

음량 조정 페이지

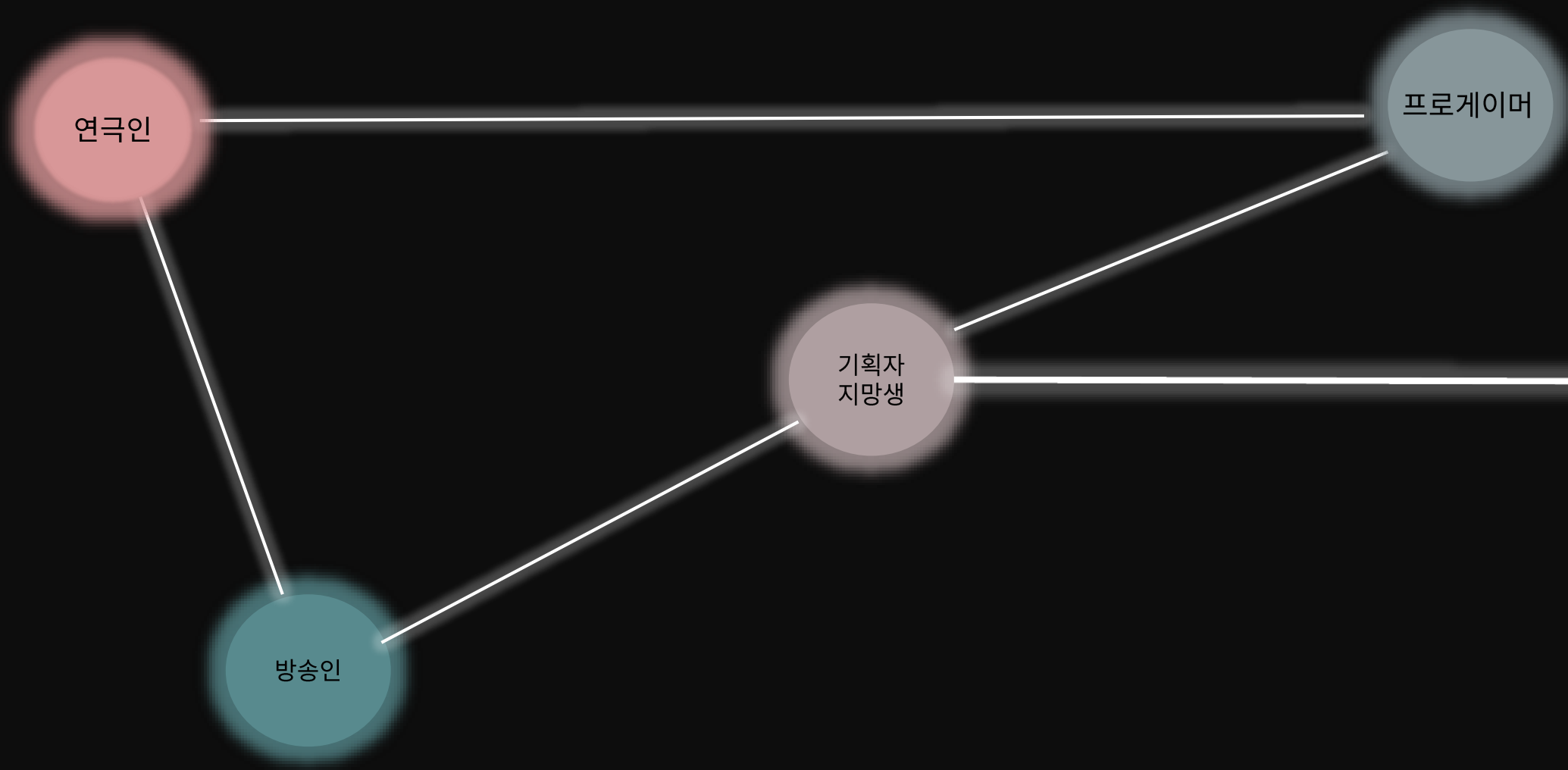
도트



돌리

꿈을 잊었다고 꿈이,
꿈이 아니게 되는 것은 아니다.

