

아트 컨셉서

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-09-09	초안 작성	서병주

1 개요

1.1 목표

- 게이트 볼에 삽입될 아트 컨셉을 정하고 제작 단위를 구분한다.
- 현재 스펙에 맞춘 아트 리소스를 산출할 수 있게 한다.
(추후 확장될 수 있는 형태로 제작한다.)
- 현재 제작되어진 배경의 컨셉에 맞춘 오브젝트 컨셉을 설명한다.

1.2 용어

- 미션 : 사용자가 타격 시, 맞추거나 통과해야 하는 목적을 말한다.
- 라운드 : 미션의 집합을 뜻하며, 한 라운드 당 사용자는 1~4 번의 타격을 할 수 있다.
- 필드 : 게이트 볼을 플레이하는 장소를 말한다.
- 공 : 빨간색, 흰 색으로 플레이어를 구분하고, 사용자 치는 공을 뜻한다.
- 골풀 : 미션 모드에서 마지막 미션에 맞춰야 하는 막대기를 뜻한다.

2 구성 환경



- 룸 공간의 3 면 (정면/좌우)을 투사하는 다중 프로젝션 환경으로 구성된다.
- 바닥면에는 인조 잔디가 깔릴 수도 있다. (309 호 테스트에서는 아직 예정 없음)
- 사용자는 게이트 볼 스틱과 공을 타격하여 플레이 한다.
- 사용자는 키오스크를 통해 모드를 선택할 수 있다.

3 배경

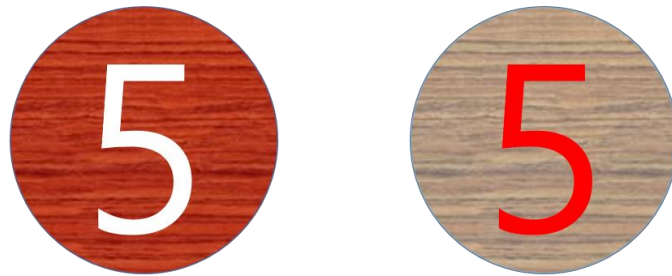
- 모든 배경은 높낮이의 굴곡이 없는 평지여야 함.
- 실제 규격 사이즈는 20x15 지만 굳이 규격을 지켜야 할 필요는 없음.
 - 현재 배경은 규격 사이즈로 제작했기 때문에 그대로 진행함.
- 추후에는 바다 컨셉, 화산 컨셉 등 다양한 컨셉의 스테이지가 등장할 수 있음.

4 오브젝트

4.1 게이트 볼 관련 도구

- 공 (백/적)
 - 컨셉에 맞게 설정을 한다면 나무 재질의 공으로 각 색깔을 페인트를 칠한 것 같은 느낌으로 추가 제작
 - 컨셉과 무관하게 설정한다면 일반 게이트 볼을 사용

공 나무 컨셉 예시



- 게이트
 - 컨셉에 맞게 나무로 된 게이트 모양에 덩굴 데코

게이트 나무 컨셉 예시



- 골풀
- 컨셉에 맞게 나무로 된 골풀 모양에 덩굴 데코

골풀 나무 컨셉 예시



4.2 배경 컨셉 관련 오브젝트

4.2.1 방해형 오브젝트

- 직선 이동형
 - 정해진 출발 지점과 종료 지점을 왔다 갔다 한다.
 - 공의 진로를 방해할 수 있는 오브젝트여야 한다.
 - 주로 벽과 같은 네모난 형태의 오브젝트를 생각했음.

직선 이동형 오브젝트 예



- 통로형
 - 주로 필드에 고정되어 배치되는 오브젝트이며, 미션의 시작 지점 (우리가 예측 가능한)과 목표 오브젝트의 사이에 배치되어 사용자에게 목표지점에 대한 가이드를 해주는 오브젝트이다.
 - 아래 왼쪽 이미지와 같은 원통형을 생각했음.
 - 추가로 통로의 안쪽에 이펙트 배치하여 어두운 화면에서 이펙트가 출력되어 시각적인 재미를 줄 수 있음.

통로형



● 벽면형

- 필드에 고정되어 배치되는 오브젝트로 주로 사용자가 목표하는 오브젝트의 경로를 방해하는 용도로 사용된다.
- 주로 벽과 같은 네모난 형태를 생각했음.
- 향후에 사용자가 공을 타격하여 벽면형 오브젝트를 맞추고 튕겨서 목표 오브젝트를 맞추는 것을 생각하고 있기 때문에 공을 맞으면 이펙트를 출력하는 연출을 넣었으면 함.

