문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 맵 그래픽 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2017 November 10

저자: 김나단

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.0.0 | 초안 작성 | 김나단 | 17-11-04 |
| 1.1.0 | 타 게임의 맵:캐릭터 비 계산 | 김나단 | 17-11-06 |
| 1.2.0 | 아 게임 맵:캐릭터 비 확정, 상대적 크기 확정 | 김나단 | 17-11-08 |
| 1.3.0 | 맵을 구성할 오브젝트 작성 | 김나단 | 17-11-10 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[개요 3](#_Toc497771886)

[1. 문서 컨셉 3](#_Toc497771887)

[맵 크기 설정 4](#_Toc497771888)

[1. 타 게임과 비교 4](#_Toc497771889)

[A. League of Legends 4](#_Toc497771890)

[B. Heroes of the Storm 4](#_Toc497771891)

[2. 맵 크기 설정 5](#_Toc497771892)

[A. 작성중 5](#_Toc497771893)

[기타 6](#_Toc497771894)

[1. 출처 6](#_Toc497771895)

개요

1. 문서 컨셉
   1. 이 문서는 팀원에게 그래픽 컨셉을 이해시키기 위해 서술한다.
   2. 게임이 최종적으로 만들어진 것을 가정한 그래픽을 설명한다.

.

맵 크기 설정

1. 타 게임과 비교
   1. League of Legends

:대체적으로 맵의 가로, 세로의 비가 동일한 구조를 가진다.



:그림1 LOL 맵 크기:캐릭터 크기

1. 보이는 화면:캐릭터 크기 = 가로(27:1), 세로(8.4375:1)
2. 전체 맵 크기:보이는 화면= 가로(3.57:1), 세로(6.25:1)
3. 전체 맵 크기:캐릭터 크기 = 가로(96.39:1), 세로(52.7344:1)
   1. Heroes of the Storm

:대체적으로 맵이 가로로 길게 늘어진 형태를 띄고 있다.



그림2 히오스 맵 크기:캐릭터 크기

* + 1. 보이는 화면:캐릭터 크기 = 가로(16.7:1), 세로(5.1:1)
    2. 전체 맵 크기:보이는 화면 = 가로(6.3:1), 세로(12:1)
    3. 전체 맵 크기:캐릭터 크기 = 가로(105.21:1), 세로(61.2:1)

1. 맵 크기 설정
   1. 비율 설정
      1. 맵의 전체 비율은 가로:세로 = 1:1이 되도록 한다.
      2. 모든 비율은 캐릭터의 크기를 기준으로 한다.
      3. 모든 비율은 LOL의 비율을 따른다.
   2. 크기 설정
      1. 캐릭터의 현재 크기는 4:10 이다.
      2. 한 화면에 보여지는 크기는 가로108, 세로84.375이다.
      3. 전체 맵 크기는 가로385.56, 세로527.34375 이다.
2. 맵 모양 설정
   1. 진행중
3. 맵 구성
   1. 구성 오브젝트 컨셉
      1. 방 안에서 쉽게 볼 수 있는 물체로 구성한다.
      2. 모델링에 어려움이 없는 물체로 결정한다.

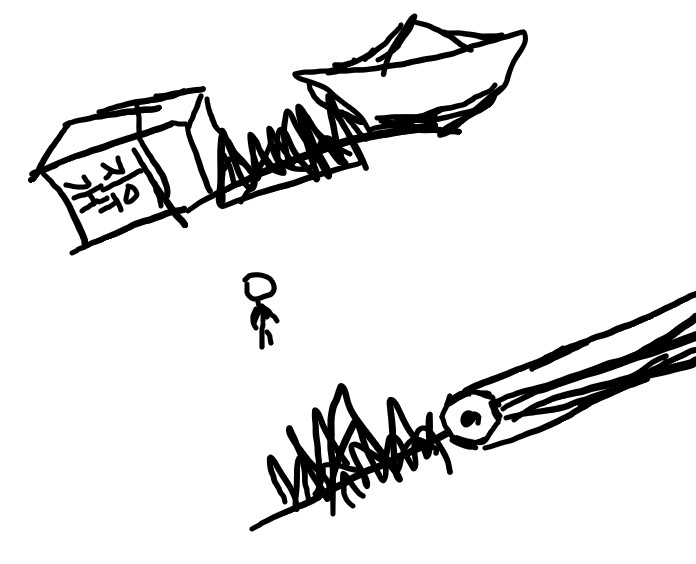


그림3: 맵 구성 오브젝트 컨셉

* 1. 길 막기 위한 오브젝트

: 낙서 스타일에 맞게 책상 위 혹은 방 안에 있을 만한 것들로 구성한다.

* + 1. 종이배
    2. 지우개
  1. 은신을 위한 오브젝트(롤의 부쉬의 용도)

: 낙서 뒤에 숨는 느낌이 들게 한다.

기타

1. 출처
   1. 그림 1 LOL 맵 크기:캐릭터 크기 <http://www.inven.co.kr/board/lol/2828/65>
   2. 그림 2 히오스 맵 크기:캐릭터 크기 자작
   3. 그림3 맵 구성 오브젝트 컨셉 자작