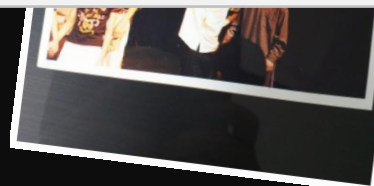
Chapter 1

NXN을 오기 전 삶





기획자의 삶



「 나의 장단점 」

My Advantage

꾸준함

성실

무대포

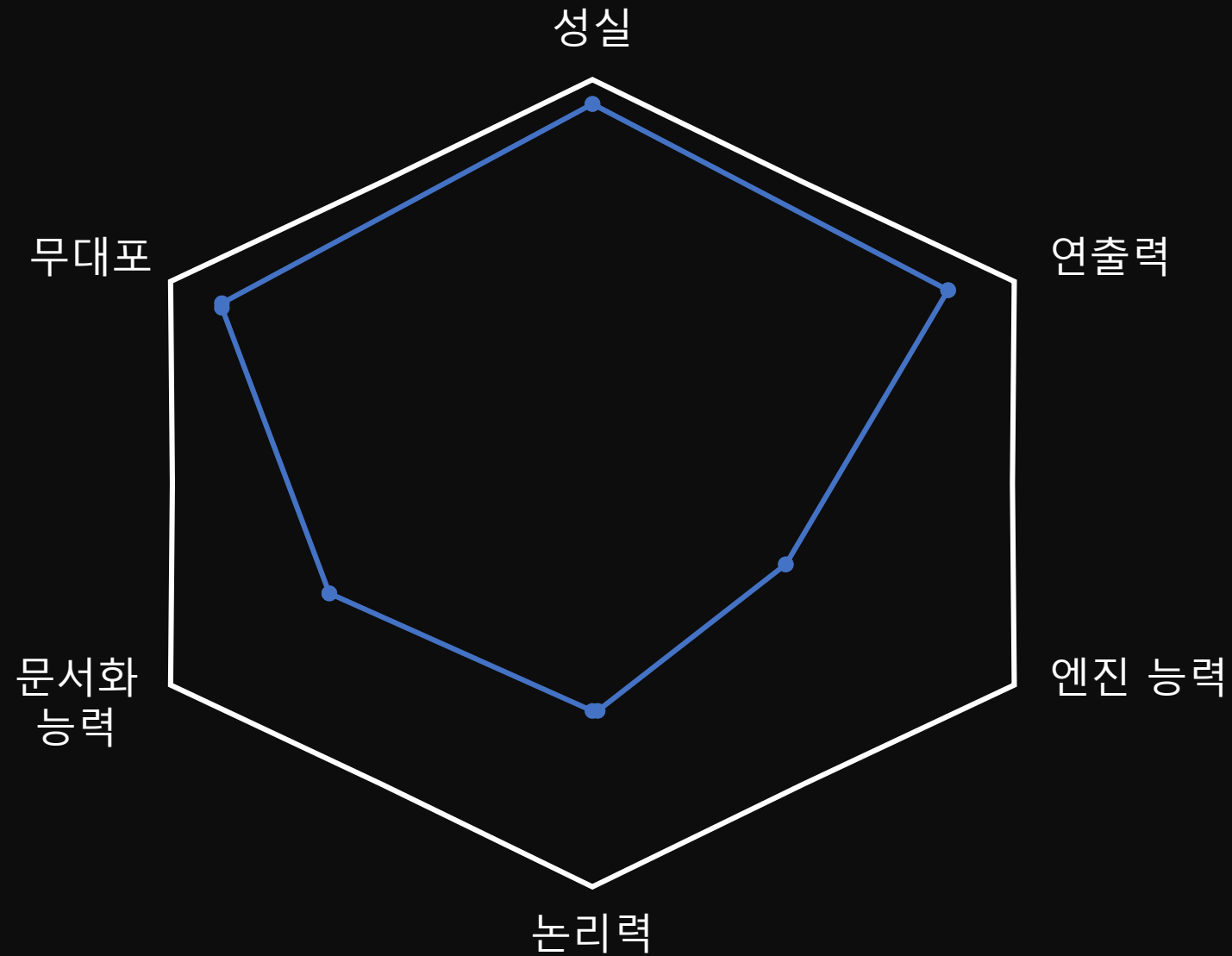
나는 다른 사람과 노력의 양과 질이 다른 사람이다.

