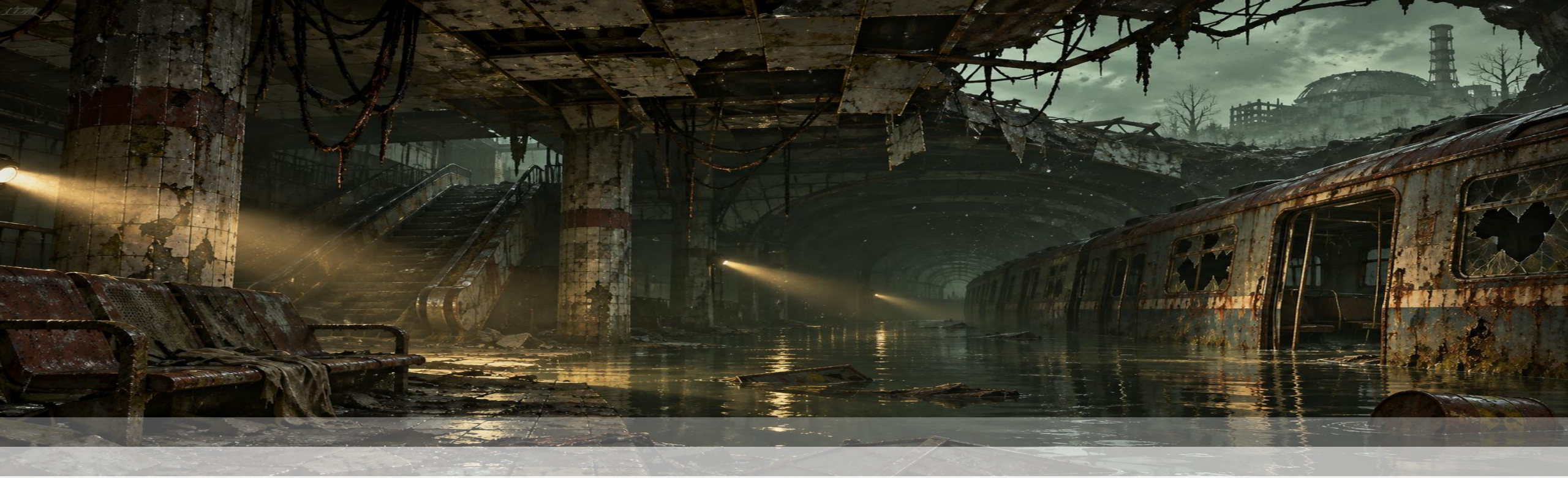


기획서 D9 — 세부

전선을 깐다

아트 / 리깅 / 애니메이션 기획서

LAY THE LINE / D9 ART

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

아트 - 5P

1. 아트 방향
2. 캐릭터 모델 규격

리깅 - 7P

1. 리그 구조
2. 표정

애니메이션 - 9P

1. 애니메이션 목록
2. 설치 애니 리타깃
3. 적 VAT

