

Musves



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

2.1m

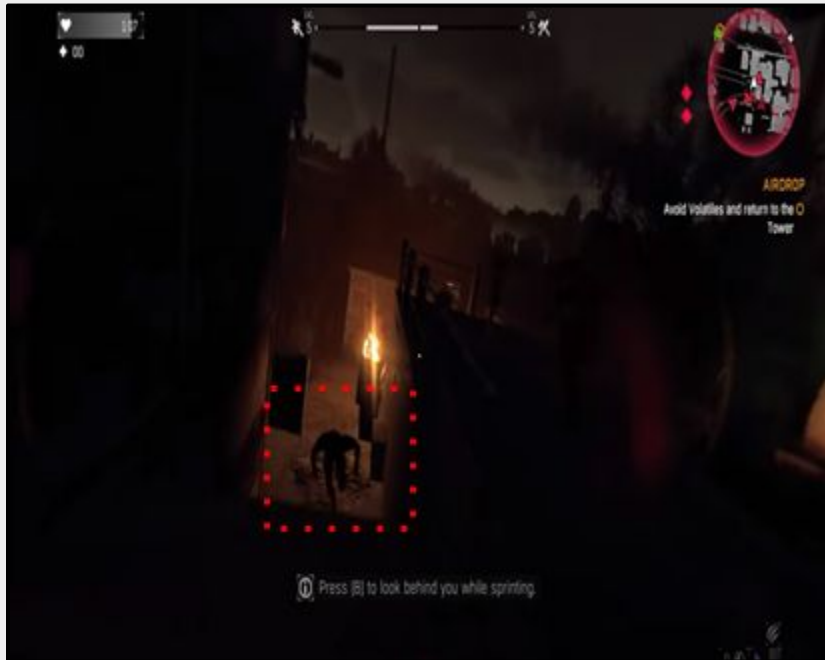
2.0m

1.9m

1.8m

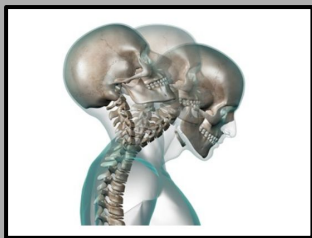


목표하는 유저 경험



- [다잉라이트의 야간 전투 장면 참고 링크](#)
(1분23초 ~ 1분54초 까지 참고)
- 영상 내용에서 따라 오는 좀비들의 행동 템포와 리액션 위주로 참고 바랍니다. (플레이/비주얼 제외)
- 빠른 템포와 쫓기는 듯한 느낌

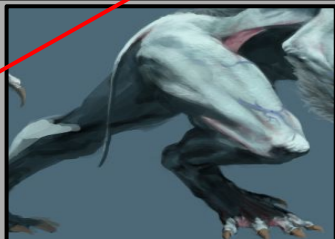
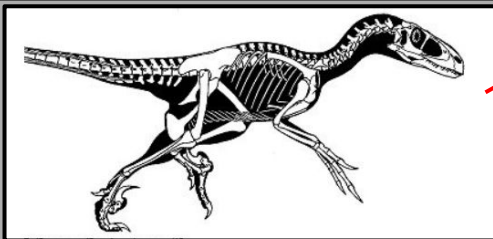
각 부위별 동물 행동 모티브



- 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

애니메이션 스타일

1. 이동 관련 스타일

- 전투 모션 이동과 기본 이동 따로 구분
- 기본 사족보행이 베이스
- Idle자세나 전투 모션은 이족 보행
- 하체는 척행류(역관절)의 이동 구조

