘시민 케인’은 다양한 촬영 기법을 도입하여 촬영하였고, 딥 포커스를 적극적으로 사용한다. [그림 4]는 딥 포커스로 촬영된 ‘시민 케인’의 한 장면으로 아들을 후견인에게 보내는 서류에 담담히 사인하는 주인공 케인의 어머니, 그것을 무력하게 바라보는 케인의 아버지, 그리고 창문 밖에서 뛰노는 어린 케인을 피사체의 거리에 따라 세 단계로 구분하여 각기 다른

감상을 느낄 수 있다. 딥 포커스로 촬영한 장면은 특정 피사체를 포함해 전경과 배경 모두 초점이 맞춰져 있기 때문에 카메라의 움직임이 자유롭고, 많은 시각적 정보를 한 장면으로 전달하여 관객에게 원하는 시각 정보를 선택 할 수 있게 한다. 그러나 과도한 시각적 정보로 인해 관객의 집중을 분산시킬 우려가 공존한다 [5].



[그림 3] 딥 포커스와 셸로우 포커스를 비교한 사진 [7]

[Fig. 3] Comparison Picture of Deep Focus and Shallow Focus [7]



[그림 4] 딥 포커스로 촬영한 '시민 케인(Citizen Kane)'의 장면 [8]

[Fig. 4] Scene of the 'Citizen Kane' taken with deep focus [8]

반면 셸로우 포커스로 촬영한 장면은 딥 포커스와 상반되는 효과를 가진다. 초점이 맞는 범위가 좁아 카메라 움직임이 제한되고 단편적인 시각 정보만을 제공한다. 특정 피사체에 시선을 집중시키며 내포한 의미를 더 확실하게 전달 할 수 있다 [5]. [그림 5]는 2006년에 개봉한 영화 '007 카지

노 로얄(007 Casino Royal)'의 한 장면이다. 셀로우 포커스로 촬영되어 앞에 위치한 칵테일이 담긴 마티니 잔과 마티니 잔보다 뒤에 위치한 주인공 제임스 본드의 얼굴을 초점 이동을 통해 번갈아 보여 준다. 관객은 초점 이동에 따라 자연스럽게 선명히 보이는 마티니 잔과 그의 얼굴에 집중하게 된다. 이 장면은 제임스 본드에게 마티니 잔에 담긴 칵테일과 관련된 전개가 진행될 것을 암시한다. 따라서 이 장면의 셀로우 포커스와 초점 이동은 제작자의 의도를 전달하고 도구와 인물 사이의 관계성을 보여주는 일종의 시각 연출 장치로 볼 수 있다.



[그림 5] 셀로우 포커스로 촬영한 '007 카지노 로얄(007 Casino Royal)'의 장면 [9]

[Fig. 5] Scenes of the '007 Casino Royal' taken with shallow focus [9]

종합하면, 제작자는 피사계심도를 이용해 장면의 깊이감을 의도적으로 조절 할 수 있으며 자연스럽게 장면 전반에 걸쳐 다양한 의미를 내포하거나 초점을 이동 시켜 특정 피사체에 집중을 유도하는 게 가능하다. 제작자가 피사계심도 조절을 통해 작품에 새로운 창의성을 부여하고 영상의 예술적 가치를 높이는 시각 연출 방법으로 사용하고 있다.

2.3 서레이드의 개념과 효과

인류 등장 이래, 상호 의사소통은 주로 몸짓이나 표정과 같은 비언어적 방식으로 이루어졌다. 문명이 발전함에 따라 언어적 방식을 이용한 의사소통이 중심이 되었으나, 여전히 비언어적 형태의 의사소통 방식은 언어적 표현 방식을 보조하는 중요한 정보 전달의 매개체로서 사용되고 있다.

서레이드는 상대방의 몸짓이나 동작을 보고 그 의미를 알아맞히는 제스처 게임(Gesture Game)에서 유래한 단어이다 [10]. 영상에서 통용되는 서레이드의 의미는 몸짓이나 도구 등 비언어적 표현 수단으로 영상 제작자의 의도 전달의 효과를 높여주는 영상 제작 기법으로, 영상 매체에서 서레이드는 언어로 표현하기 어려운 감정과 상징적 의미와 같은 것들을 시청각적 요소들을 이용해 전달함으로써 영상 제작자가 예술적 가치가 높은 영상들을 창작하는데 도움을 주고 있다. 서레이드는 다양한 방법을 통해 표현할 수 있는데, 인물의 행동이나 표정뿐 아니라 화면상에 등장하는 도구, 배경 음악 등 장면을 구성하기 위해 사용되는 모든 비언어적 요소들은 서레이드 표현으로 승화시킬 수 있다.