벽면형



4.2.2 힌트형 오브젝트

● 입구 출구 형

- 공이 들어갈 수 있는 크기의 입구와 출구가 있는 형태이다.
- 주로 방해형 오브젝트를 피해서 목표 오브젝트에 갈 수 있게 해주는 기능의 오브젝트이다.
- 주로 통로형과 유사한 형태이다.

- 해당 오브젝트를 제작할 때, 입구-통로-출구를 기획자가 임의로 편집할 수 있는 형태이면 더욱 좋음.

◆ 입구,중간 통로, 출구는 하나의 오브젝트에 여러 개 일 수 있다.

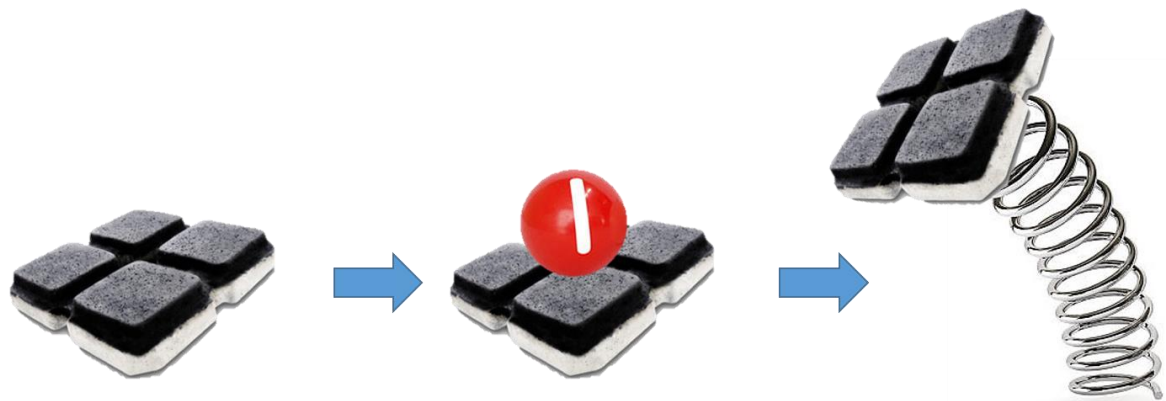
입구 출구형



● 점프형

- 주로 맵에 고정되어 배치되고 방해형 장애물을 뛰어넘을 수 있게 도움을 주는 역할은 한다.

점프형



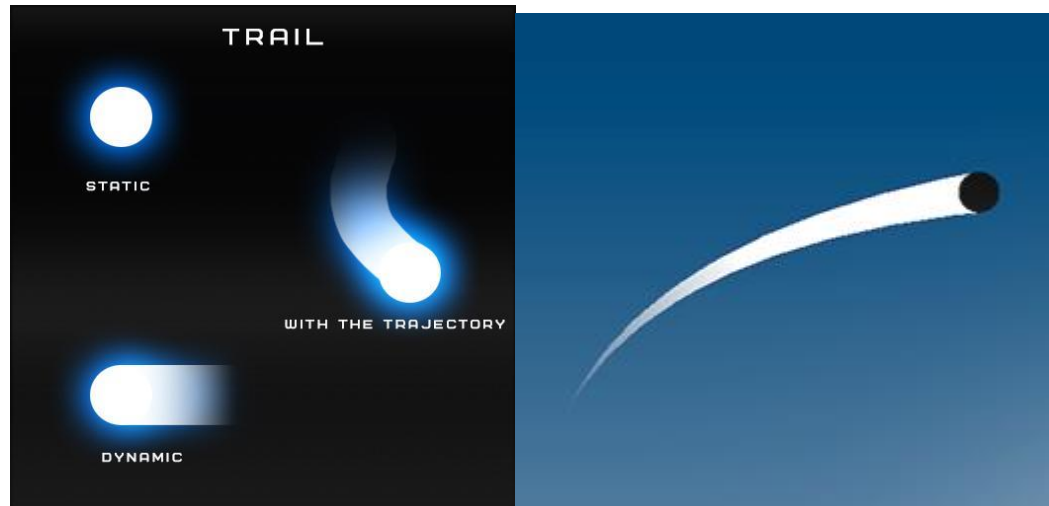
5 이펙트

5.1 공 이펙트

5.1.1 공 타격 후 이펙트

- 타격 후에 공이 움직일 때, 공을 따라다니는 트레일 이펙트 출력한다.