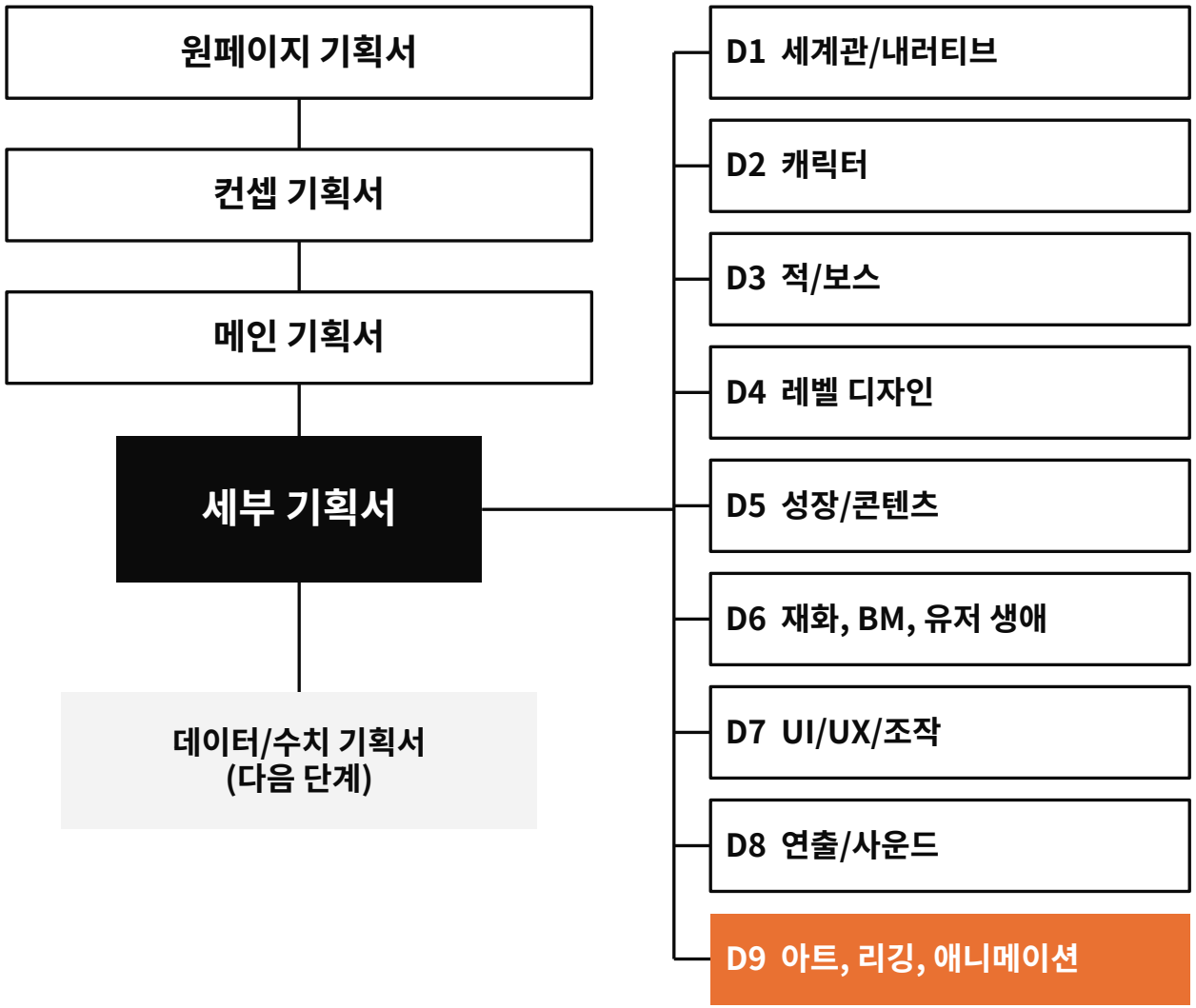
환경 / 파이프라인 - 12P

1. 환경 모듈
2. 제작/검수

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	아트 방향/모델 규격, 리그, 표정, 애니 목록, 리타깃, VAT, 환경 모듈/검수 작성
2	2026-11-20	박도원	앙상블 서사 반영	로비 상호작용 → 2인 대화 리액션
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