초기 서레이드는 단순 의사 전달을 하는 역할로 사용됐으나 발전을 거듭하여 감정과 사상을 전달하는 수준에 도달하게 되었다 [11]. R.S 그린의 저서에서 “시각적인 수법의 열쇠는 서레이드이며,

셔레이드란 무엇을 상징해냄으로 말하는 의미가 전달되는 것”이라 하며 처음으로 셔레이드의 중요성을 주장하였다 [12]. 최초의 극영화 ‘국가의 탄생’을 제작한 영화감독 그리피스(David Wark Griffith)는 클로즈업을 심리적 차원에서 사용해 인물이나 물체를 촬영하는 방식을 도입하여 화면에 등장하는 다양한 요소로 영화의 섬세한 심리나 감정을 표현할 수 있게 되었고, 그리피스가 물체도 연기를 할 수 있다는 사실을 발견한 이후로 그리피스에 의해 셔레이드 표현이 처음 사용되어 영화에서 대사를 사용하지 않고도 이야기와 감정을 전달하는 매개체로서 자리 잡았다 [13].

비언어적 표현을 매개체로 이루어진 셔레이드는 언어로 표현하지 않고도 영상 제작자가 표현하고자 하는 의도, 인물의 감정 그리고 어떠한 장면의 상황을 간접적으로 표현할 수 있는데 효과가 있다. ‘시나리오 기초 기술’의 저자 아라이 하지메는 “셔레이드는 간접적인 묘사를 하면서도 정확하게 표현하는 기법”이라 주장한다 [14]. 셔레이드는 작품 내적으로 사용되는 기법이기 때문에 제작자의 의도에 의해 이뤄지고 있다 [15]. 셔레이드를 통한 간접적 표현은 언어로만 이야기를 전달하는 것과 비교해 제작자가 전달하고자 하는 정보를 셔레이드 표현으로 포장해 이야기의 흐름을 깨지 않으면서 더 자연스럽게 제공하고 새로운 의미를 만들어 이야기의 몰입을 상승시킨다.

3. 본론

언어적 표현에 의존하는 기존 비주얼 노블의 시각 연출은 이야기 텍스트의 보조적 역할에 한정된다. 게임 제작자가 내포한 의미, 감정 등 부가적 정보를 자연스럽게 전달하기 위해서 화면에 등장하는 다양한 시각 구성 요소를 이용해 새로운 연출 방법을 모색하고 다각화할 필요가 있다. 현재 비주얼 노블의 캐릭터 이미지는 보통 고정된 형태로 사용되고 있어 캐릭터의 동작이나 표정 등 이미지의 움직임으로 시각 연출을 표현하는 것은 다소 어려움이 있다. 배경 이미지 또한 딥 포커스나 배경 이미지에 단순 흐림 효과를 주어 정적인 형태로 이야기 진행에 따라 유동적으로 변동할 수 없는 요소이다. 한계를 극복하기 위한 방안으로, 영화의 피사계심도 깊이 조절을 이용한 시각 연출 방법을 비주얼 노블에 적용하고자 한다.

본 논문에서는 3D 엔진을 이용해 비주얼 노블에 피사계심도를 구현하여 유동적으로 깊이를 조절하고, 셀로우 포커스 상태에서 초점을 이동해 특정 이미지를 강조하는 시각 연출 방안을 제시한다. 이로써 제작자의 의도에 따라 장면에 비언어적 의미를 자연스럽게 내포하고 일부 시각 요소가 셔레이드로써 기능할 수 있도록 하며 비주얼 노블 장르 연출의 다양성을 높일 수 있을 것이다.

3.1 피사계심도 조절을 통한 시각 연출 구현 프로세스

3.1.1 피사계심도 구현을 위한 환경 구축

피사계심도 조절에 의한 시각 연출을 위해 먼저 비주얼 노블에서 피사계심도가 구현 가능한 환

경을 구축한다.

