

2024 3D애니메이션2 기말 프로젝트 기획안

〈비상구_{非常口}〉

게임공학과 2022180003 김도엽



목차

시놉시스

제작 의도

시간적 구성

공간적 구성

캐릭터

배경 레퍼런스

에셋

미장센

기타 기술

작업 순서

시놉시스

주인공이 고속버스를 타고 터널을 지나던 중,

우연히 마주친 기이한 빛을 뿜는 비상구 하나에 눈이 마주치게 된다.

그 이후로, 주인공은 두 발로 직접 그 비상구를 다시 찾게 되는데 . . .

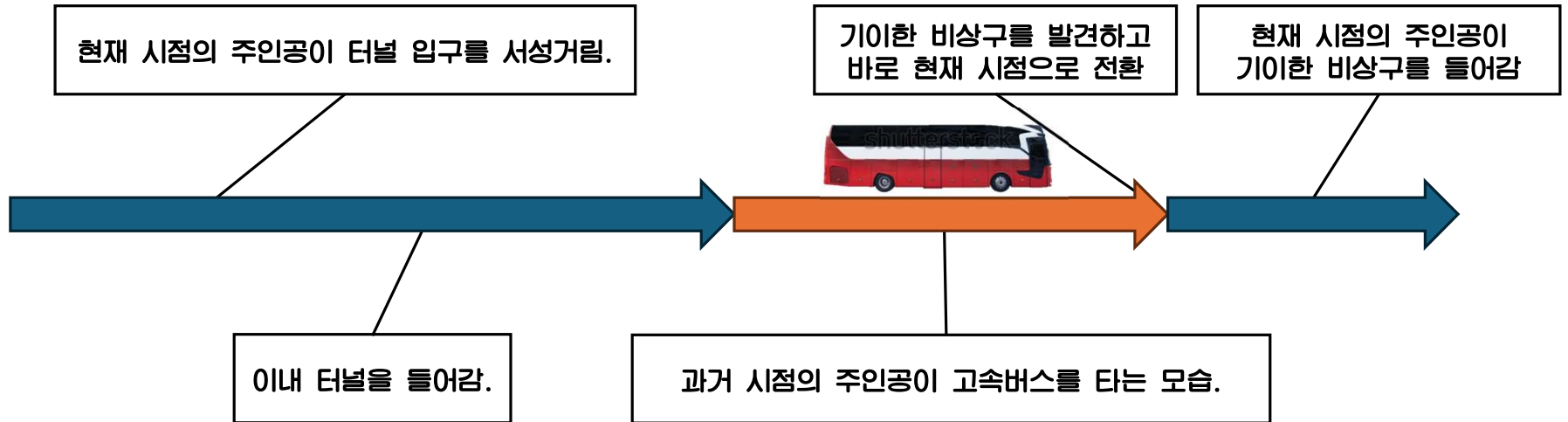
제작 의도

터널을 이루고 있는 수 많은
시설과 표지판에 관심이
있었는데, 그중에서도 항상
눈에 띄이는 것은 고속도로의
비상구였다.

실제로 고속도로의 비상구는
다른 방향의 터널을 향해
연결되어 있지만, 만약에 어느
한 비상구가 다른 세계로
연결되어 있었으면 어떨을까?

