**Avan 애니메이션 컨셉 기획서**

Project βis

Team. 뭇별: 별무리

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2025.06.05 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
| 2025.06.09 | FSM 전투 관련 상태에서 고글을 착용하고 있어야한다는 요청사항 삭제  이동 앞으로 매달린 것처럼 그려졌던 Avan 컨셉 드로우 수정  피격 Avan 관련 묘사 추가  브레이크 기절한 Avan을 무기상자가 깨우던 것을 고장난 무기상자를 수리하는 Avan으로 수정  브레이크 공구망치, 용접 레퍼런스 이미지 추가  대항 시도 근거리 대항시도 Avan이 매달린 컨셉아트 및 설명 수정  대항 승리 근거리 승리 Avan이 매달린 컨셉아트 및 설명 수정  대항 패배 근거리 패배 Avan이 매달린 설명 수정  대항 무승부 근거리 무승부 Avan이 매달린 컨셉아트 및 설명 수정  일반 방어 대응 시도, 대응 성공, 대응 실패, 대응 무승부 Avan이 매달린 컨셉아트 및 설명 수정  특수 방어 대응 시도, 대응 성공, 대응 실패, 대응 무승부 Avan이 매달린 컨셉아트 및 설명 수정  대응 시도 일반 방어 방패 레퍼런스 설명을 접이식 방패 설명 추가  공격 테슬라 코일 팔, 원형 톱 컨셉 삭제, 전체 컨셉 이미지 수정  공격 공격 2, 공격 3의 내용을 가스 공격과 폭탄 발사 공격의 발전 버전으로 변경  공격 공격 4, 공격 5의 가스 기본 공격, 폭탄 발사 공격으로 수정  공격 공격 1을 빔 공격으로 수정 | 차경환 |

1. 목차

[1. 문서 수정 기록 2](#_Toc200361351)

[2. 목차 3](#_Toc200361352)

[3. 개요 5](#_Toc200361353)

[3.1. 기획 의도 5](#_Toc200361354)

[3.2. 기획 목표 5](#_Toc200361355)

[3.3. 단어 정의 및 설명 5](#_Toc200361356)

[4. 기본 리소스 제작 목표 6](#_Toc200361357)

[4.1. 몸체 6](#_Toc200361358)

[4.2. 무기 6](#_Toc200361359)

[5. FSM 8](#_Toc200361360)

[5.1. 범용 9](#_Toc200361361)

[5.1.1. 대기 9](#_Toc200361362)

[5.1.2. 이동 10](#_Toc200361363)

[5.1.3. 사망 11](#_Toc200361364)

[5.1.4. 피격 12](#_Toc200361365)

[5.1.5. 브레이크 12](#_Toc200361366)

[5.2. 대항 14](#_Toc200361367)

[5.2.1. 대항 시도 14](#_Toc200361368)

[5.2.2. 대항 승리 15](#_Toc200361369)

[5.2.3. 대항 패배 16](#_Toc200361370)

[5.2.4. 대항 무승부 17](#_Toc200361371)

[5.3. 대응 18](#_Toc200361372)

[5.3.1. 대응 시도 18](#_Toc200361373)

[5.3.2. 대응 성공 21](#_Toc200361374)

[5.3.3. 대응 실패 22](#_Toc200361375)

[5.3.4. 대응 무승부 24](#_Toc200361376)

[5.4. 공격 26](#_Toc200361377)

[5.4.1. 공격 26](#_Toc200361378)

1. 개요

본 문서는 Project βis(이하 프로젝트 비스)의 캐릭터 Avan의 애니메이션 컨셉 기획서이다.

* 1. 기획 의도

캐릭터의 애니메이션은 레퍼런스와 캐릭터 설정을 기반으로 스파인 동작을 만들어야 한다.

따라서 기획은 아트 팀이 작업할 때, 공통된 이미지를 연상하고, 공통된 동작을 목표로 하게끔 유도해야 한다.

캐릭터 애니메이션 스파인 제작에 있어서 기본 리소스로 구현되어야 할 파츠의 형태, 모티브가 제시되어야한다.

본 기획서는 데모 제작을 위해 제작된 문서이다.

따라서 후속 업데이트와 확장을 언제나 고려해야하고, 후속 업데이트를 염두에 둔 기획이 기재될 수 있다.

따라서, 데모 런칭을 위한, 우선적으로 작업해야될 내용을 제외한 내용은 현 문서 버전에서 글자를 빨간색으로 칠하여 구분할 수 있도록 한다.

* 1. 기획 목표

FSM 상태별 제작 애니메이션 컨셉을 제시한다.