배경, 캐릭터, 도구 등 필요한 이미지를 3D 게임 엔진에 배치하고 배치한 이미지 중 동일한 깊이 효과를 적용해야 하는 이미지들은 동일한 Z축 값을, 다른 깊이 효과를 적용하고자 하는 이미지는 Z축 값이 상이하도록 각 이미지의 Z축 값을 조절한다.



[그림 6] 이미지별 Z축 값 차이를 두어 게임 엔진에 배치한 예시 [16]

[Fig. 6] Example of placing the Z-axis value difference in the game engine for each image [16]

3.1.2 In Game 카메라 생성 및 피사계심도 조절 기능 적용

게임 엔진에 배치한 이미지를 표시할 카메라를 생성하고 피사계심도 조절을 위한 세 요소를 조절하는 기능을 해당 카메라에 적용한다.

3.1.3 초점 이동에 의한 이미지 강조

초점 이동 전 표시할 초기 이미지와 이동 후 강조할 이미지를 임의로 지정한다. 이때, 초기 이미지와 강조할 이미지는 Z축 값을 반드시 상이하게 설정한다.

연출 효과의 극대화를 위해 3.1.2에서 카메라에 적용한 피사계심도의 깊이를 조절하는 세 요소의 수치를 조절하여 얇은 피사계심도로 초기 이미지를 플레이 화면에 표시한다. 제작자의 임의로 조건을 지정하고 그 조건을 만족할 때 카메라에서 조절 가능한 세 요소의 수치를 강조할 이미지에 초점이 맞게 자동으로 조절하는 스크립트를 카메라에 적용한다.

3.2 연구 결과

비주얼 노블 카메라에 피사계심도를 구현하고 얇은 피사계심도에서 초점을 이동하며 특정 이미지를 강조한 결과, 이야기 전개에 따라 동적으로 장면을 연출할 수 있다. 이로써, 장면의 거리감을

부여하고 제작자가 전달하고자 하는 의도나 상징적 의미를 특정 이미지에 자연스럽게 내포 시켜 셔레이드로서 기능하게 한다는 결과를 도출하였다. 더하여, 이야기를 더 다채롭게 전달할 수 있고 별도의 이미지를 플레이 화면에 표시하거나 이미지를 변형시키는 등의 기존 연출과 달리 다른 구성 요소 사이에 조화를 해치지 않아 플레이어에 주는 괴리감을 최소화할 수 있다.

[그림 7-9]는 피사계심도에 의한 시각 연출을 사용하여 세 장면을 구현한 결과이다. 세 장면들 (이미지 간의 거리감 표현, 복수의 캐릭터가 대화할 때 화자의 강조 그리고 도구 이미지의 부각과 도구-캐릭터 간 관계 표현)을 피사계심도에 의한 시각 연출을 사용하여 구현하였을 때, 기존 비주얼 노블 연출 방법으로 표현하는 것과 대비해 가지는 장점과 특징을 하단에 기술하였다.

3.2.1 이미지 간의 거리감 표현

기존 비주얼 노블에서 복수의 이미지 사이의 거리감을 표현하고자 할 때, 이미지 제작 단계에서 필요에 따라 이미지에 미리 블러 효과를 주어 게임에 삽입하기 때문에 이야기 전개에 따라 이미지 간의 심도를 조절할 수 없으며 이미지마다 별도의 블러 효과를 적용된 이미지를 제작해야 한다. 따라서 [그림 7]과 같이 비주얼 노블 카메라에 피사계심도 깊이 조절 기능을 적용하여 거리감을 표현할 경우, 이야기 전개에 따라 동적으로 거리감을 연출할 수 있고 별도의 이미지를 제작하지 않아도 된다.



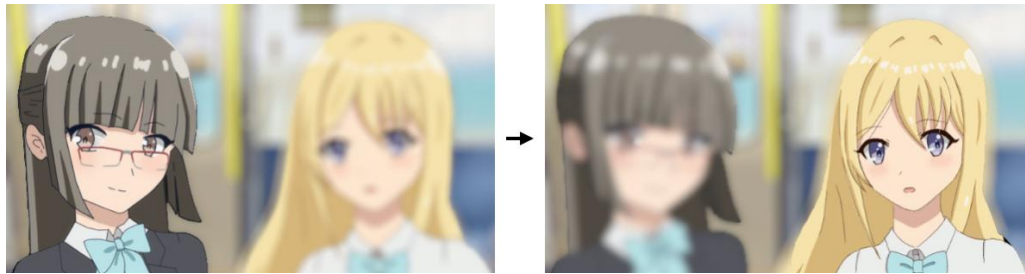
[그림 7] 피사계심도 조절로 연출한 이미지 간 거리감 표현 [16]