트레일 이펙트 예



5.1.2 공이 부딪힐 때

- 공이 오브젝트와 부딪힐 때 나오는 이펙트로 실제로 부딪히는 이펙트보다 과장해서 표현한다.

부딪힐 때

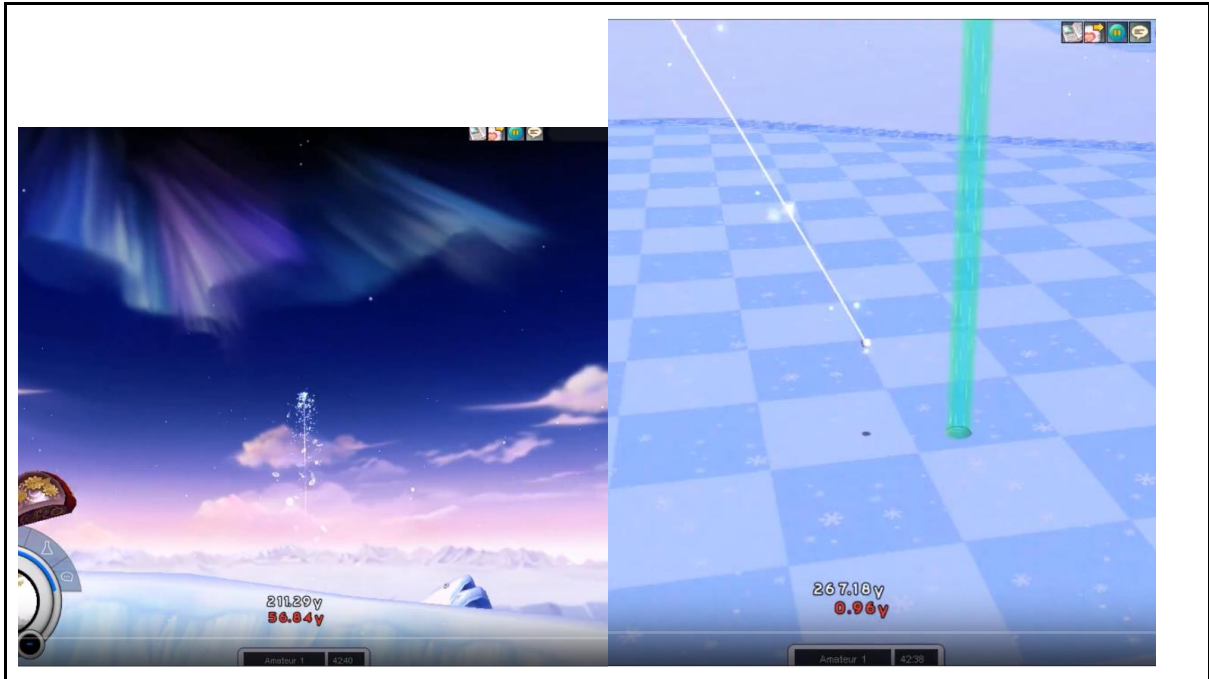


6 연출

6.1 타격 후 공 연출

- 타격 후 공을 중심으로 카메라가 다양한 각도에서 따라가는 연출을 사용자에게 보여준다.
- 목표 지점과 일정 거리가 되면 목표가 되는 오브젝트와 공을 한 화면에 담아야 한다.
 - 예를 들어서 게이트 통과 시에 게이트와 공의 거리가 일정 거리 이하면 게이트와 공을 한 화면에 담는 장면을 연출한다. (게이트를 통과하는 순간을 보여줘야 하므로)

공 연출



6.2 오브젝트 연출

- 통로형이나 입구 출구 형 같이 카메라가 비출 수 없는 공간에서 별도의 연출을 통해 좀 더ダイナミック하게 표현하고자 하는 의도이다.
- 외부에서 통로를 지나가는 공을 따라서 카메라는 원경을 보여준다.
- 내부에서 통로를 지나가는 공을 따라서 카메라는 공의 뒷면에서 화면을 보여준다.

오브젝트 연출