2. 공격 관련 스타일

- 상체 위주의 액션 스타일
- 앞발의 날카로운 손톱을 주로 사용
- 이빨을 보조 공격 수단으로 사용

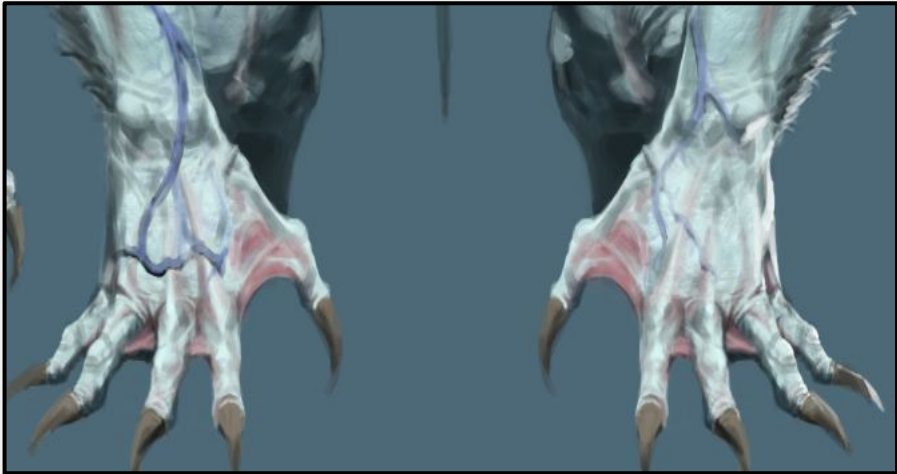
3. 피격 관련 스타일

- 뒤로 물러나면서 움츠린다.
- 입 크게 벌리면서 목 비틀기
- 한 대 맞고 고개 도리 도리 한다.



기본 공격 컨셉

[영상 링크 0:44초 이쪽 후 공격 모션](#)



ID	NAME	CATEGORY	DISTANCE	MOTION
01~02	MusvesN_BA_F0_0 1~02	BASIC ATTACK	없음	앞발을 이용한 제자리 공격

공격 범위 프레임 시간 도표

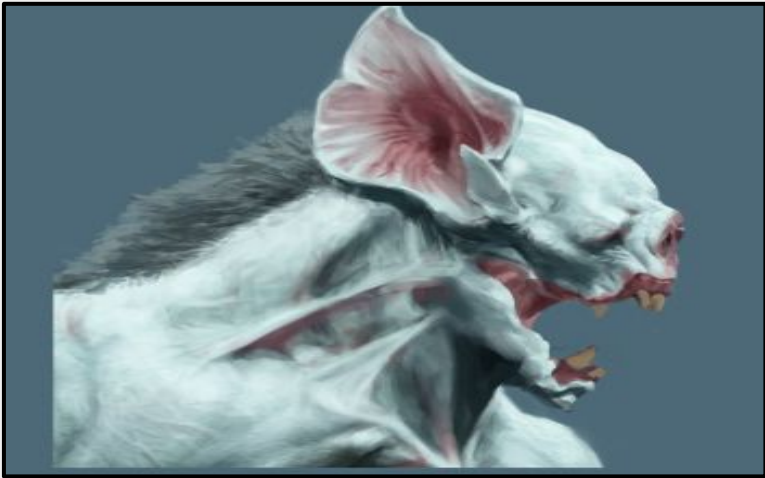
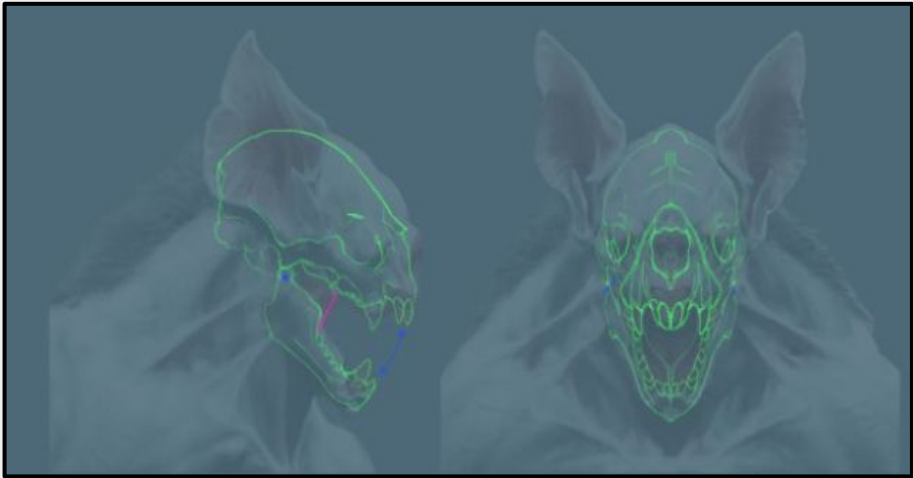
❏ MusvesN_BA_F0_01~02

