외주 기획서 ver0.02

텐타클, 빛을 밝히는 꽃, 부쉬 및 바위 등에 대한

외주 기획서 이다.

3D 모델링에 대한 외주 기획서

1. **문서 컨셉**
   * + - 외주 내용
         1. 텐타클, 빛을 밝히는 꽃, 부쉬, 바위 4가지에 대해 만든다.
         2. 색, 질감, 폴리곤, 크기, 분위기, 애니메이션 등에 대해 기술 되어 있다.
         3. 컨셉을 제외하면, 전체적인 그림에서 세부적으로 가는 방식으로 설명한다.
       - 그림
         1. 그림은 색과 컨셉 정도만 나오는 방식이고, 세세한 내용은 외주에서 해결되길 기대하는 문서.
         2. 문서에 있는 것으로 해결되지 않는 부분은 따로 연락을 통해 해결한다.
       - 문서 진행 방식
         1. 먼저 큰 컨셉을 설명한다.
         2. 전체적인 그림을 보여준다.
         3. 전체적인 그림에서 세부적인 사항을 보여준다.
         4. 애니메이션 모양을 보여준다.
       - 고려할 사항
         1. 적은 폴리곤 수는 정확하지 않을 수 있지만 최대한 적게 만드는게 목표다.
2. **게임의 대한 설명**
   1. **게임 개요**
      * + 장르
          1. 로그라이크 형식
        + 플렛폼
          1. PC
          2. PC에서 스마트폰 형 변환을 고려하여 만들 예정
        + 세계관
          1. 시간 역행
          2. 인간과 몬스터가 공존
          3. 주인공과 몬스터 사이의 갈등을 그려내는게 목표
        + 카메라 시점
          1. 좌우 3D 횡스크롤 게임
        + 분위기
          1. 어두운 분위기로 저 퀄의 리소스로 그럴 듯하게 표현.
   2. **게임 분위기**

그림 1 전체적으로 어두운 분위기

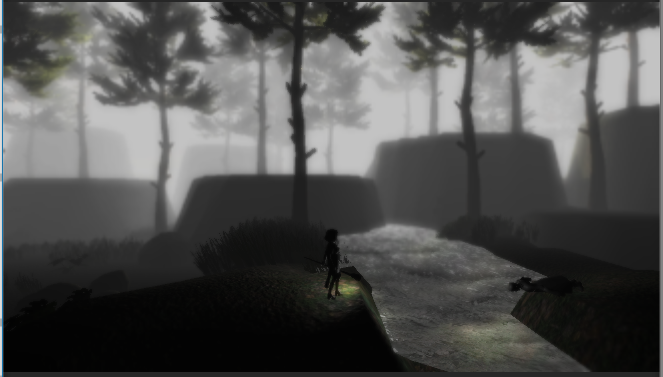
* + 1. 전체적 배경
       - 1. 기본적으로 조명이 새벽에 동이 트기 직전인 느낌
         2. 안개가 짙게 깔려있는 지형이 많음.
         3. 특정 부분에 작은 조명이 길을 밝혀 준다.
    2. 실제 인 게임 배경

그림 2 Turn Tack 인 게임 배경

1. **텐타클**
   1. **전체적인 컨셉**

그림 3 워3, 굶지마 텐타클 예시

* + 1. 전체적인 색체
       - 1. 그림과 같이 보라색으로 한다.
    2. 예시와의 차이점
       - 다단계 구조

그림 4 러시아 인형 마트료시카

* + - * 1. Turn tack에 쓸 그림은 그림과 같은 1자가 아닌 러시아 인형 마트료시카와 같이 내부적으로 다단계로 들어가는 형태이다.