캐릭터 애니메이션에 쓰일 기본 리소스 파츠 형태, 모티브가 제시된다.

데모 버전에서 구현되지 않을 기획은 빨간색으로 따로 구분한다.

* 1. 단어 정의 및 설명

**범용**이란 FSM 상에서 공격 및 방어의 전후 상태를 카테고리화한 개념이다.

**대항**이란 FSM 상에서 타 캐릭터의 공격을 공격적으로 맞서는 상태를 카테고리화한 개념이다.

**대응**이란 FSM 상에서 타 캐릭터의 공격을 방어적으로 맞서는 상태를 카테고리화한 개념이다.

**공격**이란 FSM 상에서 타 캐릭터에게 일방적으로 피해를 주는 상태를 카테고리화한 개념이다.

**세부 상태**란 하나의 상태를 세부적으로 분류한 개념이다.

상태는 여러 개의 세부 상태로 나눠질 수 있다.

1. 기본 리소스 제작 목표

기본 리소스 파츠 제작을 위한 형태 요청과 레퍼런스 모티브를 제시하는 단락이다.

* 1. 몸체



Avan은 고글을 낀 상태로 전투를 펼치는 케이스가 많다.

또한 무기와 항상 같이 스탠딩 하므로, 무기의 스파인 골격과 자연스러운 연결, 분리가 가능하도록 설계되어야 한다.

**별모양 시각효과 및 헤일로**는 기절을 강조하는 이펙트로 들어갈 예정이다.

표정은 겁에 **질린 표정, 긴장한 표정, 비명지르는 표정, 기절한 표정, 기뻐하는 표정** 등이 사용된다,

* 1. 무기



Avan의 무기는 무기상자이다.

무기상자는 여러 무기를 교체하여 싸우는 컨셉으로 추가적인 리소스가 준비되어야한다.

**증기 구름, 연기**는 무기상자 뒷면 하단 배출구와 바퀴에서 피어오르는 연출이 자주 사용되므로 리소스가 준비되어야 한다.

**테슬라 코일 팔, 원형 톱 장착 팔, 폭탄 발사기 팔, 독가스 분출기 팔과 이에 따른 전투 이펙트들**은 전투를 위해 사용된다.

이외, **매우 긴 팔**은 회피 애니메이션에서도 사용된다.

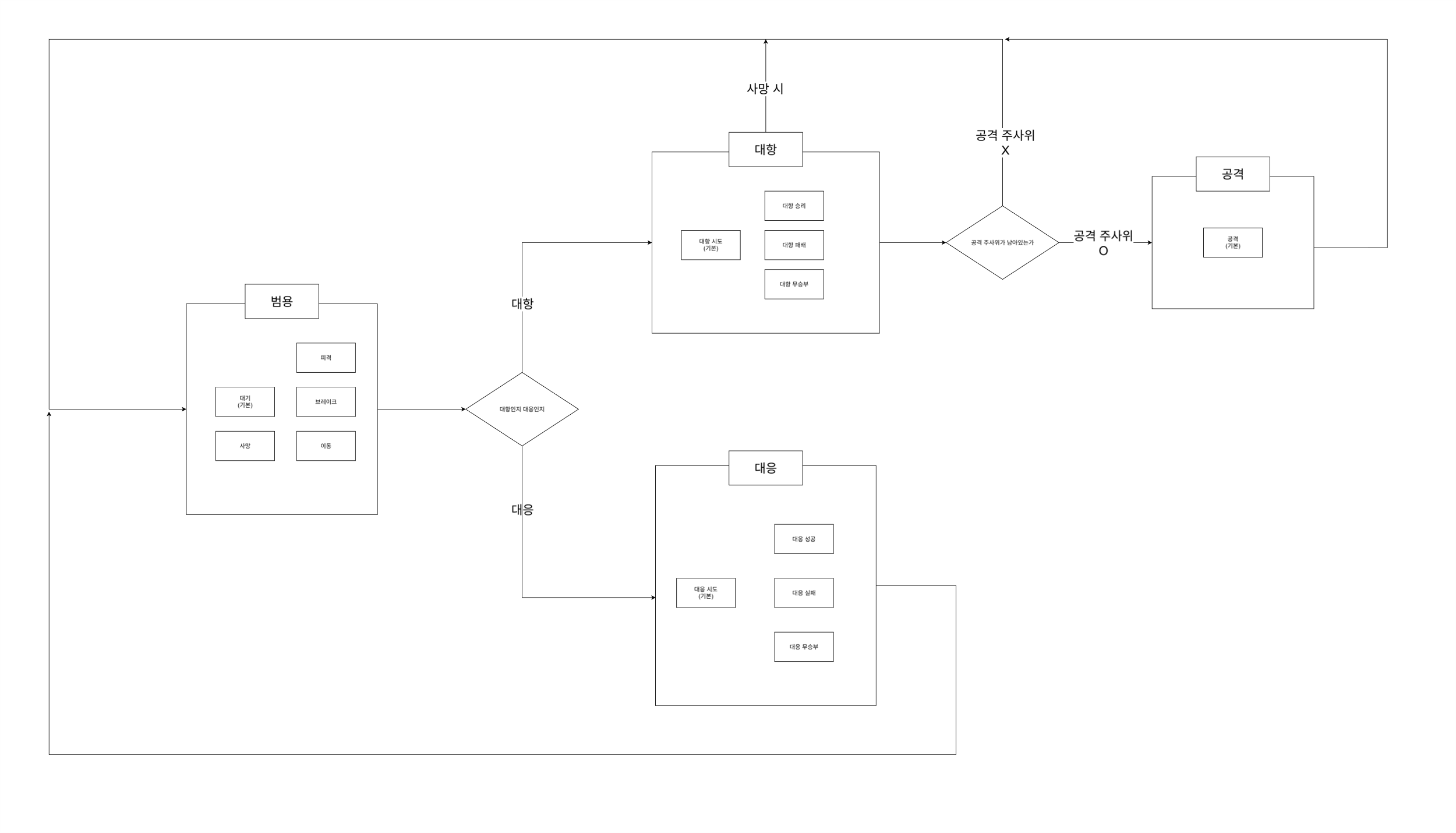
**분노 감정 시각효과**는 원거리 공격에서 사용된다.

