



# 3D그래픽 기말고사 프로젝트계획서

멀티미디어공학과 2014112576 서강인

멀티미디어공학과 2014112553 김태윤

멀티미디어공학과 2013112206 이어진

# 목차....

- 팀명
- 컨셉도출
- 주제설정
- 스토리 구성





# 야채호러리

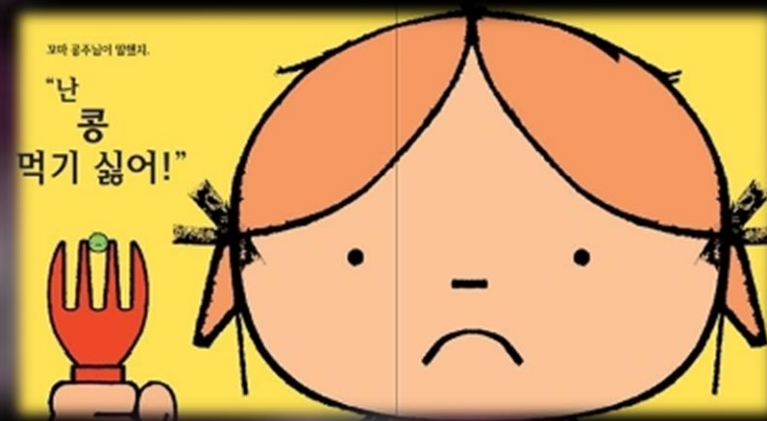
- 넷마블에서 자체 개발한 캐주얼RPG  
<야채부락리> 라는 게임의 제목에서 착안하였다.
- <야채부락리>는 밝은 분위기였다면  
<야채호러리>는 어두운 분위기를 띤다.



# 컨셉 도출

어린 친구들은 피망, 콩 등의 야채를 먹는것들 싫어함. 맛도 없고 식감도 별로이기 때문.

- 그렇게 식탁에서 버려지고 외면당한 야채들의 감정을 담기로함.



# 주제 설정

1. 채소의 의인화를 통해 교훈적 요소를 도출.
2. 동양의 고전적 귀신 요소를 사용해 아이들에게 공포를 불러 일으켜 인간의 선험적 도덕관념을 떠오르게 함.



# 스토리

아이들은 맛이 없다는 이유로 죄없는 야채를  
멀리하고, 미워하고, 혐오한다.

아이들은 모르는걸까?

보잘것 없는 야채라도... 귀는 있다는 걸..



