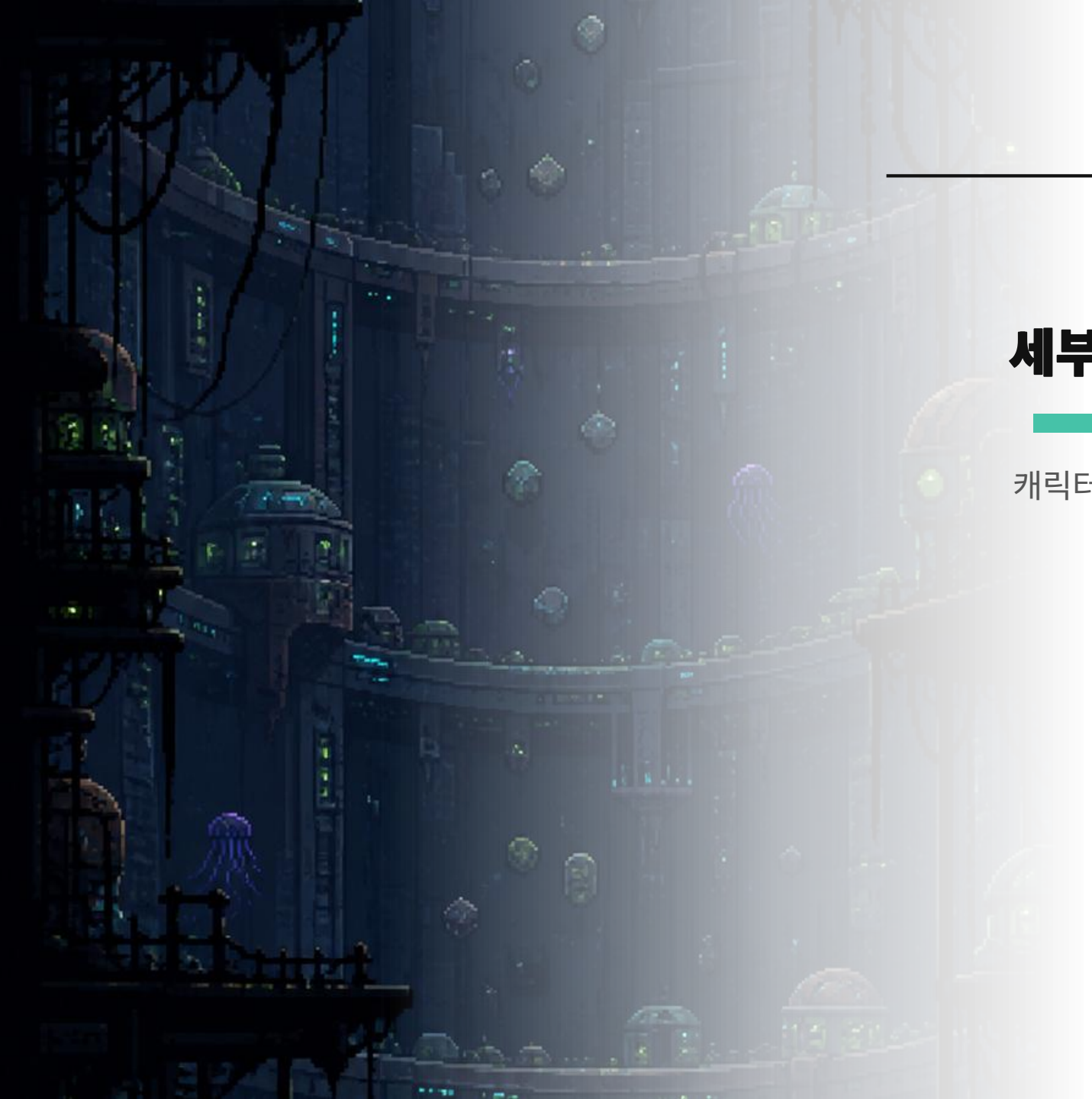


개인 프로젝트

딥웰

세부 기획서 / 아트, 애니메이션, 사운드

캐릭터 프레임 / 적 / 타일 / 이펙트 / 오디오 / 제작 파이프라인

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260831	20260904
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 직전 상황

목표 - 6P

1. 파트 목표

비주얼 기준 - 7P

1. 적 톤 레퍼런스

핵심 요소 - 8P

1. 아트/사운드 요소

리깅/애니메이션 - 9P

1. 플레이어 프레임 구성
2. 적 프레임 계획
3. 상하체 분리 리깅

타일/배경 - 12P

1. 타일/배경 원칙

이펙트/사운드 - 13P

1. 오디오 클립 구성
2. 이펙트 방향

작업 계획 - 15P

1. 파트 필요 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-31	박도원	Ver 0.1 작성	아트/사운드 방향 초안
2	2026-08-31	박도원	임시 리소스 1,698장	래스터라이저로 생성함
3	2026-09-04	박도원	리소스 명세 v0.4	물량과 오디오 목록 확정
4	2026-09-04	박도원	파이프라인 정리	생성기 덮어쓰기 방지 수정
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황 – 착수 직전 상황

확정된 것

레퍼런스

홀 이미지와 적 톤 시안이 있음

비주얼 기준

귀여운 캐릭터 + 위협적인 세계로 정함

정해야 할 것

물량

프레임, 타일, 클립 수량이 미정임

파이프라인

작화 인력 없이 규격을 검증할 방법이 미정임

목표 – 파트 목표



작화가 오기 전에 임시 리소스로 규격과 코드를 검증하고, 작화는 같은 경로 덮어쓰기로 교체함.