**부들거리는 시각효과**는 일부 애니메이션에서 팔이 떨리는 묘사, 당황한 묘사를 주기위해 사용된다.

**빔 발사 이펙트**는 공격 애니메이션을 위해 사용된다.

1. FSM

유한 상태머신 별 Avan의 작업 목표를 나눠 놓은 문단이다.



캐릭터 상태의 카테고리는 범용, 대항, 대응, 공격으로 나눠진다.

각 카테고리의 세부 상태를 구현하는 것을 목표로 한다.

* 1. 범용
     1. 대기

**만전 대기**



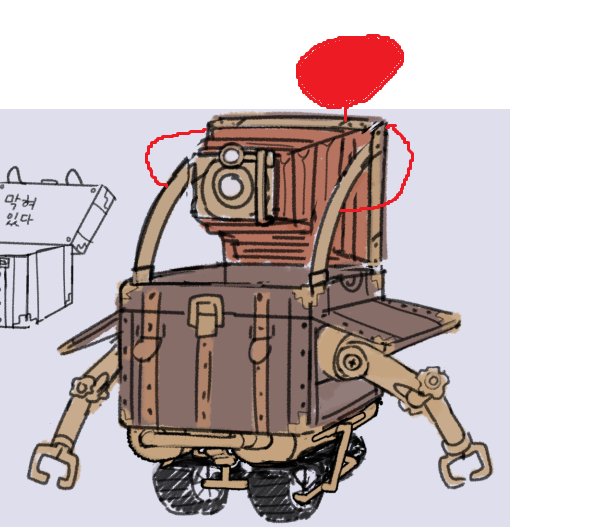
소심하게 양팔을 모으고 옆에 박스를 내려놓고 있는 모습. 조신한 모습으로 상대의 눈치를 살펴야한다.

**피로 대기**

**위급 대기**

* + 1. 이동

**이동**



바퀴나온 상자에 거치대를 양팔과 다리로 잡고 딛어 매달린다.

무기상자가 바퀴를 통해서 이동하고, Avan은 무기상자 뒷쪽에 매달린 양상을 보인다.