	1.공격 거리 1.6m 2.프레임 시간 1.0~1.5sec
	1.범위 전방 160도

(프레임 시간은 애니팀에서 조절 바람)

강 공격 컨셉



[영상 링크 0:58초 양손 잡고 물어 뜯기](#)



ID	NAME	CATEGORY	DISTANCE	MOTION
03	MusvesN_BA_F0_0 3	BASIC ATTACK (STRONG)	없음	움츠렸다가 물어뜯기

공격 범위 프레임 시간 도표

❏ MusvesN_BA_F0_03 강 공격

	1.공격 거리 1.8m 2.프레임 시간 1.0~1.5sec
	1.범위 전방 60도

(프레임 시간은 애니팀에서 조절 바람)

숫대쉬 공격 컨셉

[영상 링크 0:18~22 1번째 모션](#)



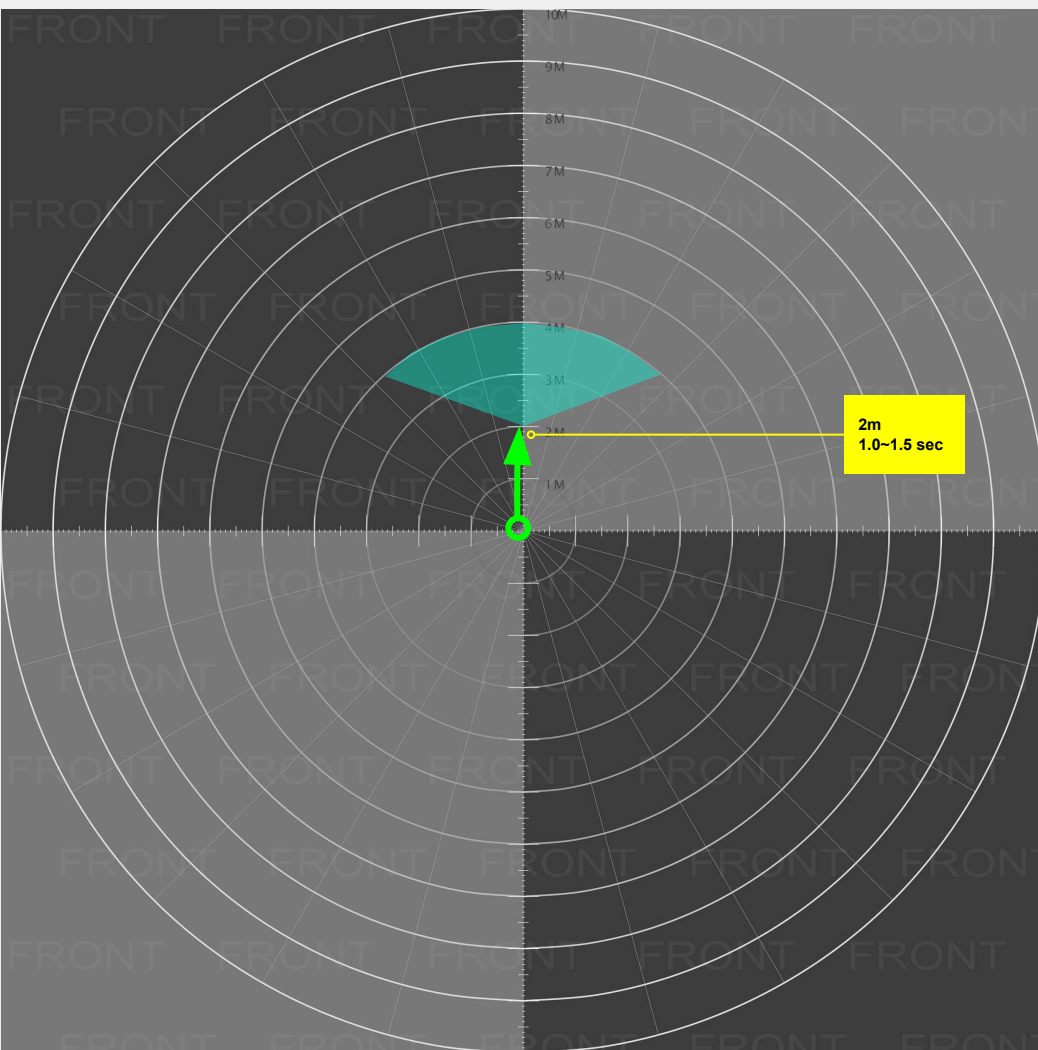
ID	NAME	CATEGORY	DISTANCE	MOTION
04	MusvesN_BA_F1_01	SHORT DASH	2M	차징 후 달려 들며 오른팔을 크게 젖혀서 강하게 할킨다.