252프레임

플레이어+적

151클립

오디오

코드 변경 0

작화 교체 시

의도 1인 물량 병목에서 규칙 검증을 먼저 끝내기 위함.

근거 컨셉 기획서: 임시 리소스 → 발주서 → 작화 교체 흐름.

비주얼 기준 – 적 톤 레퍼런스



레퍼런스 이미지 — 귀여운 비율에 비정상적 움직임을 더한 적 시안

귀여움 + 위협

고채도 포인트와 어두운 배경이 대비를 만듦

의도 캐릭터는 귀엽게 유지함

시안 수

시안 9종이며 채택은 6종으로 줄일 예정임

근거 컨셉: 1인 물량 병목

오염 표현

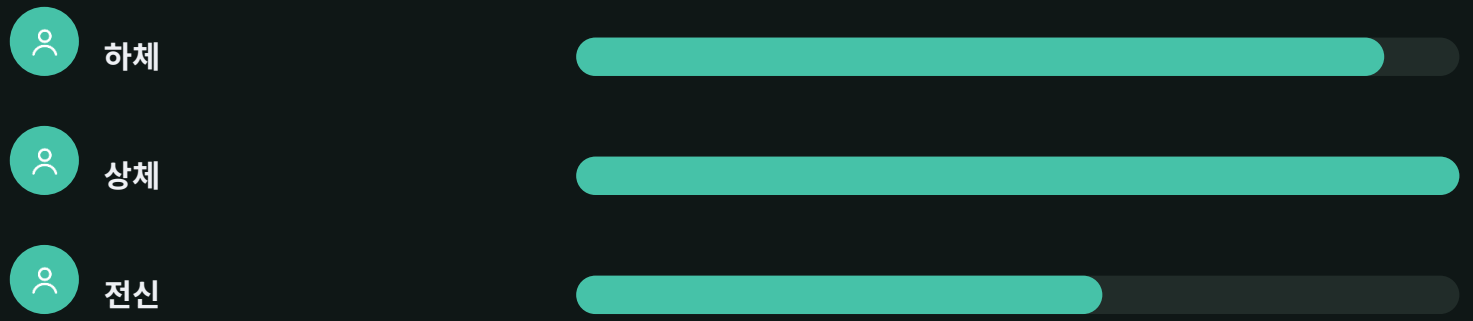
발광 슬라임으로 표현하고 유혈은 금지함

핵심 요소 – 아트/사운드 요소



리깅/애니메이션 – 플레이어 프레임 구성

48×48px, 등급은 팔레트 6종 변형으로 처리함.



리깅/애니메이션 – 적 프레임 계획

적	규격	프레임
청소 드론	32×32	12
경비 드론 / 자동 포탑	48×48	18 / 14
감염 청소부 / 약탈자	48×48	28 / 32
사냥개 변종	64×32	30
합계	4가지 규격	134(제안)

리깅/애니메이션 – 상하체 분리 리깅

조합 수를 줄여 1인 물량 병목을 피할 예정임.

