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

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 January 17

저자: 김나단

문서 버전 관리

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

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 January 17

저자: 김나단

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.0.0 | 초안 작성 | 김나단 | 18-01-09 |
| 1.1.0 | 오타 수정  미니언 기본 모션 중 대기, 뛰기 모션 작성 | 김나단 | 18-01-16 |
| 1.2.0 | 미니언 기본 모션 중 사망 모션 작성  미니언 공격 모션 근접, 마법 통합  미니언 공격 모션 작성 | 김나단 | 18-01-17 |
| 1.2.1 | 표지 2장인 버그 수정 | 김나단 | 18-01-17 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[개요 4](#_Toc503913448)

[1. 작성 이유 4](#_Toc503913449)

[2. 가정 사항 4](#_Toc503913450)

[3. 용어 4](#_Toc503913451)

[플레이어 캐릭터 5](#_Toc503913452)

[1. 기본 모션 5](#_Toc503913453)

[2. 공격 모션 5](#_Toc503913454)

[3. 스킬 모션 5](#_Toc503913455)

[라인 몬스터(미니언) 6](#_Toc503913456)

[1. 기본 모션 6](#_Toc503913457)

[2. 공격 모션 9](#_Toc503913458)

[중립 몬스터 10](#_Toc503913459)

[1. 기본 모션 10](#_Toc503913460)

[2. 공격 모션 10](#_Toc503913461)

[중간 보스 몬스터 11](#_Toc503913462)

[1. 기본 모션 11](#_Toc503913463)

[2. 공격 모션 11](#_Toc503913464)

[3. 특수 공격 모션 11](#_Toc503913465)

[보스 몬스터 12](#_Toc503913466)

[1. 기본 모션 12](#_Toc503913467)

[2. 공격 모션 12](#_Toc503913468)

[3. 특수 공격 모션 12](#_Toc503913469)

[참고 자료 13](#_Toc503913470)

[1. 출처 13](#_Toc503913471)