공격 범위 프레임 시간 도표

❏ MusvesN_BA_F1_01 슛대쉬 공격

	1.공격 거리 2m 2.프레임 시간 1.0~1.5sec
	1.범위 전방 160도

(프레임 시간은 애니팀에서 조절 바람)



차징 점프 거리 도표

❏ MusvesN_BA_F1_01 슛대쉬 공격

	1.공격 거리 2m 2.프레임 시간 1.0~1.5sec
	1.점프 높이 0.7~1.0m 2.점프 체공 시간 0.8~1.0sec

(프레임 시간은 애니팀에서 조절 바람)

롱대쉬 공격 컨셉

([영상 링크 3:46~48 공격 모션만](#))



ID	NAME	CATEGORY	DISTANCE	MOTION
05	MusvesN_BA_F2_01	LONG DASH	4M	도움달기 후 먼 거리 도약하며 양손을 크게 젖혀 땅 짚기

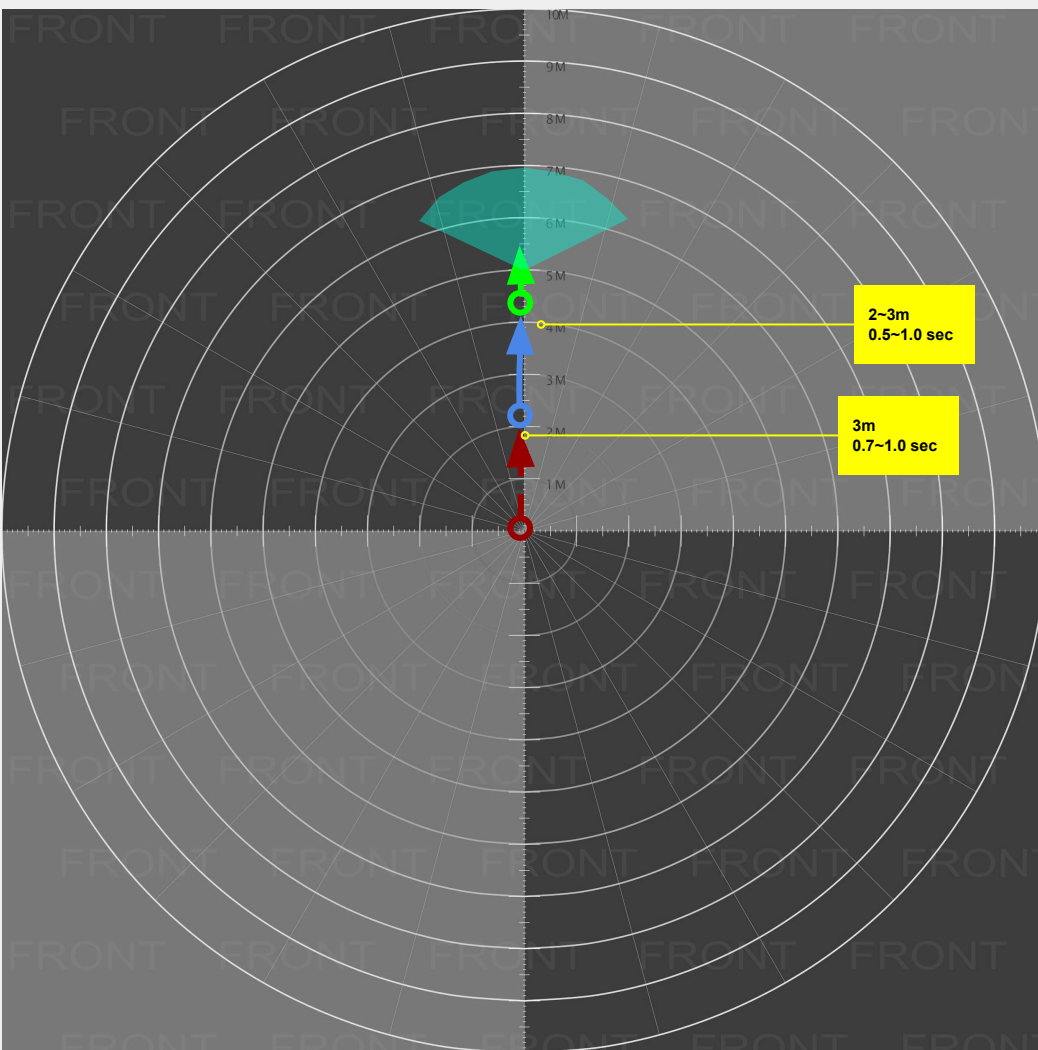
롱 대쉬 거리 도표

차징 롱대쉬 이동 거리

- MusvesN_BA_F2_01 롱대쉬 공격

	1.대쉬 거리 2m 2.프레임 시간 0.7~1.0sec
	1.점프 거리 2m 2.프레임 시간 0.5~1.0sec
	1.범위 전방 130도 2.프레임 시간 1sec

(프레임 시간은 애니팀에서 조절 바람)



차징 점프 거리 도표