# 캐릭터 제작, 구성 개요

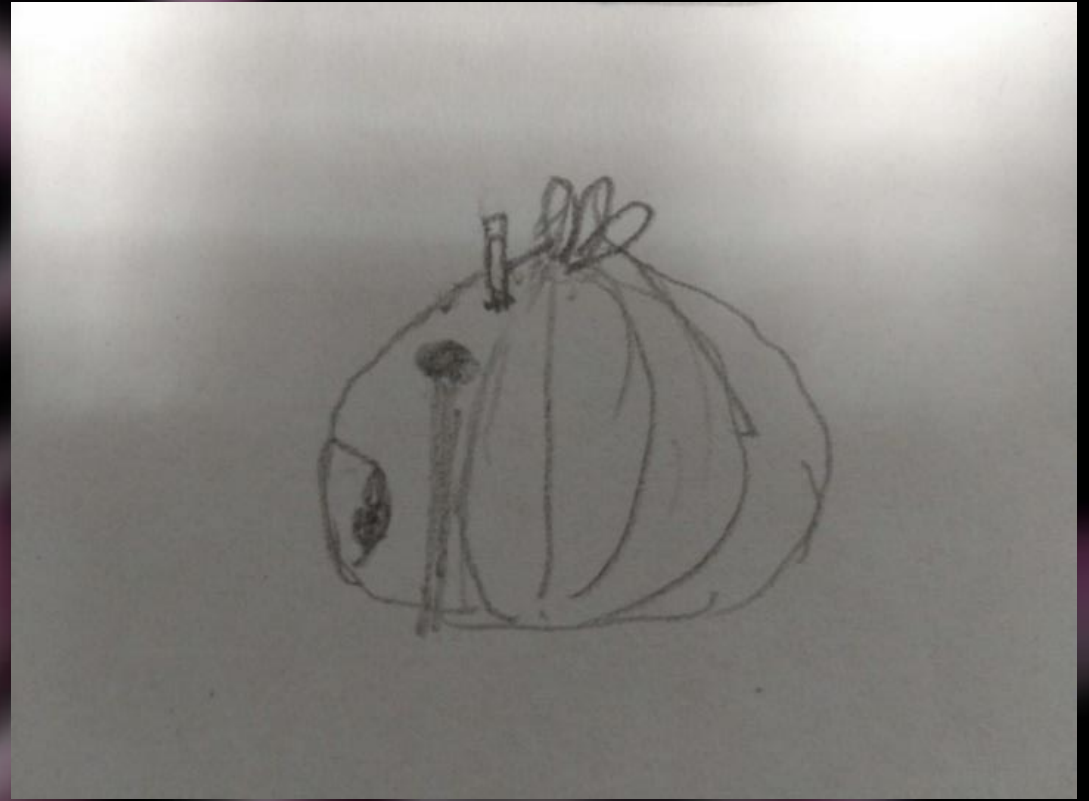
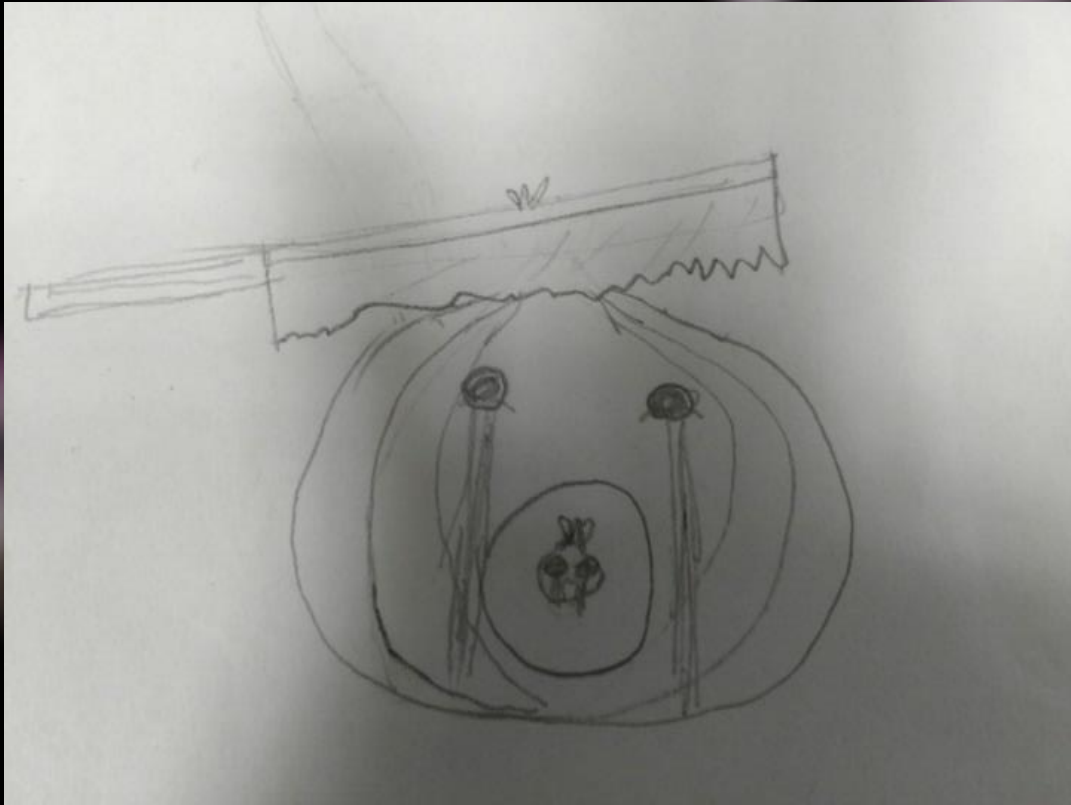
이어진

캐릭터이름 : 엄마양파귀신

설명 : 칼이 머리에 박혀있어 아기 양파와 같이 피눈물을 흘리고 있다. 에일리언처럼 입속에 아기양파가 들어있다. 이 귀신은 욕심을 부리고 야채를 담아서 남기거나 먹지도 않고 사서 금방 버리는 인간들에게 나타나 해코지를 한다.