메인 리소스 규격을 실제 제작 단위(모델, 리그, 클립, 모듈)로 쪼개는 아트 제작 설계

상위 목표

컨셉 : 톤 대비 / 컬러 스크립트
메인 : 리소스 수량, 규격, 생산 방식
D2 : 체형 3종 / 디자인 가이드

하위 산출물

원화/모델 발주서 / 리그 셋업 문서 / 애니 클립 리스트 / 환경 키트 목록

아트 - 아트 방향

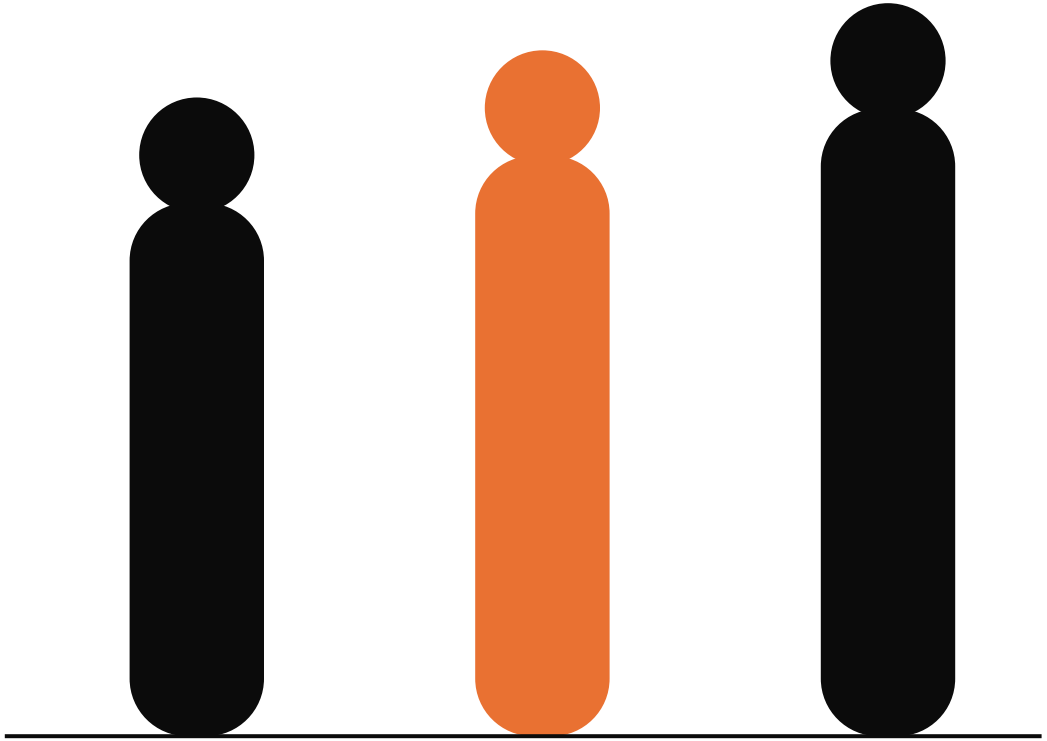


월드 무드 — 메트로 시리즈풍 지하/폐허, 배틀필드풍 현대 도시 붕괴

월드	캐릭터	빛 / 전기
스타일라이즈드 PBR	**툰 셰이딩 (2단 램프 + 림)**	**발광 + 블룸**
채도 30% 이하	시그니처 2색	앰버, 시안, 황금만
녹, 콘크리트, 먼지	윤곽선 1.5px	월드에서 유일한 고채도
볼류메트릭 안개	로비 = 인게임 같은 셰이더	진척 = 빛의 양

검수 질문 : 흑백으로 바꿔도 캐릭터, 적, 케이블이 구분되는가?