# 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

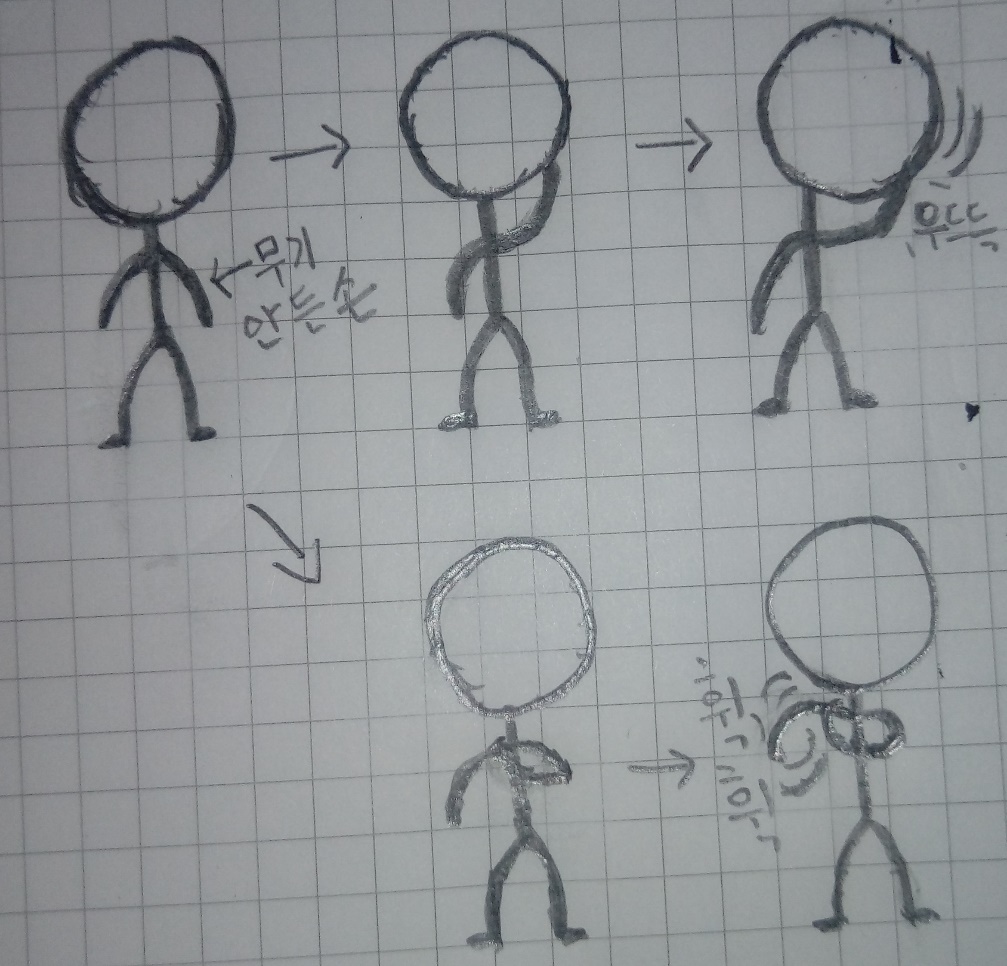


그림 1: 미니언 대기 모션

* 모션 길이: 2초
* 대기 모션은 두가지 중 랜덤으로 실행한다.
* 두 가지 모션은 다음과 같다.
  + 무기를 들지 않은 손으로 머리를 잡고 목을 꺾는다.
  + 무기를 들지 않은 손으로 반대 쪽 어깨를 잡고 어깨를 돌린다.

1. 뛰기

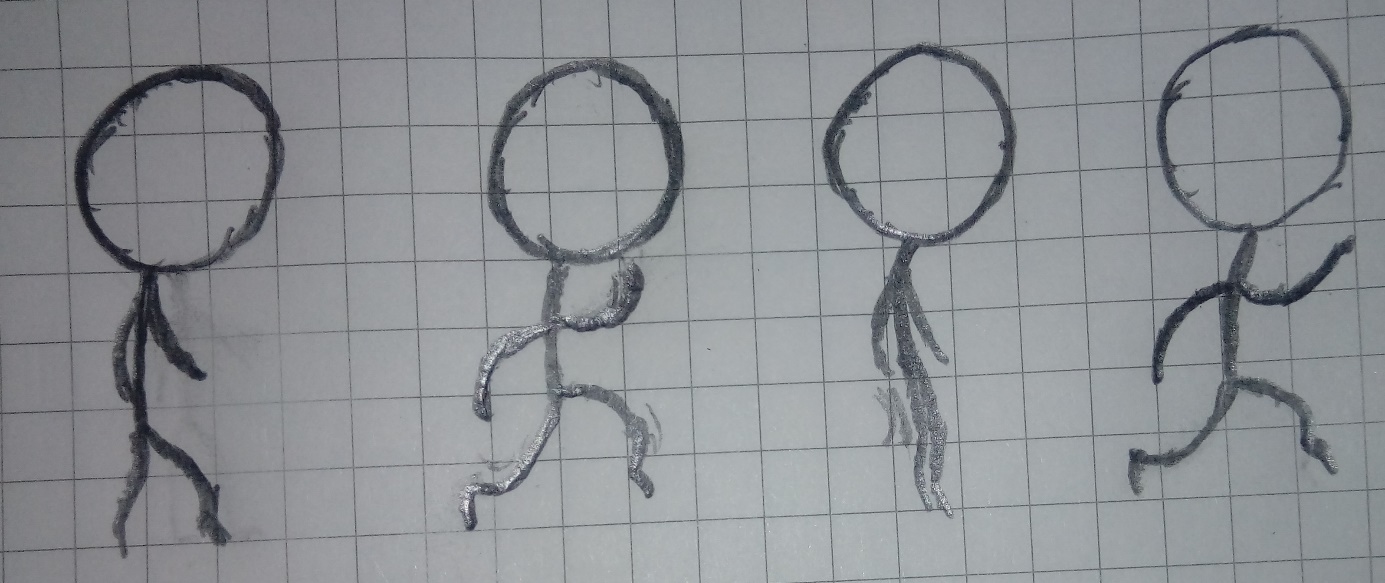


그림2: 미니언 뛰기 모션

* 모션 길이: 1초
* 뛰기 모션은 만화적 표현을 강화하기 위해 동작을 크게 한다.
* Slack의 ‘Idea’ 항목에 있는 달리기 예제 참조할 것
* 혹은 다음 링크에서 확인할 것