□ 차징 슛대쉬 점프 높이

	1.이동 거리 2m
	1.점프 거리 2m
	1.점프 높이 2.0m 2.점프 체공 시간 0.8sec

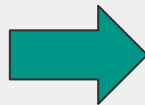
(프레임 시간은 애니팀에서 조절 바람)





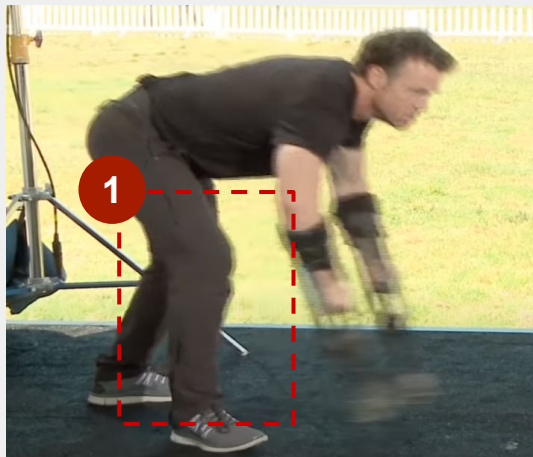
4족 보행 모션 캡처 가이드

모션캡처 배우 액팅 가이드(이동)



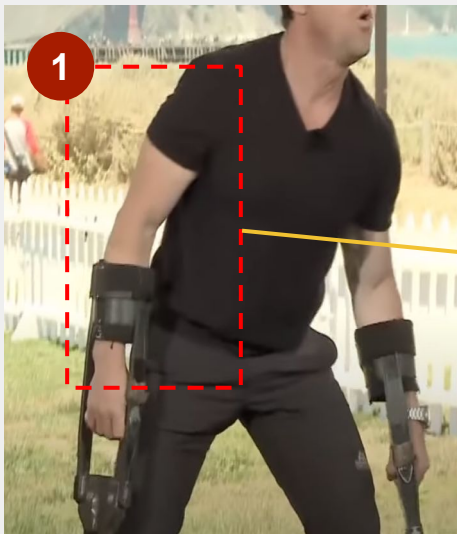
- ❑ 1번과 2번의 뒷다리 앞 팔이 서로 교차 하면서 이동해야 한다.
- ❑ 3번과 같이 허리가 펴진 상태에서 이동해야 한다.
- ❑ [이동방식 참고 가이드 영상 링크](#)

모션캡처 배우 액팅 가이드(조그)



- ❑ 1번처럼 주발이 살짝 앞에 나와 있어야 4족으로 뛰는 게 자연스럽다.
- ❑ Walk와 다르게 2번 앞 팔이 먼저 나가면서 살짝 점프한다.
- ❑ 점프 방향으로 3번 뒷다리가 따라오는 형태다
- ❑ [이동방식 참고 가이드 영상 링크](#)

모션캡처 배우 액팅 가이드(전투)



- ❑ 뒷다리로 서있는 상태에서 앞 손을 이용한 공격을 한다.
- ❑ 만약 1번과 같이 뒷다리로 서있으면 2번과 같은 그림의 형태의 모델링이 나올 수 있는지