어떠한 일이든 시키면 가리지 않고 끝장을 본다. 앞뒤 가리지 않고 끝장을 보는 그냥 미.친.녀.석 이다.

My Disadvantage

단점은 많이 있지만 굳이 말하지 않겠다.
나는 내 장점으로 단점을 덮을 수 있을 거라 믿는다.
(그리고 아직까지 스스로 단점이라 느껴본 적이 없는 것 같다)

내 능력치를 도표로 본다면



단점 보단 장점으로 단점을
덮는데 'Focus' 를 맞추겠다.


Chapter 2

지금 무엇을 하고 있는가?

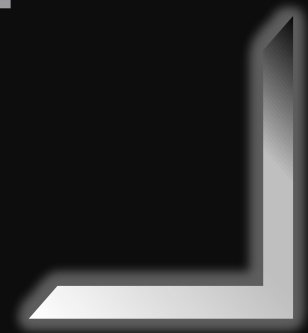


3개월 동안의 작업 결과물





37개월 동안의 작업을 바라본
나의 태도 관점



엔진 초보자 가이드 문서 제작

1. 몽타주 생성 방법



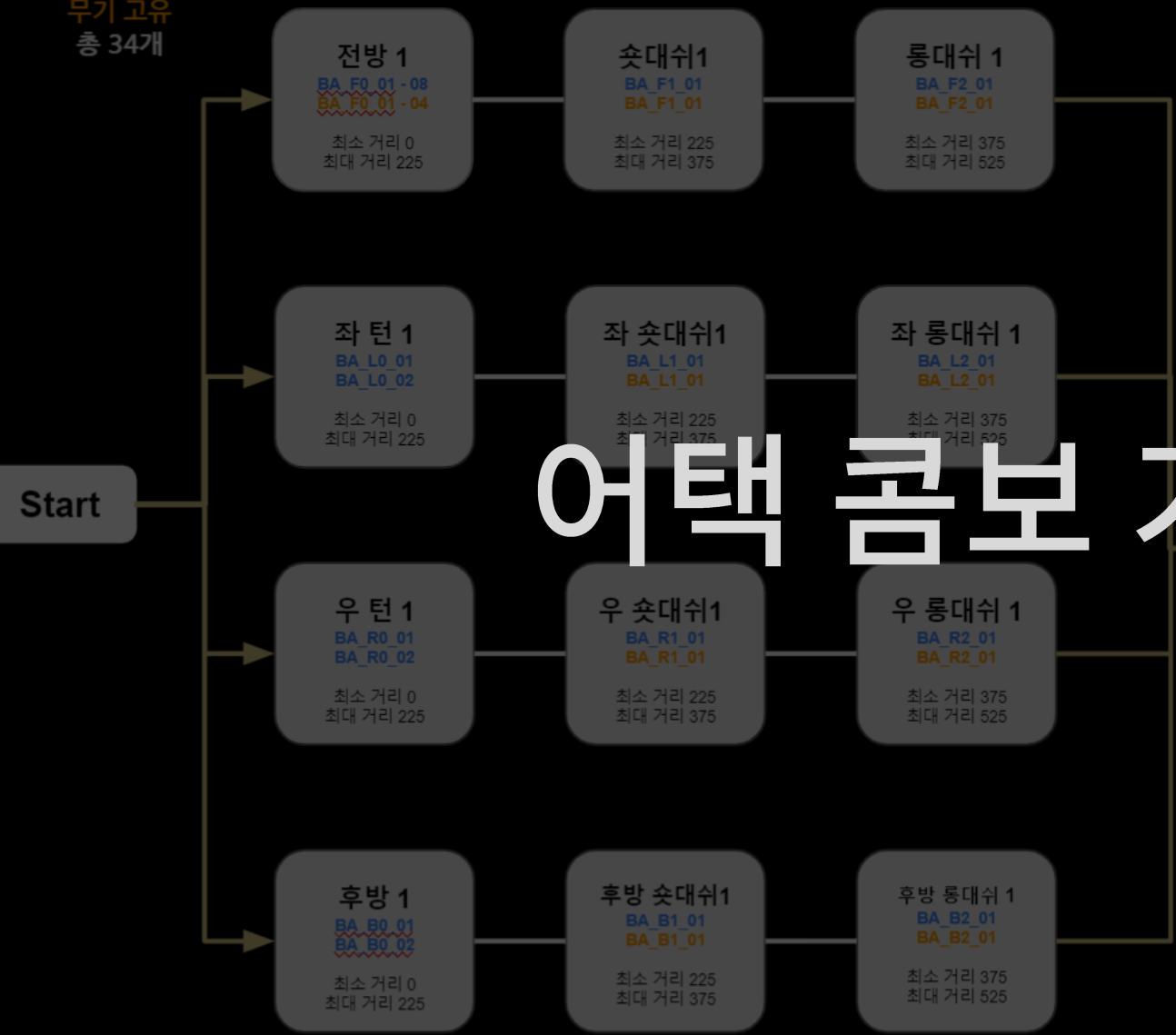
시퀀스는 기획 파트에서 작업하는 작업물이 아니니 설명을 제외하겠다.
통상적으로 애니팀에서 시퀀스를 작업해서 스탠다드리그 파일을 올려준다.