아트 – 캐릭터 모델 규격



S 147cm
버니 / 라일라

M 160cm
세라 / 이브 / 노아 / 카티야

L 173cm
마레 / 한결

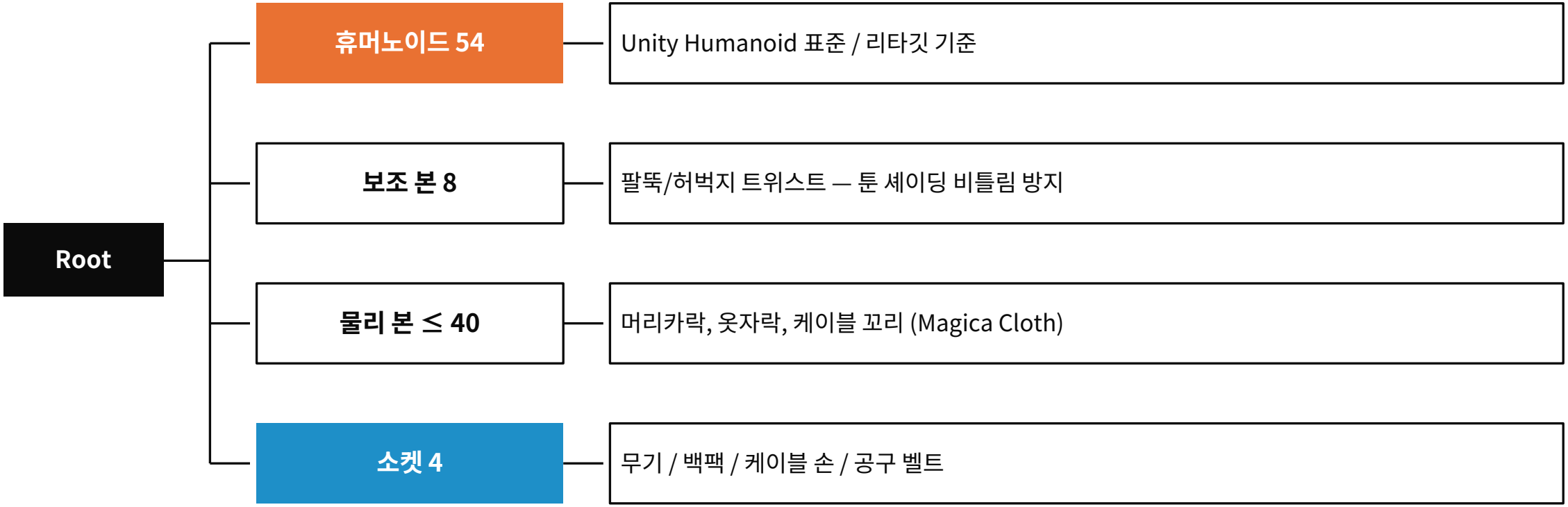
LOD / 예산

버전	폴리곤	텍스처	용도
LOD0 로비	60k	2048 ×3	로비, 컷신, 컷인
LOD1 인게임	18k	2048 ×1	쿼터뷰 22m
LOD2 원거리	6k	1024	결과 화면 원경

공통 파츠 (재사용)

파츠	공유 범위
작업 장갑 / 공구 벨트	8인 공통 (색만 변경)
안전화	체형별 3종

리깅 – 리그 구조



케이블 손 소켓 = 설치 애니 중 케이블 메시가 붙는 지점 → 공용 설치 애니가 모든 캐릭터에서 같은 위치를 잡음

리깅 – 표정



눈	8개	웃음 눈 / 감김 / 놀람 / 윙크 …
눈썹	4개	올림 / 찡그림 / 곤란 / 화남
입	8개	아, 이, 우, 에, 오 / 웃음 / 이빨 / 삐죽
볼/기타	4개	홍조 / 땀 / 그림자 / 반짝임

표정 프리셋 (로비/컷인)

기본 웃음 | 자신감 | 장난 | 놀람 | 곤란 | 진지

‘진지’ 프리셋은 사이드 스토리 전용 — 로비/인게임 컷인에서 호출 금지 (D2 톤 규칙)

애니메이션 – 애니메이션 목록

공용 30 (전 캐릭터 리타깃)

분류	클립	수
이동	대기 / 달리기 8방향 / 회피	11
설치	매설, 가공, 벽면, 견인 × 시작/루프/끝	12
작업	수리 / 접속 작업	2
상태	피격 / 다운 / 부활 / 승리 / 교대 퇴장	5

개별 22 × 8인 = 176

분류	클립	수
전투	기본 공격 / 전술 Q / 궁극 R / 진입기	8
교대	등장 착지 / 콤비 스킬	3
로비	대기 3 / 2인 대화 리액션 4	7
연출	컷인 / 점등 하이파이브 / 결과	4

206

런칭 캐릭터 애니 클립 총계

15%

공용 비중 — 공수 절감 대상

애니메이션 – 설치 애니 리타깃

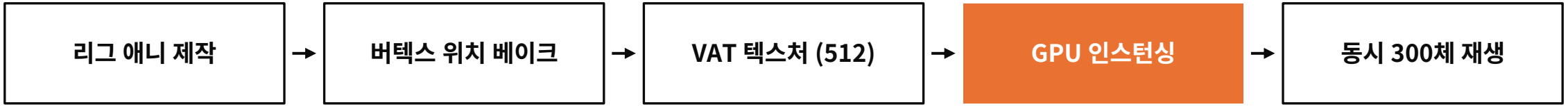


효과



설치 12클립 × 8인 = 96 → 12 (캐릭터 1인 6주 공수 유지의 핵심 / 컨셉 리스크 R3)