1

하체

이동 상태별로 따로 그림

2

상체

장비 동작을 상체에만 그림

3

조합

리그 데이터로 하체/상체를 합침

4

팔레트

등급 6색은 팔레트만 바꿈

타일/배경 – 타일/배경 원칙

16×16 타일

세트마다 47종 블롭 오토타일임

근거 리소스 명세 v0.4

8테마 색 변주

구역별 단색 램프로 변주함

의도 물량을 줄이면서 구역 구분을 줌

홀 배경 4레이어

곡률/원경은 배경이 담당함

의도 충돌은 근경 타일만 담당함

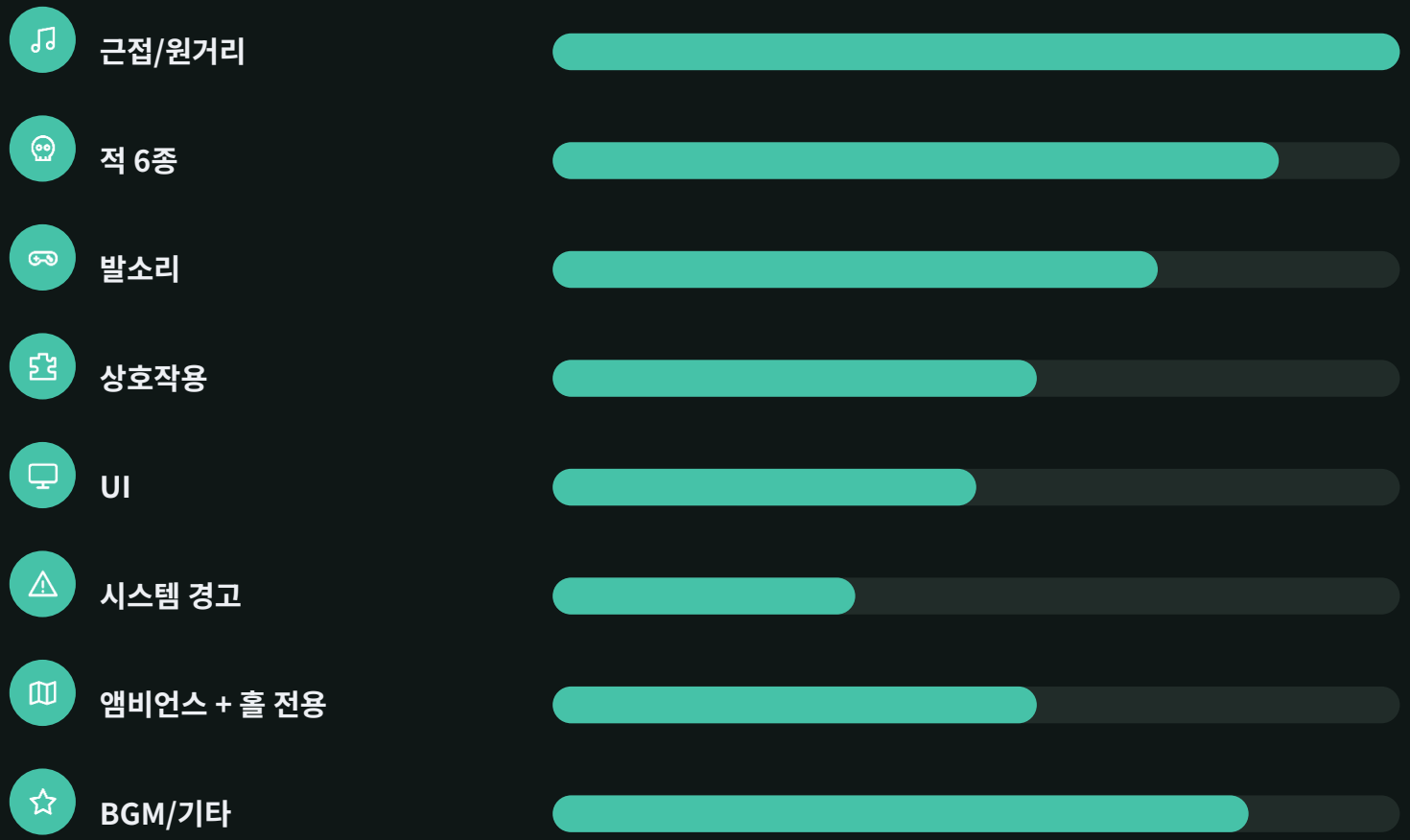
근경 가독성

컨테이너가 플레이어 앞 레이어에 그려짐

근거 지면 오브젝트 정정 이력 대비

이펙트/사운드 – 오디오 클립 구성

홀 리버브 프리셋 1개는 클립 수에 합산하지 않음.



근접/원거리	28개	무기 타격/발사음
적 6종	24개	종당 4개
발소리	20개	5재질 × 4
상호작용	16개	컨테이너/문 등
UI	14개	버튼/패널
시스템 경고	10개	경고 3단계 포함
앰비언스 + 홀 전용	16개	9 + 7, 공포의 바탕
BGM/기타	23개	BGM 8 + 로프5 + 기절 6 + 분쇄/프린터 4

이펙트/사운드 – 이펙트 방향

VFX 14그룹 40종

총구, 피격, 전기, 확인사살 등임

근거 종당 4프레임 기본 예산

시야 효과

손전등, 레이더, 열화상 4종임

의도 정보 부족의 공포를 만듦

오염/균열

노이즈/균열로 오염을 표현함

의도 유혈 없이 위험을 알림

절차 렌더링

로프/화면 효과는 코드로 그림

근거 PNG 수를 줄이기 위함

작업 계획 – 파트 필요 작업

1

임시 생성기

도형 래스터라이저로 전량 임시 제작함

2

아틀라스 패킹

개별 PNG에서 아틀라스/JSON을 빌드함

3

검증기

캐릭터, 타일, 아트 규격 검증기를 만듦

4

발주서

홀 타일/홀 프리팹/스프라이트 규격을 정리함

작업 계획 – 완수 방안

1

원본/빌드 분리

개별 PNG가 원본, 아틀라스는 산출물임

2

규격 검증

검증기가 통과해야 다음 단계로 감

3

작화 교체

같은 경로에 덮어쓰고 코드는 안 건드림

4

오디오 측정

인코딩 후 용량을 재고 예산을 확정함