자료 회전무대



윈드서핑

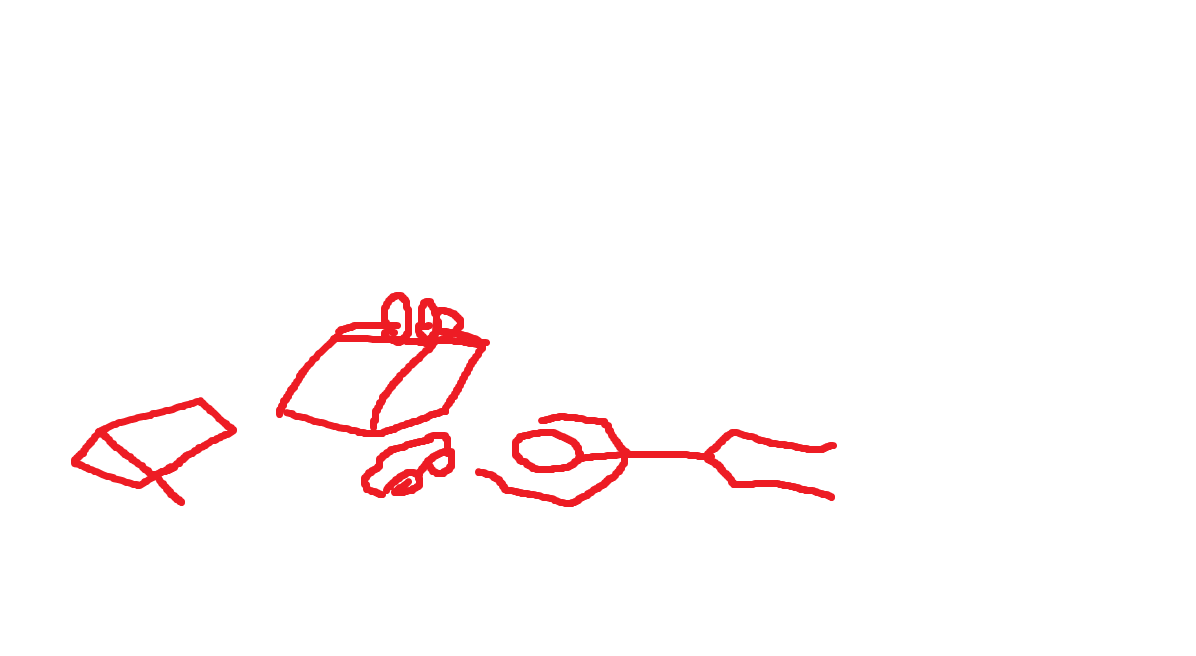
캐릭터 자세 레퍼런스

**고속 이동**

**저속 이동**

* + 1. 사망

**압도 피격 사망**



무기상자는 뒤로 날라가며 엎어지고 박살난다.

무기상자의 덮개와 본체가 분리되어 나부러진다.

Avan은 엎드려진 상태로 쓰러지고 Avan의 고글도 날라간다.

Avan은 고개를 들어 간신히 고글을 향해 힘을 뻣지만 고글까지 팔이 닿지 못하고 힘이 끊어진다.

Avan 표정은 애절한 표정을 짓는다.

**압도 피격 사망**

**상태이상 사망**

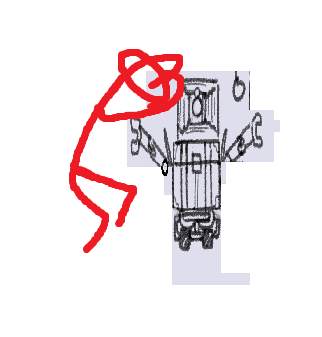
**이동 사망**

**대항 사망**

**대응 사망**

* + 1. 피격

**일반 피격**



무기 상자가 뛰어올라 웅크린 Avan을 대신해서 맞는다.

무기상자는 팔을 뻣어 Y자 자세를 취한다.

Avan은 뒤에서 양팔로 주먹을 쥐고 x자 자세를 취한다.

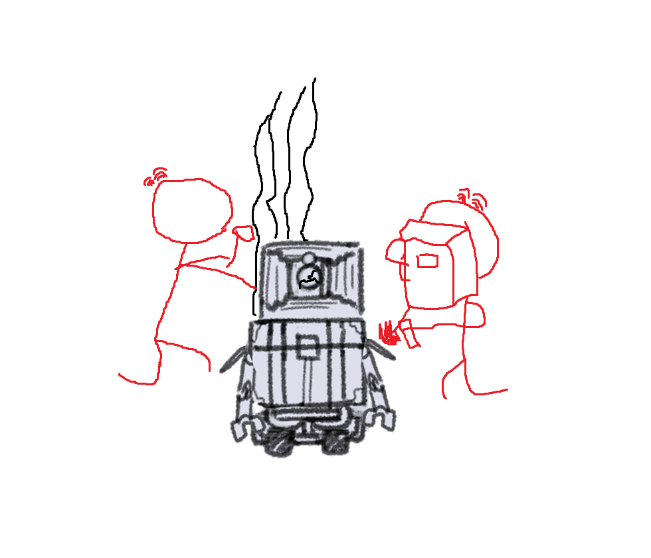
Avan 표정은 겁에 질린 표정을 짓는다.

**원거리 피격**

**압도 피격**

* + 1. 브레이크

**브레이크**



무기상자의 양 팔이 쳐지고 기능이 정지된다.

무기상자의 머리부분에서 연기가 피어오르고 렌즈에 깨진 이펙트를 추가한다.