애니메이션 – 적 VAT 파이프라인



적 등급별 방식

등급	방식	클립	이유
일반 (10종)	VAT	이동 / 공격 / 사망 3~4	대량 / CPU 본 계산 제거
엘리트 (4종)	리그	8~10	예고 동작 정밀도
보스 (4종)	리그 + 컷신	20~30	페이즈별 패턴

일반 적의 공격 예고(0.5초)는 VAT 클립 안에 '예비 동작 구간'으로 고정 — D3 예고 규칙과 프레임 일치

환경 / 파이프라인 – 환경 모듈



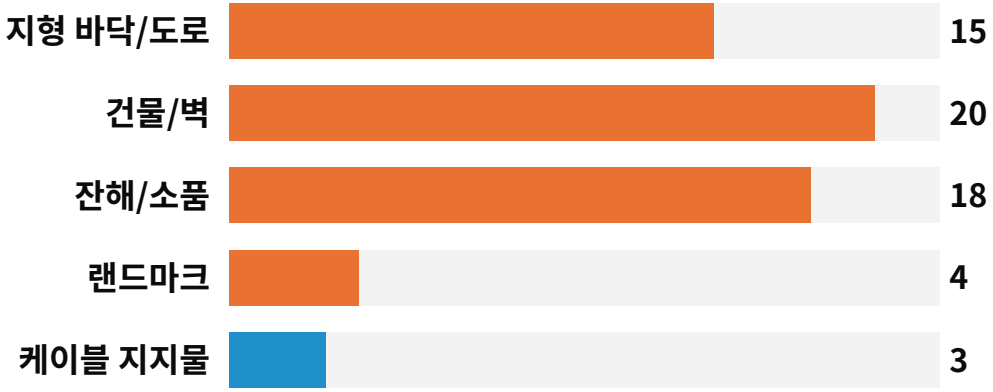
1/3장 도심 무드 시안 — 붕괴 고가/전복 버스/쓰러진 전신주

케이블 지지물 = 전주/벽면 브래킷/견인 앵커 (M1 지형 4종의 시각 표현)

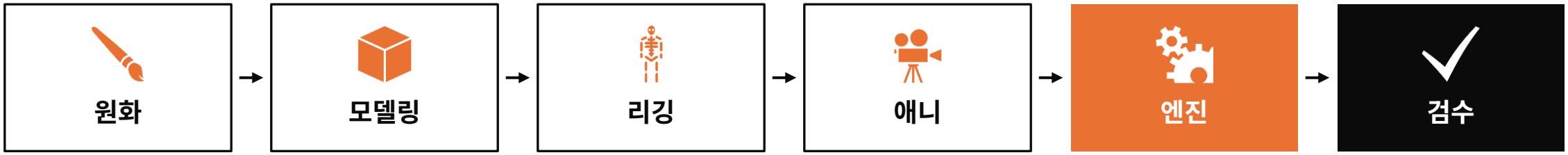
4m 그리드 스냅

경로 에디터 블록(20m)=5칸

지역 키트 (지역당 60)



환경 / 파이프라인 - 제작 / 검수



검수 체크리스트

대상	체크 항목	기준 문서
캐릭터	쿼터뷰 축소 시 무기 실루엣 식별 / 폴리곤 18k 이내	D2 디자인 가이드 / 메인 규격
리그	케이블 손 소켓 위치 / 공용 설치 애니 손 관통 없음	D9 리타깃
적	흑백 화면에서 아군과 구분 / 예고 동작 0.5초 이상	D3 예고 규칙
환경	채도 30% 이하 / 경로 폭 내 장애물 30% 이하	컨셉 톤 / D4 템플릿
VFX	아군/적 색 분리 / 파티클 상한	D8 VFX 규칙