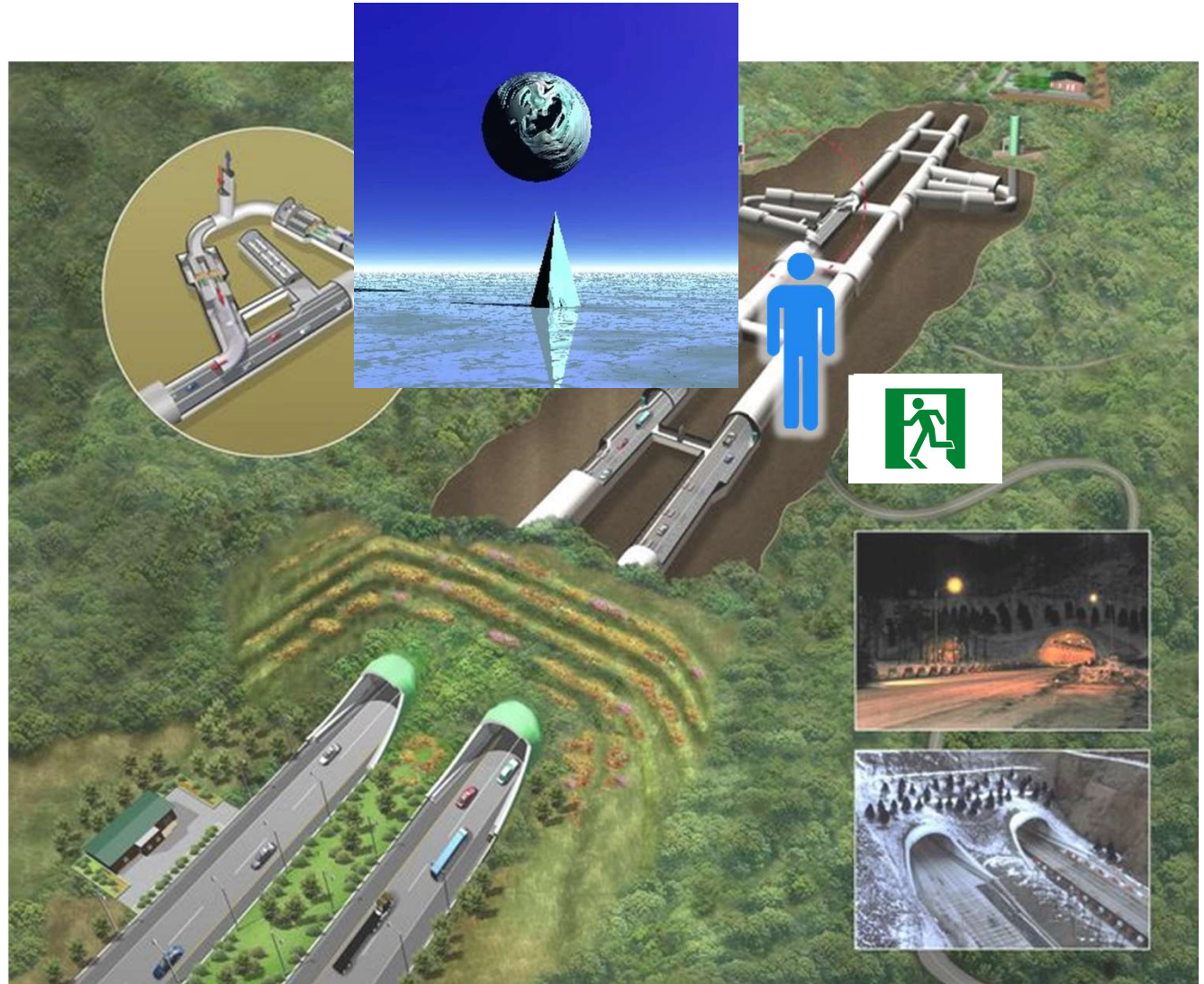


시간적 구성



현재 시점의 주인공과 과거 시점의 주인공이 전환되는 **역전적 구성**

공간적 구성



캐릭터



배경 레퍼런스



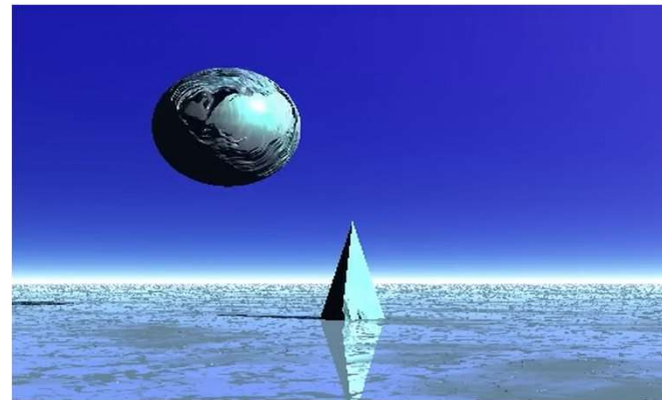
#1. 터널 입구



#2. 고속버스 안



#3. 비상구 입구



#4. ???

배경 레퍼런스 (그래픽 풍)



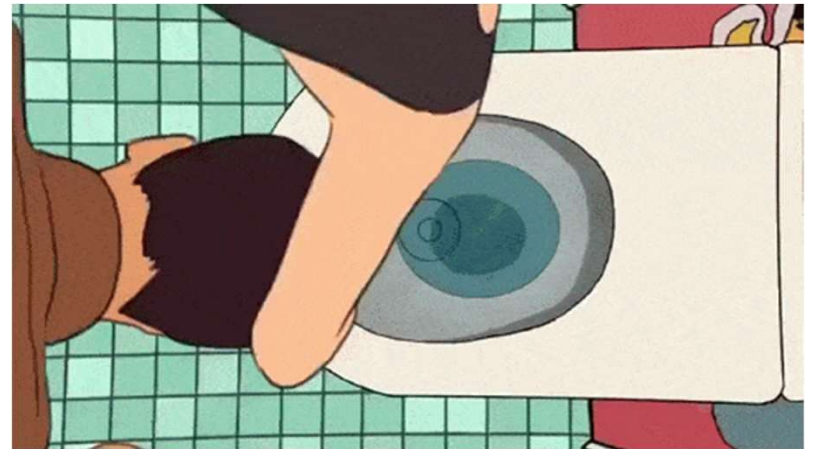
〈반실사 로우-폴리 그래픽〉

에셋



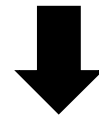
미장센

- 과거와 현재 시점의 주인공이 '고속버스'의 매개체를 활용하여 실시간으로 자연스럽게 전환
- 과거의 주인공이 고속버스를 타는 장면을 창문을 통과하며 클로즈업
- 고속버스에서 빠르게 지나가는 표지판과 비상구의 이미지를 번쩍거리는 시점 전환으로 보여줌