옆에서 Avan은 곤란해하는 땀흘리기 시각 이펙트를 띄우며 수리를 통해 무기상자를 고치려고 노력한다.

Avan이 좌우로 이동하는건 한 프레임만에 이동해 중간과정을 없애서 과장되게 묘사한다.



Avan 수리 레퍼런스1



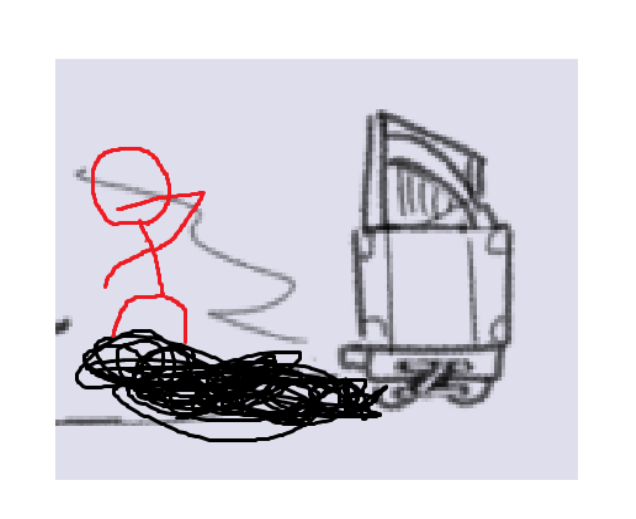
Avan 수리 레퍼런스2

Avan 수리 레퍼런스

Avan이 수리 할 때, 공구망치와 용접 레퍼런스를 참고했다.

* 1. 대항
     1. 대항 시도

**근거리 대항 준비**



무기상자가 바퀴를 돌리며 돌진할 준비를 한다.

무기상자 바퀴에 연기가 발생한다.

Avan은 무기상자 뒤에서 한쪽 팔 하완으로 입을 가려 연기를 막는다.

Avan은 찡그리는 표정을 짓는다.

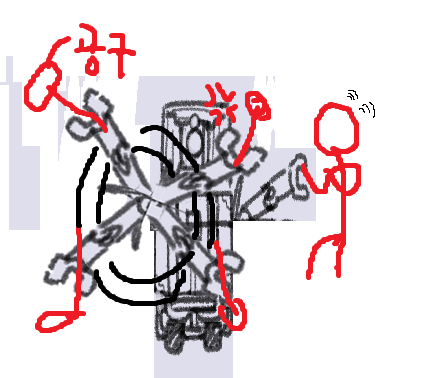


차량 연기 레퍼런스

브레이크 잡힌 상태에서 바퀴에 피어오르는 연기를 레퍼런스 삼았다.

**근거리 압도 대항 준비**

**원거리 대항 준비**



분노 감정 시각효과를 붙인 무기상자가 팔을 빙빙 돌리며 공구를 던질 준비를 한다. 뒤에서 Avan이 곤란해하는 감정 시각효과를 띄우며 무기상자를 다독이는 포즈를 취한다.

무기상자 뒤에서는 소량의 증기가 방출된다.

**원거리 압도 대항 준비**

* + 1. 대항 승리

**근거리 승리**

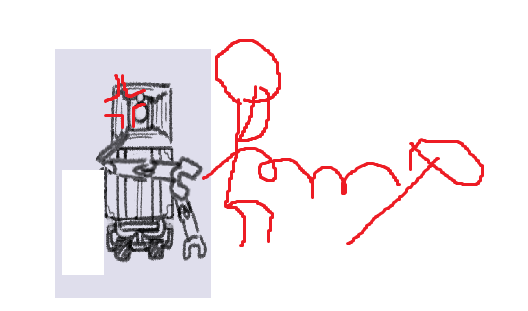


무기상자가 몸통박치기를 한다.

Avan은 뒤에서 한쪽 팔을 들며 기뻐하는 표정을 짓는다.

**근거리 압도 승리**

**원거리 승리**



분노 감정 시각효과를 붙인 무기상자가 공구를 던진다.

무기상자 뒤에서는 하얀 증기가 대량으로 방출된다.

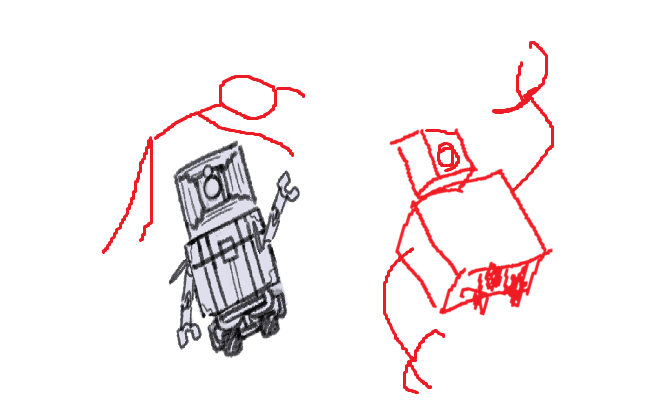
Avan은 그걸 바라보며 손을 입에 갖다댄다.

