

프레임별 움직임 설정 (기본)

- 기본 움직임은 모든 위치 이동에서 쓰이기 때문에 4개의 프레임을 이용해 애니메이션 연출을 설정함
- 각 이미지마다 400ms씩 출력하기
- 400ms(밀리초) = 0.4s(초)
- 이미지는 1번부터 순서대로 특정 위치 또는 시간에 출력

걷는 모션

에셋 위치 : Asset → Image → Character → play character



1Frame



2Frame



3Frame



4Frame

프레임별 움직임 설정 (골머리를 앓는 이미지)

- 각 이미지마다 400ms씩 출력하기
- 400ms(밀리초) = 0.4s(초)
- 이미지는 1번부터 순서대로 특정 위치 또는 시간에 출력
- 골머리를 앓는 말풍선을 같이 출력 (Asset → Image → Story asset → 'Confuse bubble')

기본 움직임 (걷는 모션)

에셋 위치 : Asset → Image → Character → play character



Confuse 1F



Confuse 2F



Confuse bubble

프레임별 움직임 설정 (여우가 화내는 이미지)

- 각 이미지마다 300ms씩 출력하기
- 300ms(밀리초) = 0.3s(초)
- 이미지 출력 순서 : 37 → 38 → 39 → 40 → 'Angry'(화내는 표시) 이미지 함께 출력 (0.5초 대기) → 39 → 38 → 37 → 기본

여우가 화내는 이미지

에셋 위치 : Asset → Image → summon asset → Fox Sprite Sheet



연출 설명

[이미지 위치 이동]

- 이미지의 좌표를 이동시킴
- 화면 바깥에서 등장시키는 경우 : 방향을 확인하고 해당 방향에서 원래 npc 위치까지 이동

① 화면 바깥에 위치 설정



② 원래 npc의 위치였던 곳까지 이동시키기



연출 설명

[이미지 위치 이동]

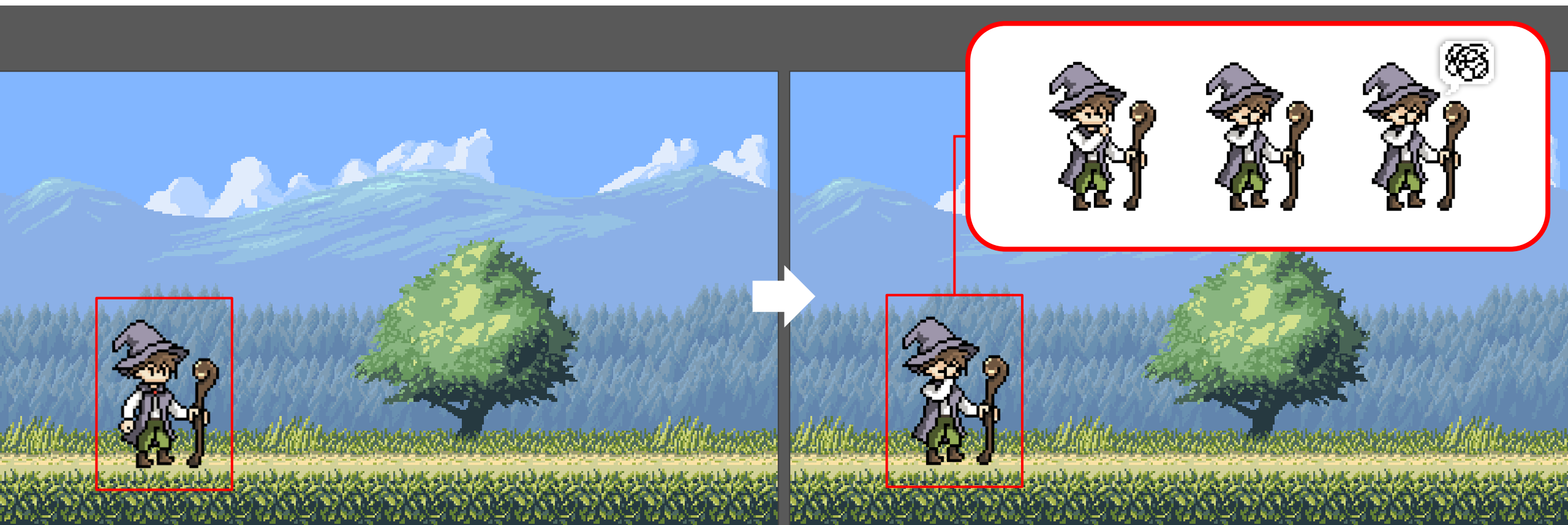
- 이미지의 좌표를 이동시킴
- 화면 안에서 이동시키는 경우 : 원래 npc 위치에서 방향을 확인하고 해당 방향으로 x 좌표를 300씩 이동



연출 설명

[이미지 변경]

