|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 모션 상세 기획 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 January 9

저자: 김나단

문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 모션 상세 기획 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 January 9

저자: 김나단

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.00 | 초안 작성 | 김나단 | 18-01-09 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[개요 4](#_Toc503292346)

[1. 작성 이유 4](#_Toc503292347)

[2. 가정 사항 4](#_Toc503292348)

[3. 용어 4](#_Toc503292349)

[플레이어 캐릭터 5](#_Toc503292350)

[1. 기본 모션 5](#_Toc503292351)

[2. 공격 모션 5](#_Toc503292352)

[3. 스킬 모션 5](#_Toc503292353)

[라인 몬스터(미니언) 6](#_Toc503292354)

[1. 기본 모션 6](#_Toc503292355)

[2. 공격 모션 6](#_Toc503292356)

[중립 몬스터 7](#_Toc503292357)

[1. 기본 모션 7](#_Toc503292358)

[2. 공격 모션 7](#_Toc503292359)

[중간 보스 몬스터 8](#_Toc503292360)

[1. 기본 모션 8](#_Toc503292361)

[2. 공격 모션 8](#_Toc503292362)

[3. 특수 공격 모션 8](#_Toc503292363)

[보스 몬스터 9](#_Toc503292364)

[1. 기본 모션 9](#_Toc503292365)

[2. 공격 모션 9](#_Toc503292366)

[3. 특수 공격 모션 9](#_Toc503292367)

# 개요

## 작성 이유

1. 각 캐릭터의 모션을 기획한다.
2. 애니메이션을 작성하는 팀원을 이해 시키는 것을 목표로 한다.

## 가정 사항

1. 최대한 자세하게 작성할 것이다.
2. 이해하지 못 하는 경우 실제 만나서 이해 시키는 것을 기본으로 한다.

## 용어

1. 대기: 아무것도 하지 않은 상태의 애니메이션
2. 뛰기: 이동 시 애니메이션
3. 사망: HP가 다 소모되어 쓰러질 때의 애니메이션

# 플레이어 캐릭터

## 기본 모션

1. 대기
2. 뛰기
3. 사망

## 공격 모션

1. 근접
2. 원거리
3. 마법

## 스킬 모션

# 라인 몬스터(미니언)

## 기본 모션

1. 대기
2. 뛰기
3. 사망

## 공격 모션

1. 근접
2. 원거리
3. 마법

# 중립 몬스터

## 기본 모션

1. 대기
2. 뛰기
3. 사망

## 공격 모션

1. 근접
2. 원거리

# 중간 보스 몬스터

## 기본 모션

1. 대기
2. 뛰기
3. 사망

## 공격 모션

## 특수 공격 모션

# 보스 몬스터

## 기본 모션

1. 대기
2. 뛰기
3. 사망

## 공격 모션

1. 근접
2. 원거리

## 특수 공격 모션