Avan의 표정은 ‘이래도 괜찮나’ 싶은 당황한 표정을 짓는다.

**원거리 압도 승리**

* + 1. 대항 패배

**근거리 패배**



Avan은 뒤쪽으로 날라온 무기상자에 부딪혀 같이 날라가는 자세를 취한다.

Avan은 두려워하는 표정을 짓고 있다.

무기상자는 무언가에 맞아 들석이는 상태로 기계팔이 꺼네진다.

**근거리 대패배**

* + 1. 대항 무승부

**근거리 무승부**



무기상자는 몸통 박치기 이후 뒤로 밀려 나온다.

Avan은 뒤로 밀리는 무기상자를 가까스로 몸으로 막아준다.

Avan은 충격에 버거워하는 표정을 짓는다.

**원거리 무승부**



던지는 자세가 흐트러져 무기상자의 자세가 과장되게 앞으로 쏠린다.

Avan은 옆에서 공구가 날라가는 것을 바라보며 관자놀이에 양손을 얹으며 곤란해한다.

* 1. 대응
     1. 대응 시도

**일반 방어 준비**



Avan은 무기상자 뒤에 수그린 상태로 충격에 대비하여 웅크린다.

Avan은 긴장한 표정을 짓는다.

무기상자는 양 팔에 진압방패를 장착하고 충격에 대비한다.



모티브 레퍼런스



스팀펑크풍 레퍼런스

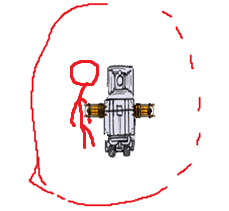
무기상자 방패 레퍼런스

진압방패를 모티브로 하였고, 스팀펑크 테마에 맞춰 디자인을 그려야 한다.

진압방패는 절반으로 접을 수 있는 접이식 방패로 디자인한다.

**특수 방어 압도 준비**

**특수 방어 준비**



Avan은 무기상자 뒤에서 보호막을 올려본다.

Avan은 긴장한 표정을 짓는다.

무기상자는 양팔 구멍에 에너지 코어를 꺼내고 방어막을 생성해서 방어를 준비한다.



모티브 레퍼런스 1



모티브 레퍼런스 2



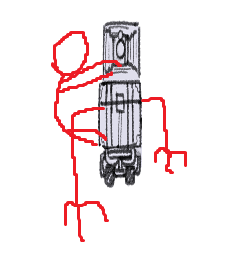
스팀펑크풍 레퍼런스

무기상자 코어 레퍼런스

모티브는 콘램프와 닉시관이다. 램프에 가까운 코어(=배터리)를 스팀펑크풍으로 디자인해야 한다.

**특수 방어 압도 준비**

**회피 준비**



Avan은 무기상자 뒤에 매달려 공격을 대비한다.

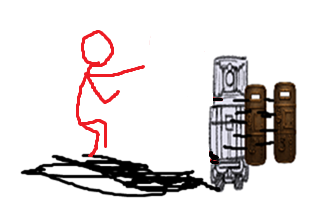
Avan은 긴장한 표정을 짓는다.

무기상자는 양팔을 늘려 땅을 잡아 본체를 들어 올릴 준비를 한다.

**회피 압도 준비**

* + 1. 대응 성공

**일반 방어 성공**



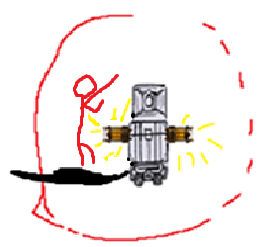
Avan은 무기상자 뒤에서 한쪽 팔을 들고 방어 성공에 기뻐한다.

무기상자는 두 진압방패를 힘껏 앞으로 밀치는 움직임을 취한다.

무기상자 하단 뒷부분에서는 거칠게 다량의 증기가 배출된다.

**일반 방어 압도 성공**

**특수 방어 성공**



Avan은 무기상자 뒤에서 한쪽 팔을 들고 방어 성공에 기뻐한다.

무기상자는 양 팔의 에너지 코어가 밝게 빛나며 주변에 쳐진 에너지막이 한층 진해진다.

무기상자 하단 뒷부분에서는 거칠게 다량의 증기가 배출된다.

