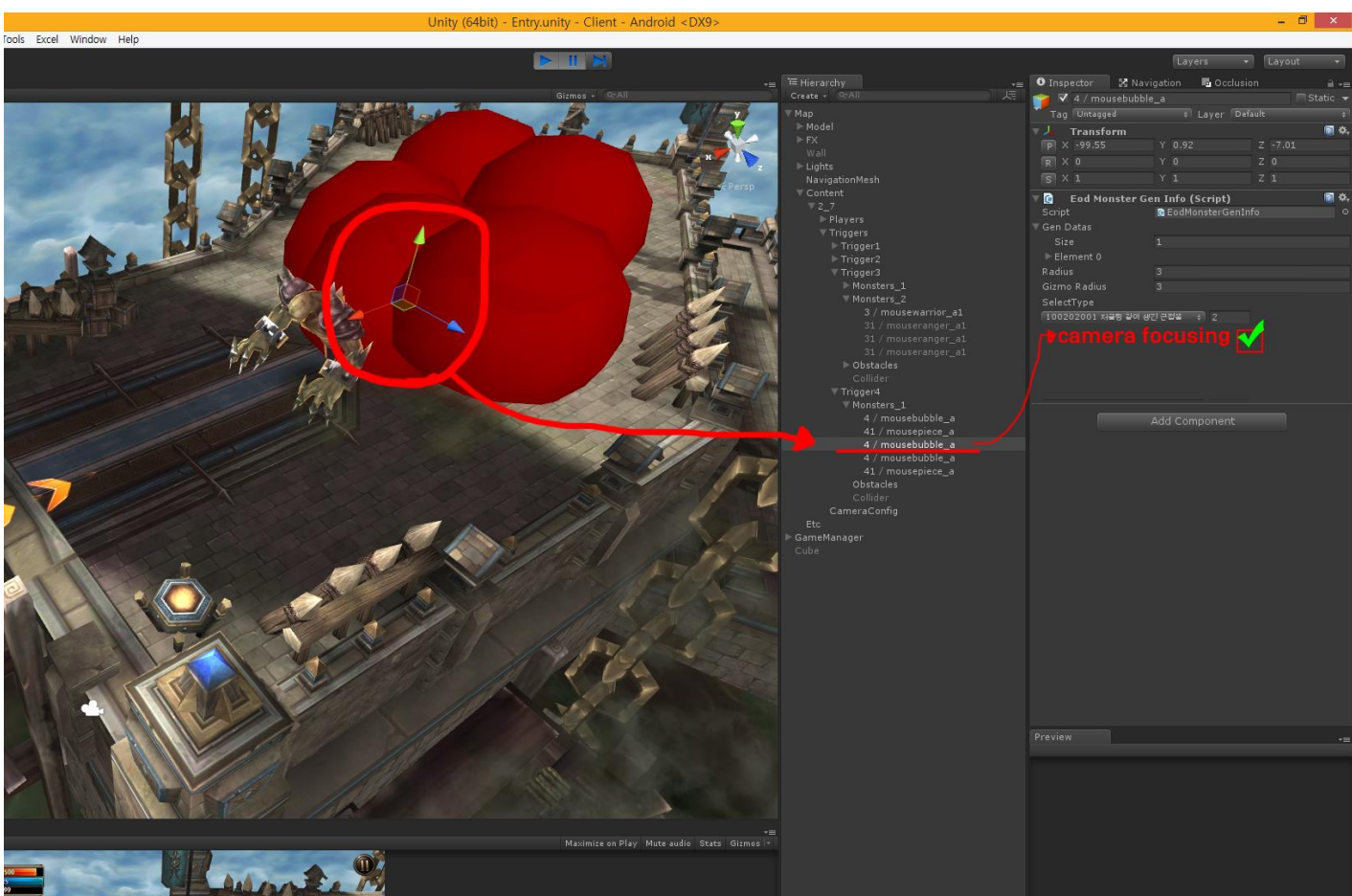


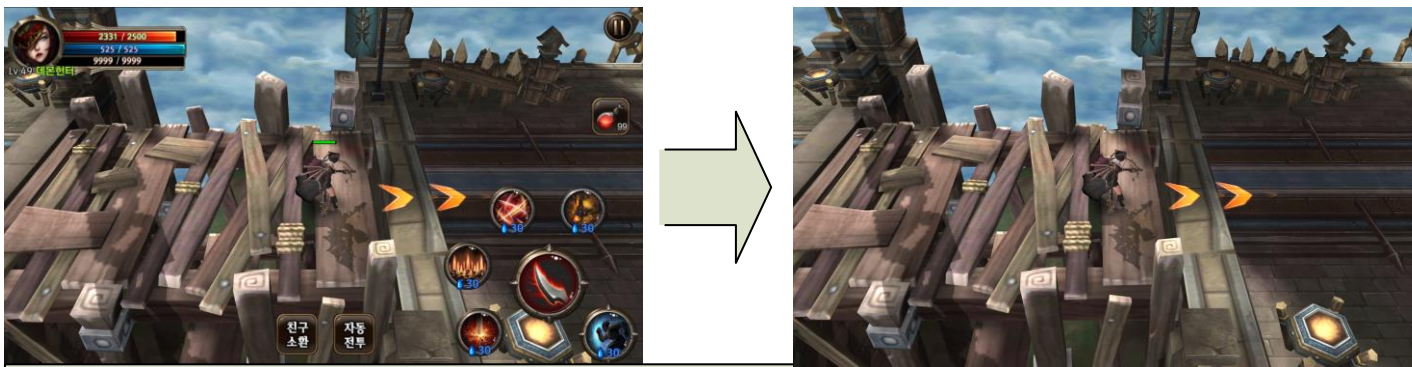
몬스터 포커싱 연출

초안작성 - 20150806 배상기



1. 몬스터 생성트리거에 사용되는 Eod Monster Gen Info(Script) 에 카메라 포커싱이라는 항목이 추가되고 이 항목의 체크가 켜져있으면 해당 트리거에서 생성되는 몬스터에게 카메라 포커싱 연출이 시작된다.

