

CHARACTER PRESENTATION

캐릭터 연출

이기어검 · 환영검 방출



동작 유형	제자리 공격
픽토그래피	이동 없음 · 원격 검 제어
컷씬	사용 안 함
추가 프랍 모델링	기존 무기 모델링을 그대로 메시만 활용해서 이펙트로 사용
애니메이션	공격 준비 · 제자리 공격 · 대기 복귀
이펙트	영체·연기 효과와 함께 환영검을 방출한다. 검이 대상에게 꽃힌 뒤 1초 후 디졸브되어 사라진다.



01 · 생성

제자리를 유지하고 손을 들어 영체·연기와 함께 환영검을 생성한다.



02 · 방출

한 손을 대상 방향으로 내밀어 이기어검으로 환영검을 방출한다.



03 · 적중·종료

환영검이 대상에 꽃히고, 적중 1초 뒤 디졸브되어 사라진다.

텍스트 시퀀스

01 → 02 → 03

01 · Character_skill_ready.anim

발과 골반을 고정하고 상체 중심을 낮춘다. 손을 들어 올리는 동작의 정점에 영체·연기 효과와 환영검을 생성한다.

02 · Character_skill_attack.anim

시선, 팔꿈치, 손끝 순으로 대상 방향을 연다. 손이 완전히 뻗는 프레임에 환영검을 출발시키며 캐릭터의 위치는 유지한다.

03 · Character_skill_return.anim

환영검 적중 후 손목과 팔을 회수하고 상체를 중립으로 돌린다. 환영검은 적중 1초 뒤 디졸브하고 대기 모션으로 블렌드한다.

전투 상태 연출

대기 · 자신의 턴 · 사망



01 · 대기 모션

골반과 발을 고정하고 상체 호흡과 후행 흔들림을 루프로 재생한다.



02 · 자신의 턴

시선과 상체를 전환한 뒤 손을 들어 환영검 생성 포즈를 잡는다.



03 · 사망

상체 붕괴 후 무릎이 닿고, 후행 동작이 끝난 자세를 고정한다.

대기 모션	상체 호흡 루프 · 머리카락과 소매 후행
자신의 턴	시선 전환 · 손짓 · 환영검 생성 · 포즈 고정
사망 연출	상체 붕괴 · 무릎 접지 · 후행 동작 정리
컷씬	사용 안 함
추가 프랍 모델링	기존 무기 모델링의 메시 활용
이펙트 종료	사망 자세 고정 후 환영검과 연기 효과 디졸브

상태별 시퀀스

01 → 02 → 03

01 · Character_idle.anim

무게 중심은 골반에 두고 흉곽을 낮게 들고 내린다. 머리카락과 소매는 상체보다 늦게 따라오게 한다.

02 · Character_Battle_idle.anim

시선, 어깨, 손 순서로 대상 방향을 잡는다. 손이 정점에 도달하면 환영검과 연기 효과를 생성하고, 짧은 오버슈트 뒤 공격 대기 포즈로 정착한다.

03 · Character_die_idle.anim

피격 방향으로 상체가 무너진 뒤 무릎이 바닥에 닿는다. 손과 머리카락의 후행 동작이 끝난 프레임을 유지하고, 그 뒤 환영검과 연기 효과를 디졸브한다.

상태이상 연출

스턴 · 혼란 · 수면



스턴

행동 불가 유지 · 상체 경직 · 작은 중심 흔들림

혼란

시선과 몸 방향 불일치 · 좌우 왕복

수면

고개 하강 · 어깨 이완 · 저속 호흡

루트 모션

사용 안 함 · 발 기준점 유지

상태 표식

스턴 꺾도 · 혼란 ? · 수면 Zzz

전환

상태 진입·유지·해제를 기본 대기 모션과 블렌드



01 · 스톤

발을 고정하고 팔 힘을 뺀 채 머리 위 꺾도 표식과 작은 중심 흔들림을 유지한다.



02 · 혼란

시선과 몸 방향을 엇갈리게 두고 ? 표식과 좌우 전환을 반복한다.



03 · 수면

눈을 감고 고개와 어깨를 내린 자세에서 Zzz 표식과 낮은 호흡을 반복한다.

상태별 시퀀스

01 → 02 → 03

01 · Character_stun_idle.anim

진입 시 상체와 팔을 짧게 경직시킨다. 발을 고정한 채 머리와 흉곽을 작은 범위로 흔들고, 해제 시 중심을 세워 대기 모션으로 블렌드한다.

02 · Character_confusion_idle.anim

진입 시 시선을 한쪽으로 먼저 돌리고 몸은 반대 방향으로 늦게 전환한다. 좌우 엇갈림을 반복하고, 해제 시 정면 대기 모션으로 블렌드한다.

03 · Character_sleep_idle.anim

진입 시 눈을 감고 고개·어깨·팔 순으로 힘을 뺀다. 낮은 흉곽 호흡을 유지하며, 해제 시 고개와 상체를 세워 대기 모션으로 블렌드한다.