**특수 방어 압도 성공**

**회피 성공**



Avan은 무기상자 뒤에 팔과 다리로 매달려 한숨을 내쉰다.

Avan은 안도해 한숨 돌린 표정을 짓고 있다.

무기상자는 양 팔로 지면을 딛고 길게 뻣어 본체와 Avan을 들어올린다.

* + 1. 대응 실패

**일반 방어 실패**



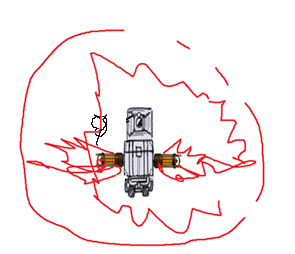
Avan은 무기상자 뒤에서 하완으로 입을 가리고 두 눈을 감는다.

Avan은 두려움에 비명지르는 표정을 짓고 있다.

무기상자는 양 진압방패가 뒤로 날라가고 상단의 렌즈가 깨져 금이간 모습으로 묘사한다.

**일반 방어 대실패**

**특수 방어 실패**



Avan은 무기상자 뒤에서 양 쪽 팔로 얼굴을 X자로 감싼다.

Avan은 두려움에 비명지르는 표정을 짓고 있다.

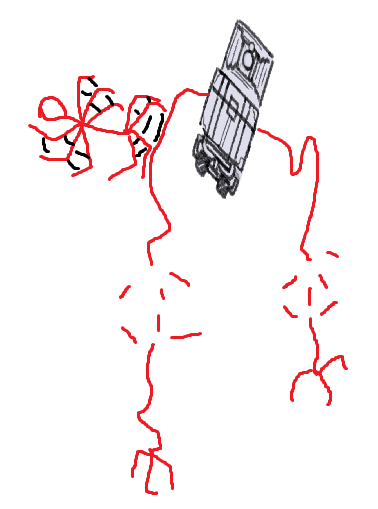
무기상자는 양 팔위치에 달린 에너지 코어가 가볍게 좌우로 터지는 모습으로 연출한다.

무기상자 상단의 렌즈가 깨져 금이간 모습으로 묘사한다.

푸른 에너지막 구체는 유리 깨진 것 처럼 전방에 구멍이 나있는 것으로 연출한다.

**특수 방어 대실패**

**회피 실패**



Avan은 무기상자 에서 떨어지며 팔다리를 버둥거리는 것처럼 묘사한다.

Avan은 두려움에 비명지르는 표정을 짓고 있다.

무기상자는 땅을 지탱하던 팔이 끊어져 기우뚱 추락하는 모습으로 연출한다.

**회피 대실패**

* + 1. 대응 무승부

**일반 방어 무승부**

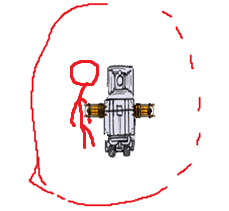


Avan은 무기상자 뒤서 밀려나오는 무기상자를 지탱한다.

Avan은 긴장한 표정을 짓는다.

무기상자 하단 전방으로 밀려나오는 바퀴 연기 연출과 뒤로 밀리는 시각효과를 넣는다.

**특수 방어 무승부**



Avan은 무기상자 뒤에 서 있는다.

Avan은 긴장한 표정을 짓는다.

무기상자는 하단 뒤쪽으로 거칠게 다량의 증기를 배출한다..

**회피 무승부**



Avan은 무기상자 뒤에 팔만 매달리고 다리를 떨어지지 않으려고 버둥거린다.

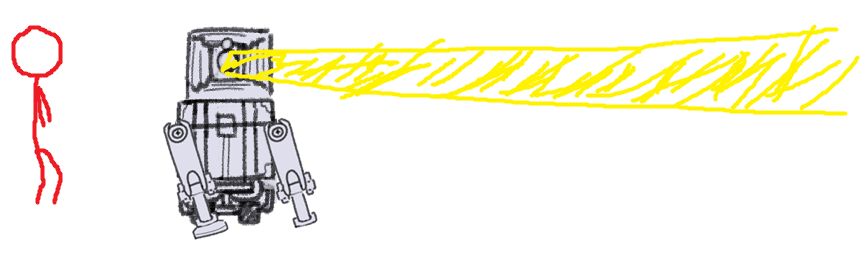
Avan은 허겁지겁 초조한 표정을 짓고 있다.

무기상자는 양 팔로 지면을 딛고 길게 뻣어 본체와 Avan을 들어올린다.

얇은 팔이 부들부들 떨리는 시각효과를 넣어서 불안불안한 모습을 연출한다.