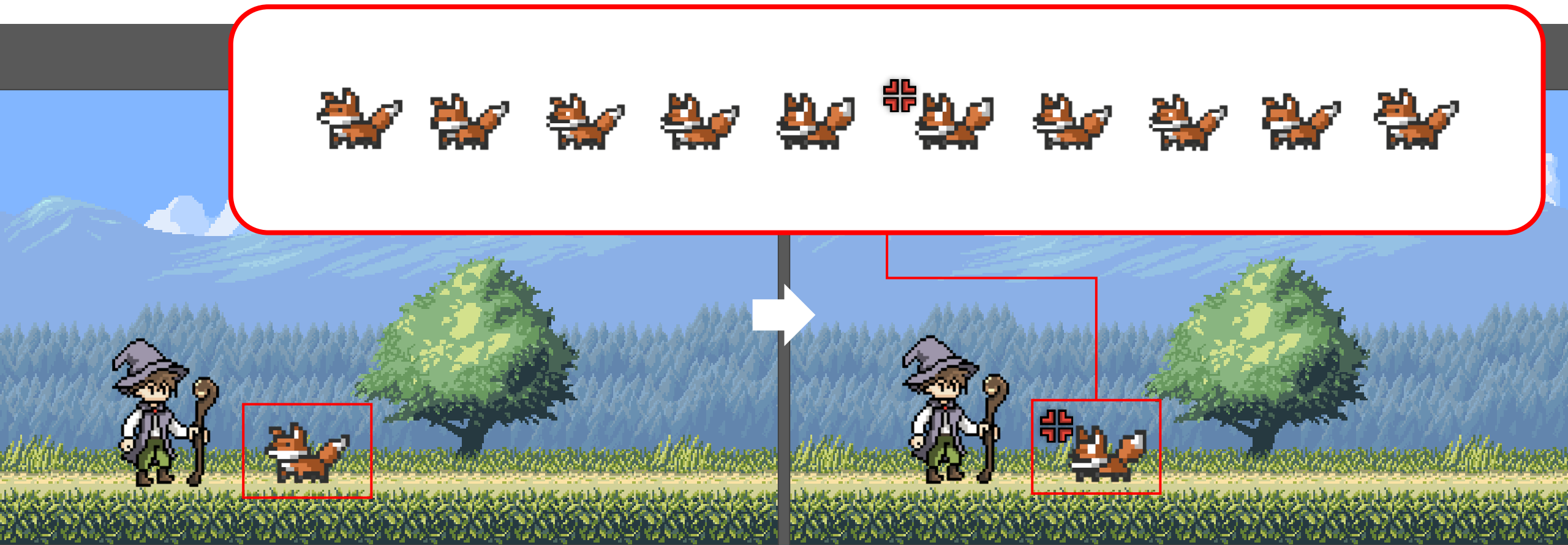
- 이미지의 스프라이트 변경
- 캐릭터를 '골머리를 앓는 이미지'로 변경하는 경우 : '골머리를 앓는 이미지' 프레임 (Confuse 1F, 2F) 애니메이션 출력



연출 설명

['여우' 이미지 변경]

- 소환수 '여우' 캐릭터의 이미지 스프라이트 변경
- 여우 이미지 애니메이션(프레임 움직임) 출력



연출 설명

[이미지 출력]

- 캐릭터의 감정을 나타내는 이미지 출력
- 캐릭터의 위치에서 캐릭터가 바라보는 쪽의 위쪽에 위치하도록 설정
- 이미지 크기는 현재 정해진 크기에서 벗어나지 않음



왼쪽을 볼 때



오른쪽을 볼 때



화남 이미지
Angry



'!' 이미지
Bang



골머리를 앓는 이미지
Confuse bubble



'...' 이미지
Dot bubble

연출 설명

[이미지 출력]

- 캐릭터의 감정을 나타내는 이미지 출력
- 캐릭터의 위치에서 캐릭터가 바라보는 쪽의 위쪽에 위치하도록 설정
- 이미지 크기는 현재 정해진 크기에서 벗어나지 않음



왼쪽을 볼 때



오른쪽을 볼 때



화남 이미지
Angry



'!' 이미지
Bang



골머리를 앓는 이미지
Confuse bubble



'...' 이미지
Dot bubble

연출 설명

[이미지 효과 주기]

- 이미지의 쉐이드 및 빛 효과 주기
- 만약 구현이 어려울 경우 새로운 이미지를 추가할 수 있음
- 노란 빛이 터지는 효과 : 캐릭터 이미지의 테두리 쪽에 노란색 빛이 퍼졌다 사라짐 (#FFC753)
- 푸른 빛이 터지는 효과 : 캐릭터 이미지의 테두리 쪽에 푸른색 빛이 퍼졌다 사라짐 (#66D8FF)
- 색만 변화하며 실상은 둘이 같은 효과임



기본 이미지



노란 빛이 터지는 효과



푸른 빛이 터지는 효과