몽타주 생성 방법

시퀀스를 누른 후 마우스 오른쪽 버튼 > (2번 그림 참조) 맨위의 카테고리 생성, 애니 몽타주 생성 >
(3번 그림 참조) 파란색 테두리의 몽타주 생성 파일이 나타난게 보일 것이다.



무기 공용
무기 고유
총 34개



어택 콤보 가이드 문서

Next Attack Combo List

공격2	공격6	공격10
공격3	공격7	공격11
공격4	공격8	Random
공격5	공격9	

공격 1 이후에 오는 공격들은 근접 콤보 공격이며, 다음 공격이 오면 랜덤으로 하나씩 리스트에서 지워지면서 남아 있는 공격을 실행한다.

각 모션은 어택 캔슬 시점의 발 위치를 기준으로 그룹핑.
공격의 발 위치에 맞게 다음 공격을 연결한다.

MOVEMENT MAP

공용 전방 기본 공격 01

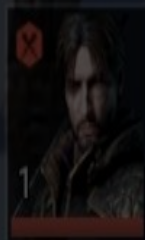


CMD 문서 제작

1

1m 전진하면서 공격

어택 콤보, 인게임 셋팅



의미 없다고 생각한 업무
CMD, 인게임 셋팅 작업

왜 그렇게 생각했는지?