* 1. 공격
     1. 공격

**공격 1번**



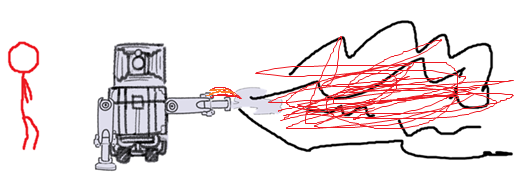
Avan은 무기상자 뒤에서 적을 보고있다.

Avan은 긴장한 표정을 짓고 있다.

무기상자는 양 팔을 내리고 상단부 렌즈에서 빔을 쏜다.

**강화 공격 1번**

**공격 2번**



Avan은 무기상자 뒤에서 매달려 적을 보고있다.

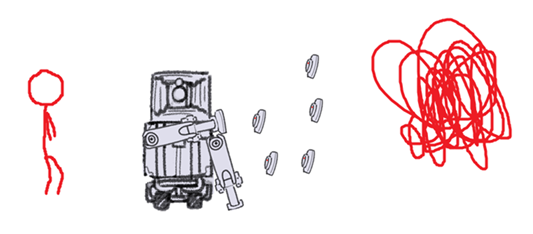
Avan은 긴장한 표정을 짓고 있다.

무기상자는 가스 분출기로 가스를 쏜다.

가스 분출기 끝에 불꽃을 발생시켜 가스를 폭발시킨다.

**강화 공격 2번**

**공격 3번**



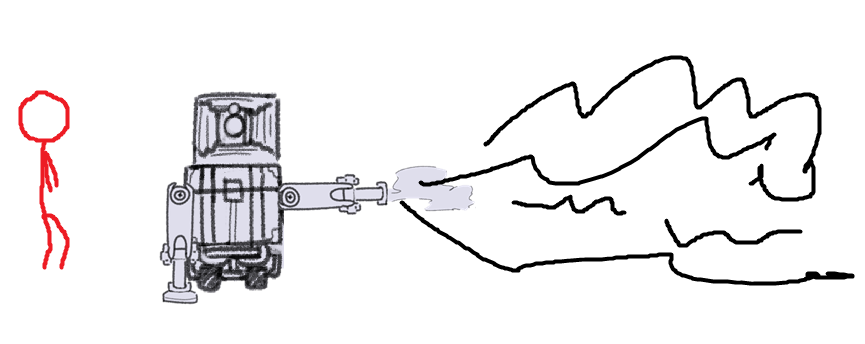
Avan은 무기상자 뒤에서 적을 보고있다.

Avan은 긴장한 표정을 짓고 있다.

무기상자는 폭탄 발사기에서 대량의 폭탄을 쏜다.

**강화 공격 3번**

**공격 4번**



Avan은 무기상자 뒤에서 적을 보고있다.

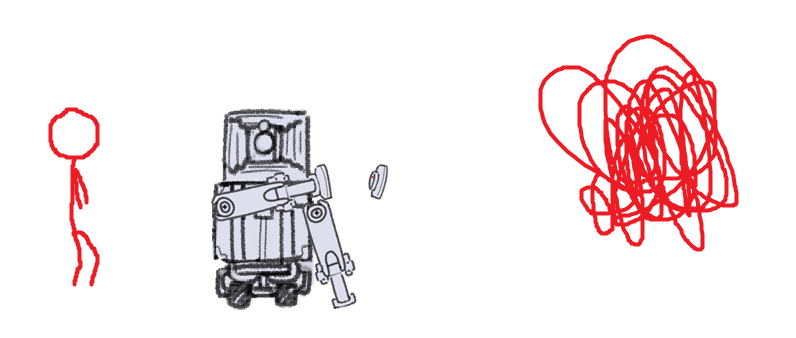
Avan은 긴장한 표정을 짓고 있다.

무기상자는 폭탄 발사기 팔을 내리고 가스 분출기에서 가스를 쏜다.

가스는 짙은 연기처럼 보인다.

**강화 공격 4번**

**공격 5번**



Avan은 무기상자 뒤에서 적을 보고있다.

Avan은 긴장한 표정을 짓고 있다.

무기상자는 폭탄 발사기 팔을 들고 폭탄을 쏜다.

쏜 폭탄은 터지는 효과를 지닌다.

**강화 공격 5번**

**상태이상 공격**

**원거리 공격 1번**

**강화 원거리 공격 1번**

**원거리 공격 2번**

**강화 원거리 공격 2번**

**원거리 공격 3번**

**강화 원거리 공격 3번**

**원거리 공격 4번**

**강화 원거리 공격 4번**

**원거리 공격 5번**

**강화 원거리 공격 5번**