- 스토리 : 양파는 어느날 인간에 의해 칼질을 당한다. 하지만 인간의 자식은 양파가 싫다며 이미 손질하려고 칼을 박아놓은 양파를 안먹는다고 땡깡을 부린다. 양파는 먹지도 않을꺼면서 자신에게 칼을 꽂아 놓은인간을 저주하며 품고있는 아기양파와 함께 양파귀신이 된다.

# 양파귀신





# 캐릭터 제작, 구성 개요

김태윤

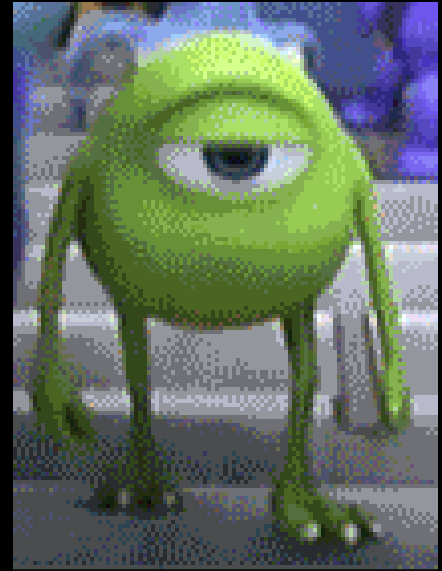
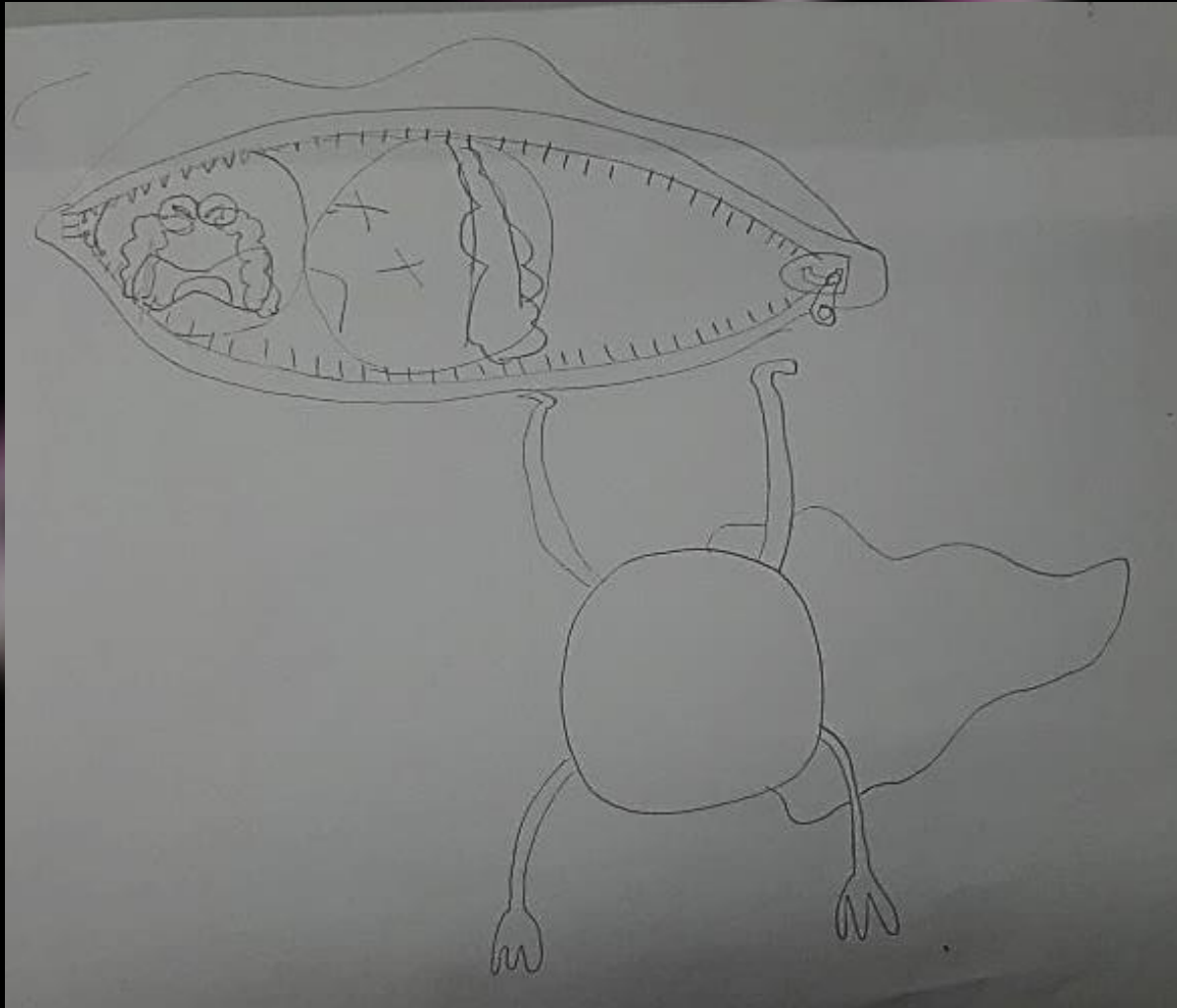
캐릭터이름 : 앵그리 완두콩남매