1. 되풀이되는 단순 반복 노동

- 7번의 CMD 리셋 작업
- 날려 먹은 3일

2. 계속해서 바뀌는 작업 과정

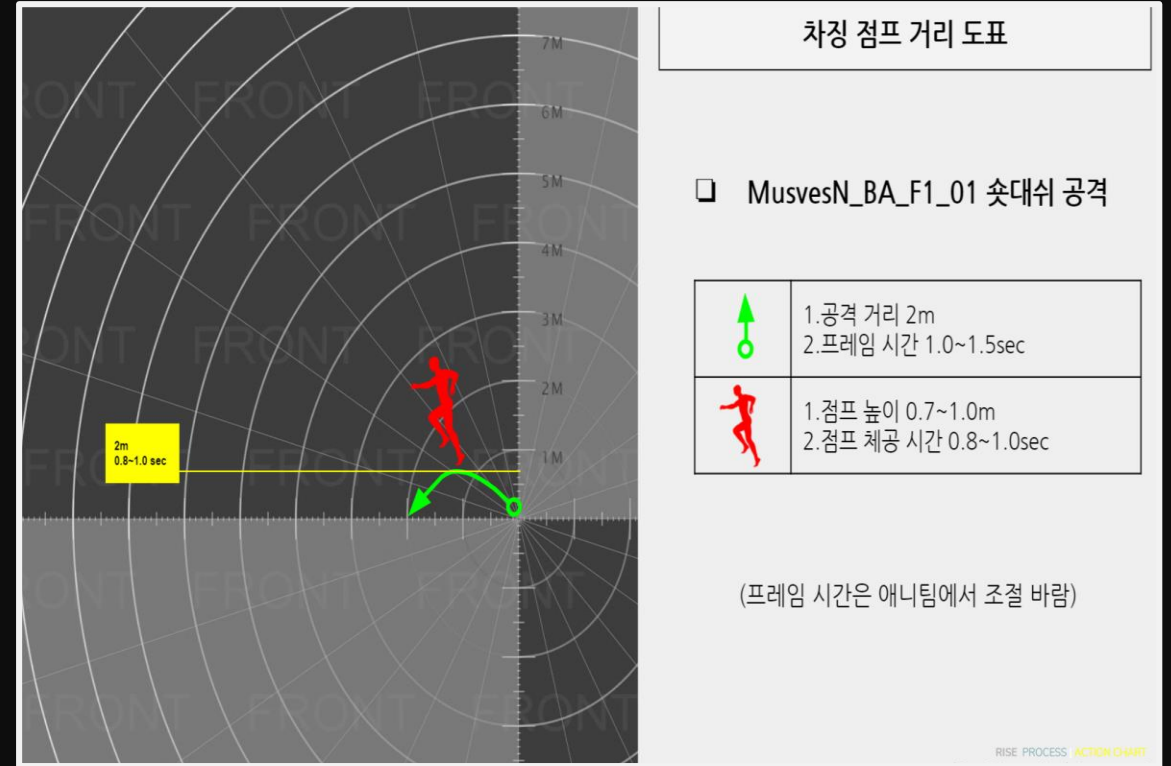
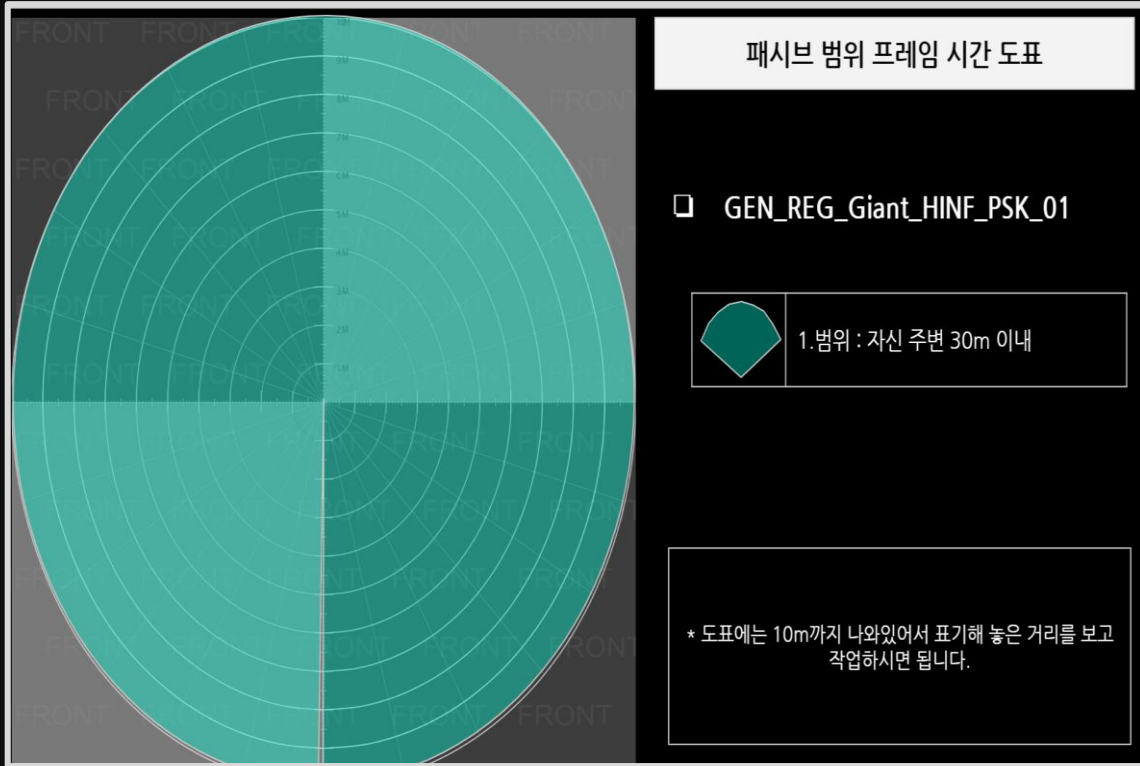
- 정형화가 안 되어 있는 프로세스
- 직책자 분들과의 의견이 다름

혹시, 지금도 그렇게 생각해?