<https://blog.naver.com/paintime/221186566736>



그림 3: 블리치-개그 캐릭터 뛰기

1. 사망

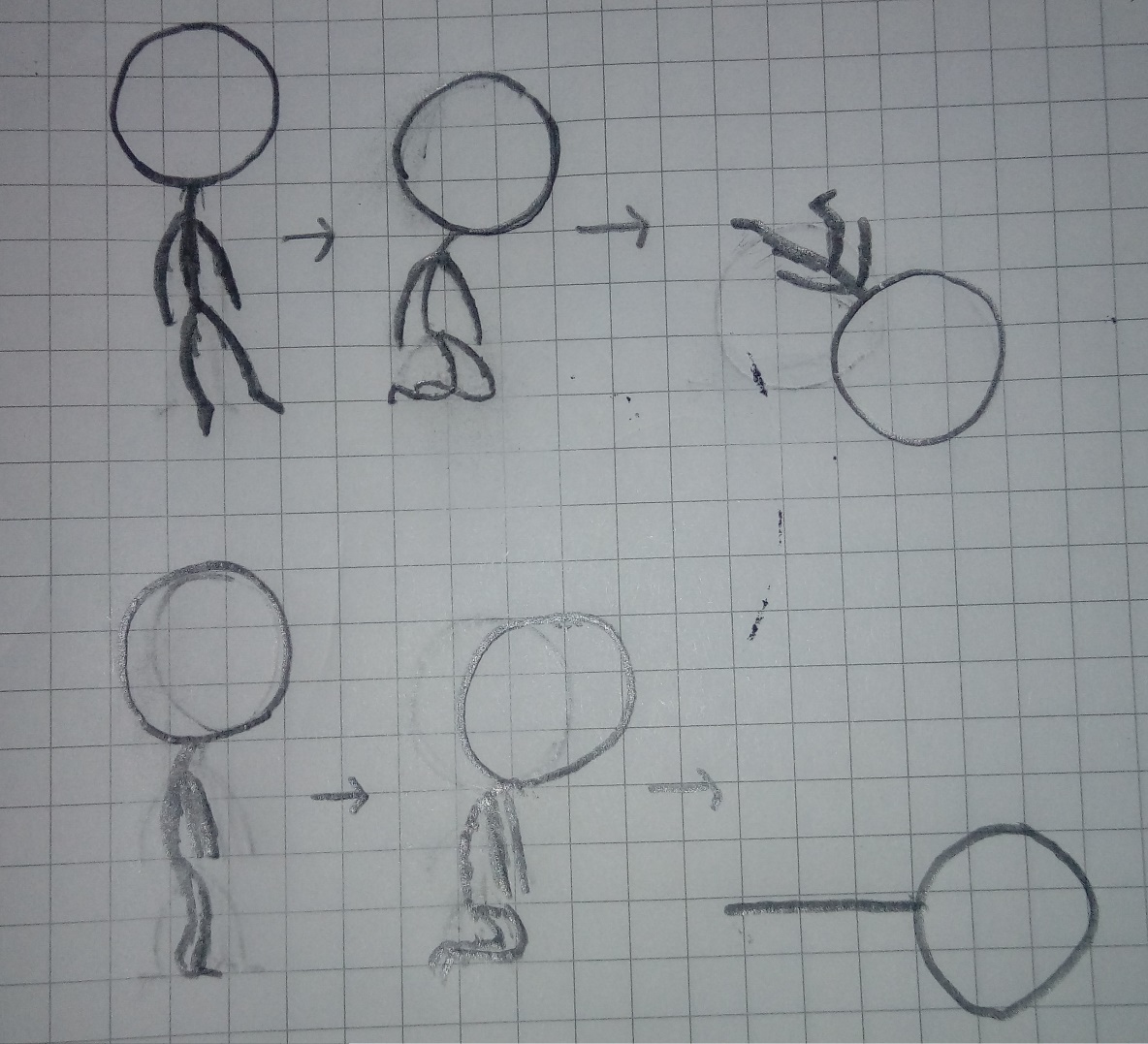


그림 4: 미니언 사망 모션

* 모션 길이: 3초
* 미니언 사망 모션은 다음 순서를 따른다.
  + 무기를 땅에 떨어뜨린다(1초).
  + 무릎을 꿇는다(2초).
  + 앞으로 쓰러진다.
* Slack의 ‘Idea’ 항목의 사망 예제 영상 참고
* 의도하는 모션과 가장 비슷한 예제 다음 링크 확인 할 것