기타 기술

- 배경, 소품 에셋에 대한 텍스처는 실세계에서 사진을 찍거나 구하여 포토샵으로 보정한 후 모델에 매핑
- 오브젝트에 대한 모션 블러를 적용하여 빠르게 움직이는 고속버스와 정지되어 있는 물체의 상대적인 속도를 체감 유도
- 주인공에게 적용되는 애니메이션의 프레임 레이트를 낮게 설정하여 스탑모션과 같은 움직임 연출



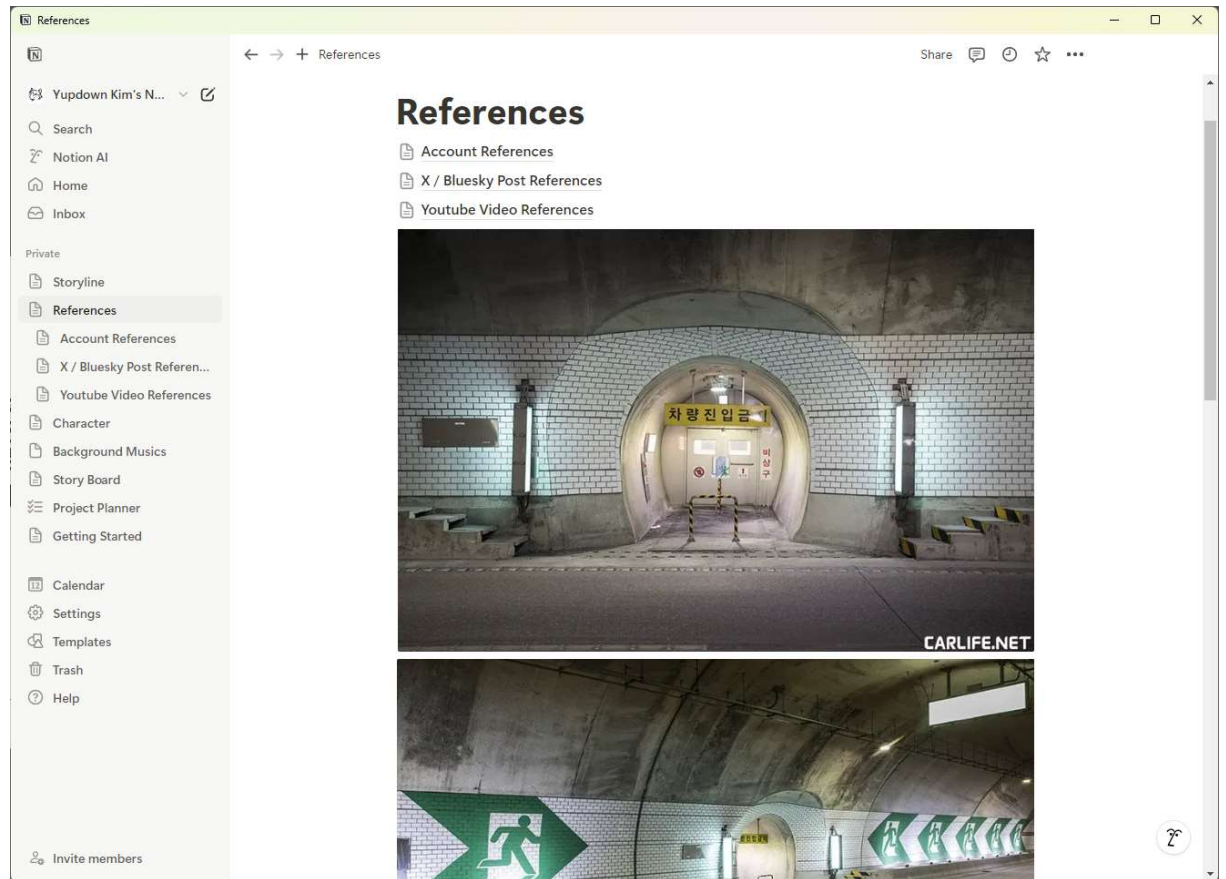
작업 순서

배경 리소스
수집

모델 제작

캐릭터
애니메이션
제작

시네머신
카메라 구성



〈작업 관리를 위한 Notion〉

감사합니다.