설명 : 월트디즈니<토이스토리>의 완두콩삼형제에서 아이디어를 따 왔다. 기존의 완두콩삼형제는 꼬투리에 오순도순 모여있는 모습이라면 우리팀은 아이들이 먹기 싫어 버려져서 화가 나버린 야채테마라서 화가나고 다들 몸이 상해있는 컨셉이다. 완두콩 3개에 콩깍지 하나가 캐릭터 전체이고. 완두콩1은 콩깍지 안에 들어있으며 화난표정이다. 완두콩2는 토이스토리를 오마주했다는 의미로 인형처럼 숨이 터져버린 완두콩을 표현한다. 완두콩3는 콩깍지 밖에 나와있으며 팔 다리를 가지고있다. 그 콩은 바닥에 엎으려져 있고 초록색 피를 흘리고있다.

스토리: 식탁에서 아이들에게 항상 버림받아버린 콩깍지. 이젠 까기도 귀찮아져서 가공되지 않은 콩깍지들은 엄마들의 손에서도 점차 멀어지게된다. 그렇게 버려진 콩깍지와 우울감과 화를 참지못하고 표출하게된다.

# 앵그리 완두콩남매



# 캐릭터 제작, 구성 개요

서강인

캐릭터 이름 : Green Temper

설명 : 피망을 반으로 갈랐을 때의 단면을 정면으로 한다. 단면의 구멍과 씨앗이 절묘하게 화내는 사람의 얼굴을 연상시킨다. 이 귀신은 쉽게 짜증을 내고 항상 화나있는 어투이다. 아무도 자신을 좋아하지 않는다고 믿고 슬퍼하는 것이 증오의 원천이다. 자신의 영양소에 대해 빠삭하게 알고 있다. 자신이 이렇게 몸에 좋음에도 먹지 않는 아이들에게 화를 낸다.

스토리 : 반으로 잘렸으나 피망이 싫다는 아이들의 투정에 버려진 반쪽중 하나가 원념이 서려 의지를 가지게 된다. 잘린 자신의 나머지 반쪽도 자신처럼 의지를 가지게 됐다면 자신을 좋아해 줄 유일한 이는 반쪽 말고 없을 것이란 생각에 반쪽을 찾고 있다.



# Green Temper



**Q & A**

**감사합니다.**