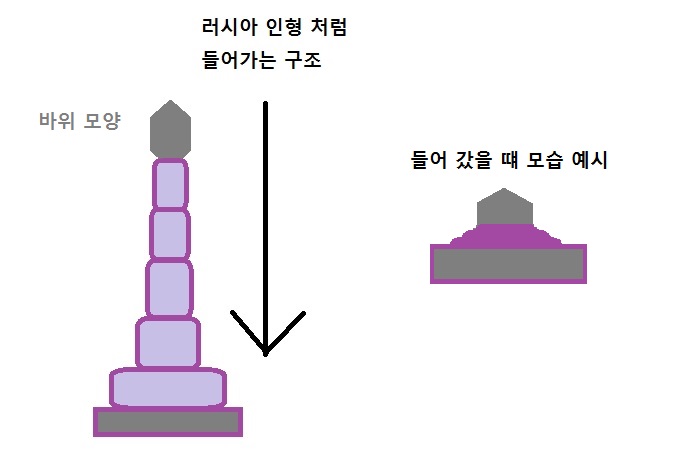


그림 5 텐타클 들어가는 구조 예시

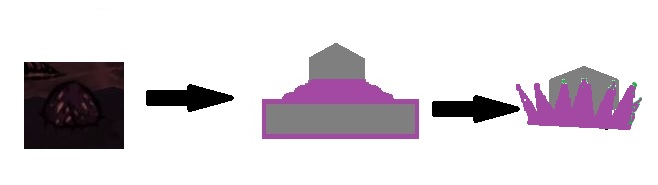
* + 1. 숨어 있는 모습

그림 6 텐타클 숨어 있는 모습 예시

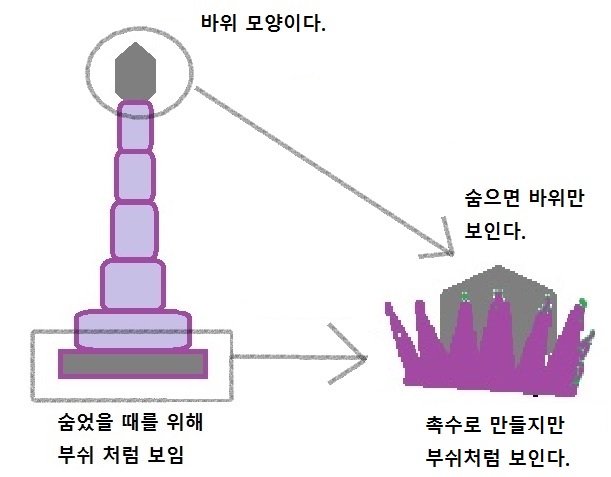
* + - * 촉수 끝
        1. 텐타클이 숨어있을 때에는 바위로 보이게 해야 한다.
        2. 촉수 끝에는 바위모양처럼 생기게 한다.
      * 뿌리 처음
        1. 뿌리 부분은 부쉬와 비슷하게 갈기가 나 있는 것처럼 만든다.
        2. 색은 텐타클 색으로 한다.

그림 7 텐타클 숨은 모습 디테일 컨셉

* + 1. 완전체 모습

그림 8 완전체 모습 디테일

* + - * 촉수 끝
        1. 마찬가지로 바위 같은 것이 달려있다.
      * 촉수 처음
        1. 부쉬 같은 돌기가 나 있다.
  1. **디테일한 텐타클 모습**

|  |  |
| --- | --- |
| **부분** | **설명** |
| **텍스처** | 전체적으로 보라색에 특정 부분만 회색과 상아색이 섞여있다. |
| **질감** | 대체적으로 미끈하지만 특정 부위는 단단한 상아같이 되어 있다. |
| **폴리곤** | 전체적인 폴리곤은 600을 넘지 않게 한다. |
| **층 수** | 층은 뿌리 포함 바위 포함 7층 정도로 생각한다. |
| **A** | 텐타클 맨 끝 부분 |
| B | 텐타클 몸통 부분 |
| **C** | 텐타클 몸토에 붙은 작은 돌기 |
| **D** | 뿌리 부분이다. |
| **전체 그림** | |
| 그림 9 텐타클 전체 모습 | |

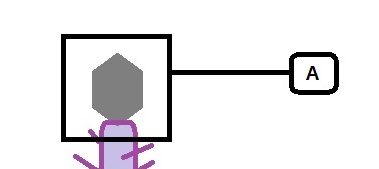
* + 1. 바위 부분

그림 10 ‘A 부분’ 디테일

* + - * 텍스처 부분
        1. 색(Albedo)는 회색과 상아색을 섞은 느낌이 나게 한다.
        2. 노멀 매핑(Nomal)을 한다.
        3. 오클루젼(Occlusion)을 한다.
      * 질감
        1. 최대한 바위와 가깝게 하되, 뼈 느낌도 섞는다.
      * 폴리곤
        1. 폴리곤은 100을 넘지 않는다.

모든 폴리곤은 추후 변경 가능하다.

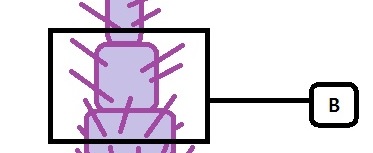
* + 1. 몸통 관절 부분

그림 11 ‘B 부분’ 그림 디테일

* + - * 텍스처 부분
        1. 색(Albedo)는 보라색 위주로 한다.

또한, 바위에 사용했던 색을 조금씩 섞어서 부분부분 표현한다.

* + - * 1. 노멀 매핑(Nomal)을 한다.
        2. 오클루전(Occlusion)을 한다.
      * 질감

그림 12 텐타클 몸통 텍스처 예시

* + - * 1. 문어와 같은 미끈미끈한 소재로 하되, 단단한 느낌도 섞이게 만든다.
      * 폴리곤
        1. 몽통 하나당 기준으로 60 이하로 한다.
    1. 촉수 돌기 부분

그림 13 ‘C 부분’ 디테일

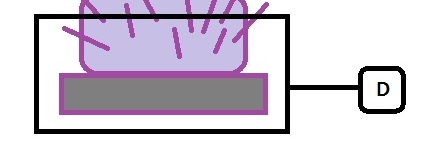
* + - * 개수
        1. 몽통 하나당 평균 2~3개 정도 넣는다.
        2. 위로 갈수록 적고 밑에 갈수록 1~2개씩 늘어난다.
      * 텍스처 부분
        1. A부분으로 하되, 끝은 B를 이용하여 날카롭게 표현한다.
      * 질감 부분
        1. A부분으로 하되 끝은 B로 한다.
      * 폴리곤
        1. 20개 미만으로 한다.
    1. 뿌리 부분

그림 14 'D 부분' 디테일

* + - * 텍스처
        1. 식물을 표현 하듯이 만든다.
        2. 색(Albedo)은 B에서 만든 색을 이용한다.
        3. 노멀(Nomal) 매핑을 한다.
        4. 오클루전(Occlusion을 한다.
      * 질감
        1. B와 같게 하되 텍스처는 식물 만들 듯이 한다.
      * 폴리곤
        1. 50개 미만