No. Evolution

완소 CMD, 익숙해진 셋팅



이제는 CMD 없이는 살 수 없는 몸이 되어 버렸다...

840/840

100 / 100

DrawCall : 687

난..
누구인가...

이 놈은 뭐지?

내 팔좀 고쳐줘...

이 게임의 주인공
은 나다!!!



어떻게 관점이 바뀌었나?

관점이 바뀌게 된 계기

1. 직책자들은 나를 괴롭히는 사람이 아니다.
2. 나에겐 윗사람을 이끌어야 할 의무가 있다.

근본적으로 회사의 책임이 많은 직책자 분들은

누구보다 회사를 사랑하고 업무의 경험이 탁월하다.

회사의 직책자들은 우리의 업무 체계를 파악해야 하며

우리는 직책자를 이끌고 보필해야 할 의무가 있다.

「가장 기억에 남았던 일은?」




Musves Project

Musves Planning


무스베스	
	

몬스터 정보	
클래스	전사
주 전투 양상	소규모 무리 (2-3인) 야간 습격 전투
캐릭터 사이즈	4족 보행 : 1.7~1.8m 사이 두 발 폼 : 2.1~2.2m 사이 (다음 페이지 사이즈 참고)
애니메이션 스타일	무스베스
애니메이션 웨폰	일반 무스베스

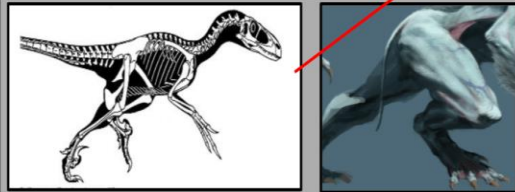
각 부위별 동물 행동 모티브



- 얼굴 부분은 박쥐 참고
- 목 움직임은 인간 참고



- 이동 시 사자와 고릴라 중간의 느낌
- 4족 보행과 2족 보행을 오간다



- 랩터(공룡)와 같은 척행류 역관절 구조 참고

CHARACTER PROCESS | CHARACTER DOC
Copyright 2021. All rights reserved.

몬스터의 움직임과 각 부위별 형태의 포인트에 집중함

왜 그렇게 생각했는데?

우리 게임은 리얼리티가 중요하다..



우리 게임은 전투의 감정을 전달해야 한다.

1. 모션 캡처를 하는 이유?

키 애니메이션을 잡아도 되는데 굳이 모션 캡처를

하면서 애니를 잡는 이유는 간단하다.

리얼리티 즉 유저에게 사실적인 **몰입감** 주기 위해

서라 생각한다.


2. 간단한 동작도 칼로리를 많이 소비해야 한다.