몬스터가 생성됨과 동시에 연출은 시작된다.



2. 위 1번의 이벤트가 발생하면 전투 UI 는 서서히 사라진다.



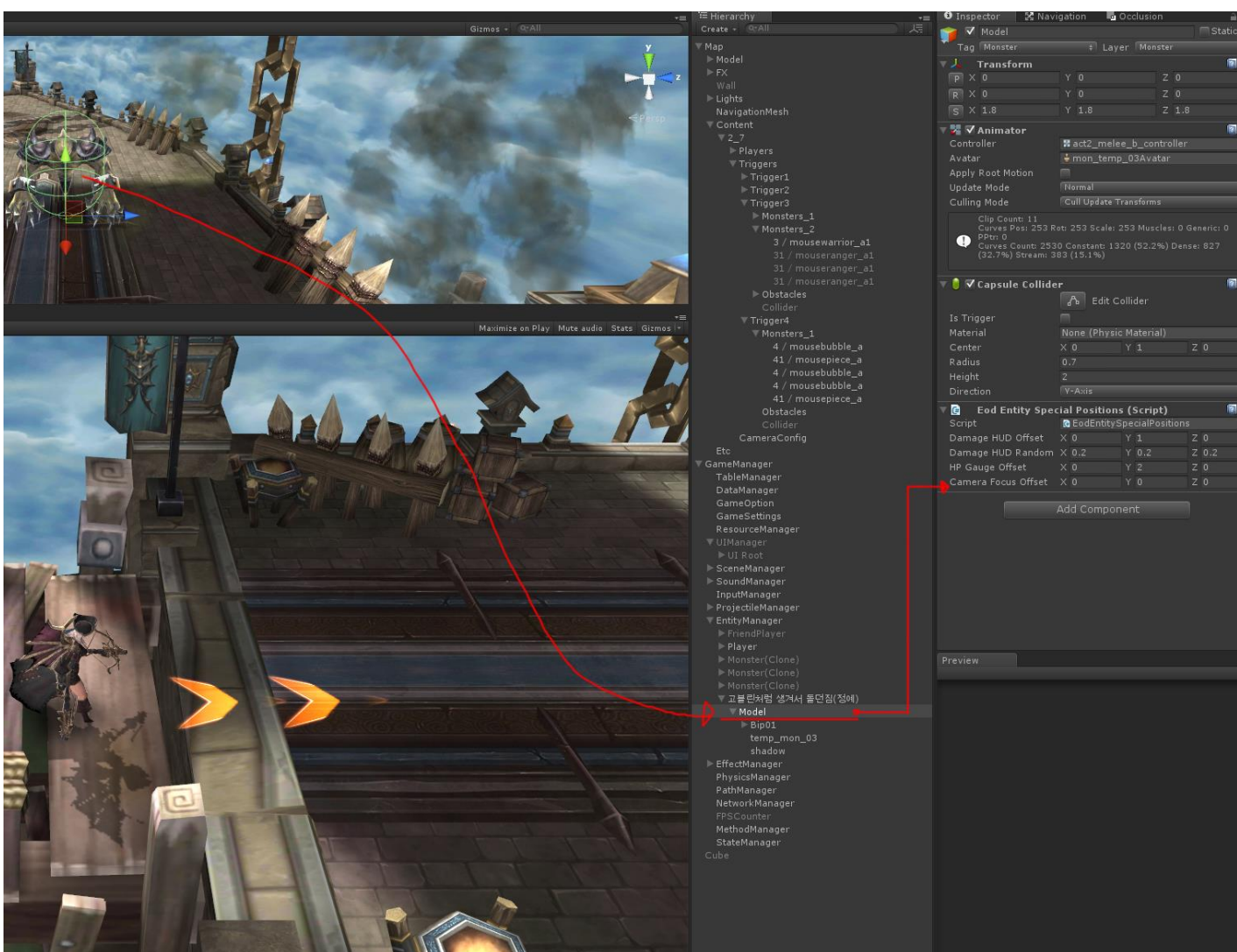
3. UI가 서서히 사라짐과 동시에 함께 카메라는 해당몬스터의 정면을 포커싱한다.

3-1. 캐릭터를 바라보던 카메라가 부드럽게 몬스터를 포커싱하게 해줌.

4. 이 장면은 4초간 유지된다.

4-1. 연출의 시작과 끝 사이에 캐릭터와 모든 몬스터들은 이동하거나 공격할 수 없다.

4-2. 4초가 지나가면 카메라는 다시 캐릭터에게 부드럽게 돌아온다.



5. 포커싱 거리설정

- 모든 몬스터들은 그림과 같이 Eod Entity Special Positions(Script)가 적용되어있다.

- 그 기능중에 마지막 Camera Focus Offset 이값으로 몬스터마다 적당한 거리의 카메라 움직임을 설정해 줄수 있으면 좋겠다.

- Camera Focus Offset 값이 0, 0, 0 이면 해당 몬스터의 크기를 구해 중간값에 카메라를 포커싱 해 준다.