[Fig. 7] Expressing the distance between images created by depth of field [16]

3.2.2 복수의 캐릭터가 대화할 때, 화자의 강조

비주얼 노블은 보통 고정된 이미지를 사용하기 때문에 복수의 캐릭터가 등장해 대화하는 장면에서 화자가 누구인지 알기 어려운 문제가 있다. 기존 비주얼 노블에서 이를 해결하고자 캐릭터 이미지의 크기를 조절하거나 밝기를 조절하는 등의 방식을 통해 구분하였다. 그러나 이러한 방식은 장면을 부자연스럽게 해 플레이어에 몰입을 방해한다. [그림 8]과 같이 얇은 피사계심도에서 화자에 따라 카메라의 초점을 옮겨 화자의 이미지를 강조하여 연출하면 화면에 어색함을 주지 않아

플레이어의 몰입을 방해하지 않으면서 자연스럽게 화자를 인지할 수 있게 한다.

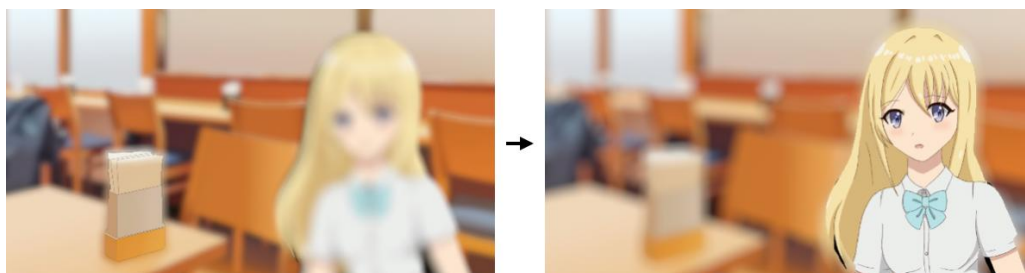


[그림 8] 피사계심도 조절로 연출한 화자의 강조 [16]

[Fig. 8] Speaker's emphasis created by depth of field [16]

3.2.3 도구 이미지의 부각과 도구-캐릭터 간 관계 표현

기존 비주얼 노블에서 이야기상 등장하는 도구를 시각적으로 화면에 나타내고자 할 때, 팝업 형태의 별도의 이미지를 띄워 표현했다. 이러한 연출은 단순히 도구를 부각하는 데 효과적이거나 화면에 타 구성 요소와 조화를 이루지 못하고 도구와 인물 사이에 관계를 나타내기 어려웠다. 따라서 [그림 9]와 같이 셀로우 포커스로 도구 이미지를 표시한다면, 자연스럽게 장면에 도구 이미지 삽입 및 부각이 가능하고 캐릭터 이미지와 번갈아 초점을 맞춰 보여줘 두 이미지 사이에 관계를 형성하고 어떠한 의미를 담아 서레이드로서 나타낼 수 있다.



[그림 9] 피사계심도 조절로 연출한 도구-캐릭터 간 관계 표현 [16]

[Fig. 9] Expressing the relationship between tool and character images created by depth of field [16]

4. 결론

본 논문은 기존 비주얼 노블이 지닌 시각 연출의 한계를 극복하기 위해 피사계심도 깊이 조절을 통한 새로운 시각 연출 방안을 제시하고 있다. 비주얼 노블 장르의 핵심 요소는 이야기로, 기존