<https://blog.naver.com/paintime/221186601141>

## 공격 모션

1. 근접 및 마법

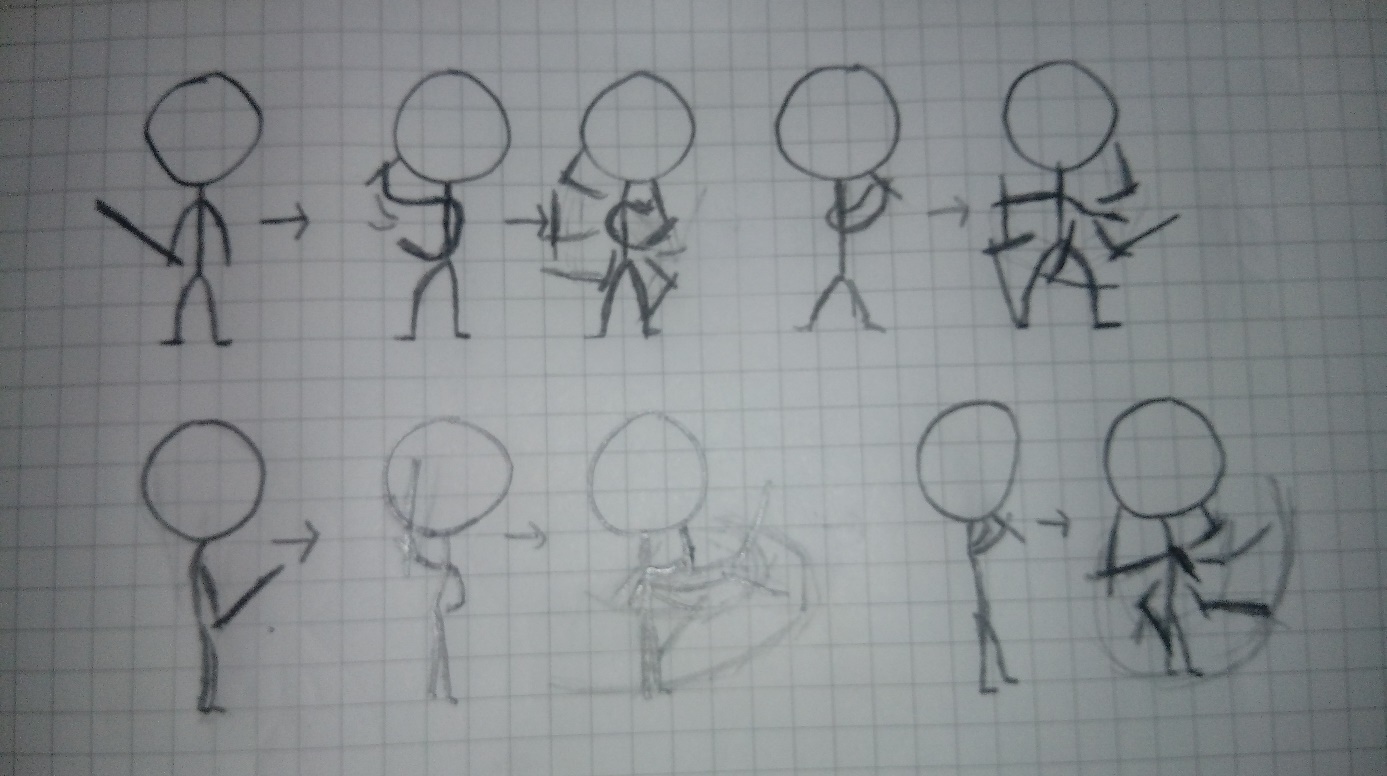


그림 5: 미니언 근접 공격

* 미니언의 근접 공격과 마법 공격 모션은 구분하지 않는다.
* 모션 길이: 2초
* 2가지 모션으로 이루어져 있으며 각 모션은 다른 모션으로 연계된다.
  + 무기를 우측 머리 뒤로 가게 한다.
  + 전방으로 휘두르며 무기를 좌측 머리 뒤로 가게 한다(1타).
  + 전방으로 휘두르며 무기를 우측 머리 뒤로 가게 한다(2타).
* 무기를 들지 않은 팔은 자연스럽게 흔들리게 한다.
  + 오른손 휘둘렀을 때 왼손이 편한 위치가 있을 것.
  + 해보면 안다.
* 다음 링크 참고 할 것.