아주 쉬운 동작이라도 에너지와 칼로리를 많이 소비

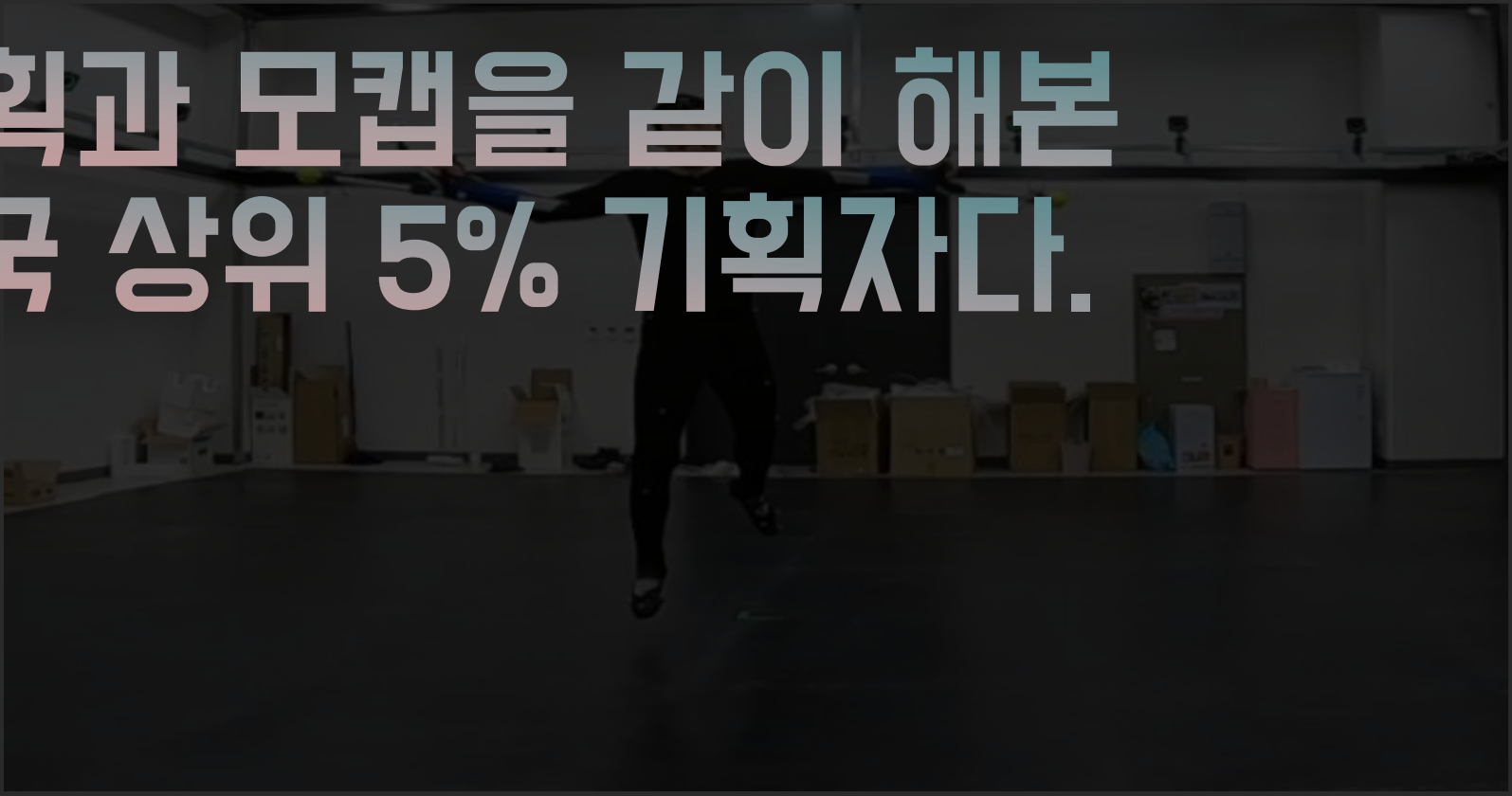
할 수록 더욱더 리얼하며 액션성 높은 애니가 나온다.

베스트 컷





나는 기획과 모캡을 같이 해본
대한민국 상위 5% 기획자다.

The background consists of two overlapping images of a person in a black tracksuit performing a dynamic movement in a room with motion capture cameras. The person is captured in a low, powerful stance, possibly a dance or athletic move. The room is dimly lit, with the primary light source being the cameras and some ambient light. The floor is dark and reflective. The walls are white, and there are various pieces of equipment and boxes visible in the background. The overall mood is professional and focused.

앞으로의 구체적인 목표 계획?

올해 목표

엔진 능력 숙달

RP문서 이해

캐릭터 5종 이상

앞으로의 구체적인 목표 계획?

몬스터 5종 이상

모캡 디렉팅 솔로

가이드 문서 제작

전투 컨셉
기획자 목표



어떤 기획자가 되고 싶은가?

「나의 'Follow' 기획자」

미래의 바라보는 기획자의 삶



처음으로 경력직 기획자에게서 존경심을 느껴봤던 분이다.

다른 사람의 생각을 내 생각 보다 더
탁월하게 만들 수 있는 사람이다.

Chapter 4

**회사의 공동체로서 어떤 사람으로
기억되고 싶은지?**

같이 있으면 Positive 에너지가 넘치는 동료
동료를 가족같이 생각하는 사람

Chapter 5

마지막 마무리



꿈을 잊었다고 꿈이, 꿈이 아니게 되는 것은 아니다.
길이 보이지 않는다고 길이, 길이 아닌 것은 아니다.

희망은 본래 있다고도 할 수 없고 없다고도 할 수 없다.
그것은 마치 땅 위에 난 길과 같다.

지상에는 원래 길이 없었다.

가는 사람이 많아지면 길이 되는 것이다.

감사합니다