비주얼 노블은 보통 언어적 표현을 이용해 플레이어에게 이야기를 전달하며, 시각 요소는 단순히 언어적 표현을 보조하는 역할로 제한되고 일부 시각 연출은 오히려 플레이어의 몰입을 방해하는 문제를 가지고 있다. 이를 해소하고자 세 가지 장면을 서정해 영화에 사용하는 피사계심도 깊이 조절을 이용한 시각 연출 방법을 통해 비주얼 노블에 실제 구현하고, 기존 비주얼 노블의 연출과 비교해 보았다. 그 결과, 게임 제작자가 이야기 상황에 따라 의도적으로 플레이 화면의 깊이를 조절하는 것이 가능하며 얕은 피사계심도에서 초점 이동을 통해 일부 이미지를 부각해 자연스럽게 장면면에 의미를 내포해 셔레이드로 표현할 수 있다는 점을 확인하였다. 비주얼 노블에 적용된 해당 연출 방안은 장르의 시각 연출의 다양성을 높여주며, 이야기 전개에 따라 동적으로 변형할 수 있다. 더 나아가 이야기를 표현하는 데 있어 예술성을 높여주는 등 영화와 같은 긍정적 효과를 불러올 것이다.

향후, 피사계심도를 이용한 시각 연출 외에 비주얼 노블의 다양한 시청각적 요소를 적극적으로 이용하여 추가적인 연출 기법을 연구 및 적용하고, 현재 연구 개발이 미비한 비주얼 노블 장르의 연출을 다채롭게 구성해 장르의 이야기 연출 방법의 발전을 위한 지속적인 연구가 필요하다.

References

- [1] J. U. Seon, History and Overview of Light Novel in Japan, Comicpop Entertainment, 2018.
- [2] M. J. Choi, J. Y. Kim, "Visual novel camera direction using film-shooting technique arc tracking shot", Korean Society For Computer Game, vol. 33, no. 4, December 2020, pp. 151-163, doi: 10.21493/kscg.2020.33.4.14.
- [3] Ren'Py, "Ren'Py Tutorial Game", www.renpy.org, <https://www.renpy.org/latest.html>, (accessed March 4, 2021).
- [4] ProfessorProf, "Okabe Rintarou receives a fortuitous windfall", lparchive.org, <https://lparchive.org/SteinsGate/Udate%2028/>, (accessed March 4, 2021).
- [5] S. J. Bae, "The aesthetic of rack focus in film", Journal of Korean Society of Media & Arts, vol. 12, no.3, December 2014, pp. 5-21, doi: 10.14728/KCP.2014.12.03.005.
- [6] J. M. Kim, S. H. Park, "Evaluation of Sensibility Word Preference Depending on Difference of DOF in Image Making", Journal of Digital Design, vol. 12, no. 3, July 2012, pp. 65-73, doi: 10.17280/jdd.2012.12.3.007.
- [7] Properproof, "Depth of Field Assignment", properproof.com, https://www.properproof.com/photo/photo_assignments/DepthOfFieldAssignment.htm, (accessed March 4, 2021).
- [8] mdfilmmakingvideos, "Deep Focus - Citizen Kane", youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=xGbqRWwC_Q, (accessed March 4, 2021).
- [9] StudioBinder, "The Rack Focus: How to Guide Viewers Eyes with a Shot List (Casino Royale)", youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=Kb8QmEZjcto&feature=emb_title, (accessed March 4, 2021).
- [10] M. J. Baek, "A study on Charade as a method for directing", Journal of the Acting Studies, vol. 12,

- December 2018, pp. 115-128, doi: 10.26764/jas.2018.12.7.
- [11] J. S. Lee, "A Study on Charade in Animation", *The Korean Journal of Art and Media*, vol. 5, no. 1, December 2006, pp. 151-164.
- [12] K. Funahashi, *Shinario sakuho shijuhassho*(シナリオ作法四十八章), *eijinsha*(映人社), 1985.
- [13] M. S. Kim, "A Study on Charade in Animation", Master Theses, Graduate School of Industry, Hongik University, Republic of Korea, 2007. [Online]. Available: http://dcoll.hongik.ac.kr/public_resource/pdf/000000009487_20210305112805.pdf.
- [14] H. Arai, *Shinario no kiso gijutsu*(シナリオの基礎技術), *Dabiddosha*(ダヴィッド社), 1985.
- [15] Y. W. Han, T. G. Lee, K. H. Jeung, "Analysis of the Characteristic Elements of Charade Found Only in Webtoon", *Journal of Integrated Design Research*, vol. 13, no. 1, March 2014, pp. 21-32, doi: 10.21195/jidr.2014.13.1.002.
- [16] Noraneko Games, "Yume Series Free-to-Use Assets", *itch.io*, <https://itch.io/c/698965/yume-series-free-to-use-assets>, (accessed February 6, 2021).