<https://blog.naver.com/paintime/221186638528>

1. 원거리

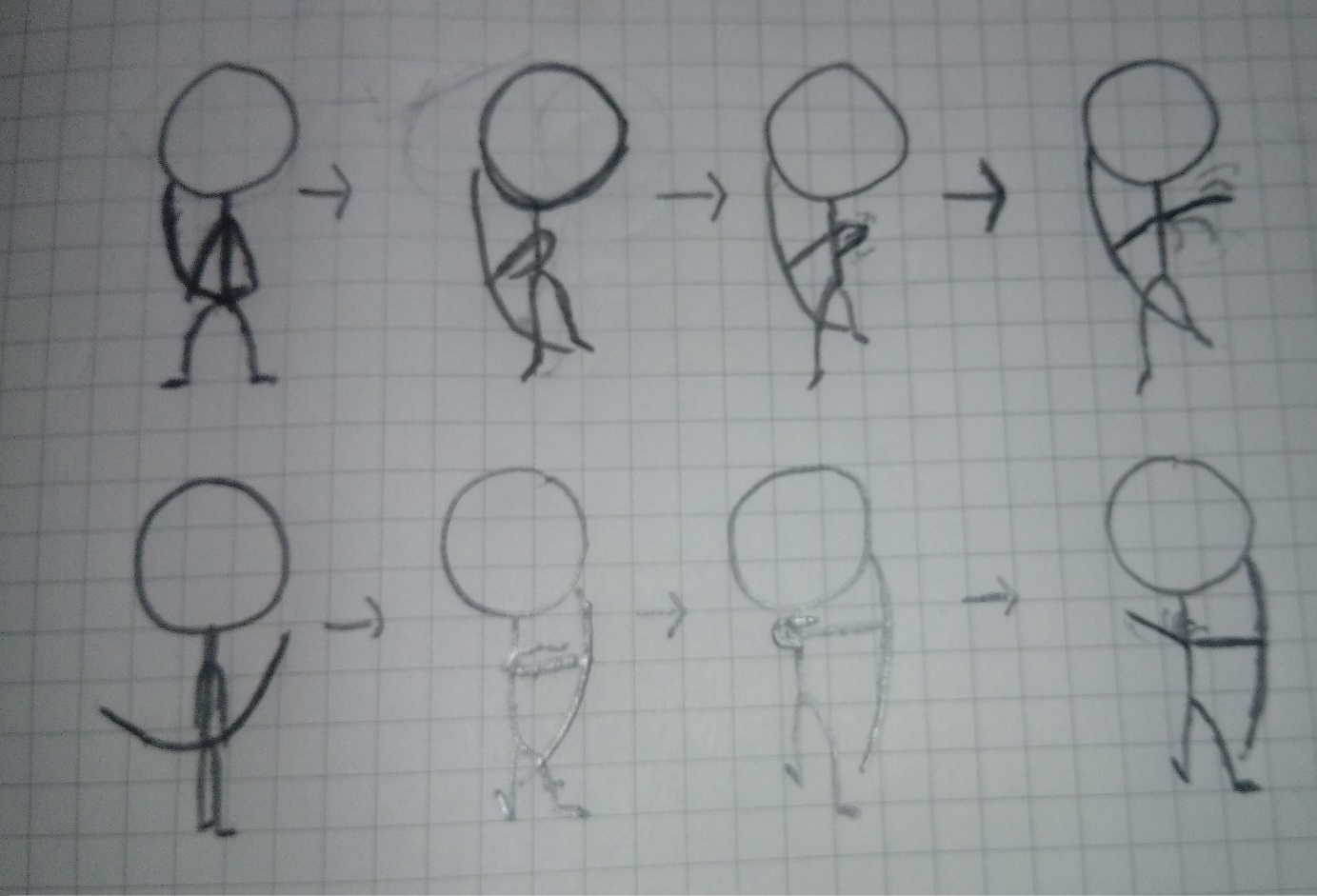


그림 6: 미니언 원거리 공격

* 원거리 공격은 활을 이용한 공격으로 가정한다.
* 모션이 끝난 이후에 활 모델이 생성되어 날아가도록 한다.
* 모션은 오른 손에 활을 들고 있는 경우를 가정한다.
* 모션은 다음과 같다.
  + 오른 발은 앞으로, 왼발은 좌측 뒤쪽에 둔다.
  + 상체는 정면을 바라보고 왼손은 오른손의 손목 부분에 둔다.
  + 왼 팔을 뒤로 당기며 상체를 좌측으로 돌린다.
  + 왼 팔을 풀어주며 자연스럽게 뒤쪽으로 휘둘러준다.
* 공격 모션은 다음을 참고한다.

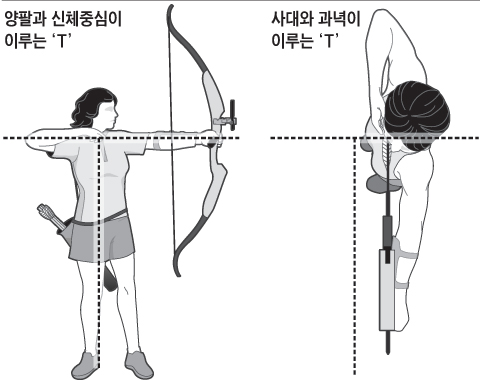


그림 7: ‘3T’를 그려라 – Chosun.com 스포츠

* Bow Animation Collection
  + <https://www.youtube.com/watch?v=ls33dyRVfAI>
* 공격 모션 시 활 또한 휘어져야 한다.
* 활이 휘어지는 것은 다음을 참고한다.
  + Slack의 ‘참고’항목의 Bow rigging in 3ds Max (TUTORIAL) 영상
    - <https://www.youtube.com/watch?v=lWu2uOS6mHc>
  + Bow and Arrow Rigging in Blender
    - <https://www.youtube.com/watch?v=jpsd0Aw1qvA>

# 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

# 참고 자료

## 출처

1. 그림1: 미니언 대기 모션 – 자작
2. 그림 2: 미니언 뛰기 모션 – 자작
3. 그림 3: 블리치 – 개그 캐릭터 뛰기

<https://www.youtube.com/watch?v=n2g8gandj0U> (캡처 3:28 ~ 3:30)

1. 그림 4: 미니언 사망 모션 – 자작
2. 그림 5: 미니언 근접 공격 – 자작
3. 그림 6: 미니언 원거리 공격 – 자작
4. 그림 7: ‘3T’를 그려라 – Chosun.com 스포츠

<http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2009/09/04/2009090401686.html?rsMobile=false>