

Unity/PlayMaker 학습 과제

FlappyBird (학습)
세부 기획서 / 연출과 리소스

픽셀 아트, 애니메이션, 음향 연결

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210422	20210510
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 목표 - 5P

1. 파트 착수 조건
2. 완료 기준
3. 핵심 원칙

리소스 - 8P

1. 아트/애니메이션 명세
2. 추가 자산 선별

연출/사운드 - 10P

1. 이벤트별 반응

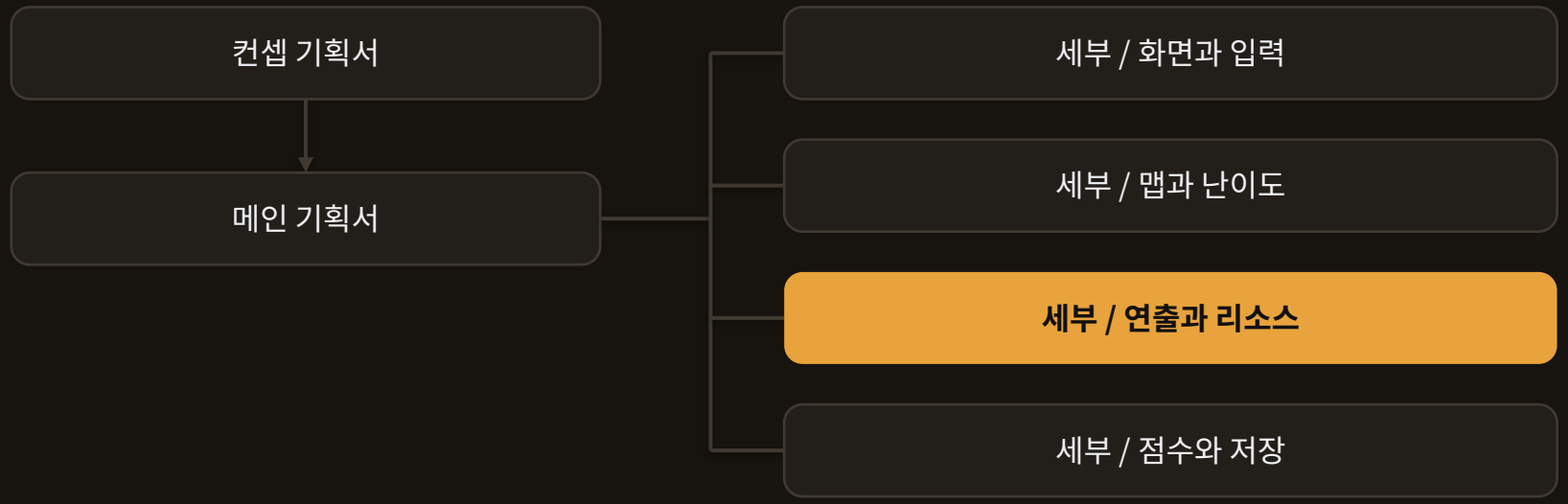
작업 계획 - 11P

1. 제작 순서
2. 검수와 완료 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-22	박도원	리소스 연결 초안	공통 팩과 추가 연출 후보의 범위를 나눔
2	2021-05-10	박도원	연출/사운드 검수 명세	중복 재생/효과 잔존 검수 조건을 보강함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 목표 – 파트 착수 조건

메인의 핵심 계약을 해당 파트에 적용함

상위 결정

픽셀 팩과 고정 시야 방향을 인수함

이번 작업

프레임/충돌 연출/사운드를 연결할 예정임

설계 목표 – 완료 기준



입력, 득점, 실패를 서로 다른 시청각 반응으로 구분해야 함

58장
공통 게임 스프라이트

6개
팩 효과음

84장
사본 색종이 후보

의도 상위 목표를 검수 가능한 조건으로 제한함

근거 C 원본 팩과 D 사본의 실제 파일 수/헤더 실측

설계 목표 – 핵심 원칙

상위 목표를 유지하며 파트의 오류를 줄임

판정 우선

효과가 새와 장애물 경계를 가리지 않게 함

상태 동기화

게임 종료 시 비행 애니메이션도 멈춤

원본 보존

팩 원명/출처를 유지해 리소스를 연결함

리소스 – 아트/애니메이션 명세

파일 수/프레임 수/샘플률을 구분해 연결함

구분	설계/검수 기준
공통 새	idle 4/fly 3/hurt 1/ko 1장; 모두 PNG 50×50
공통 효과	hitEffect 1장 34×34; 충돌 위치에 짧게 표시할 예정임
사본 클립	Fly, Die, Tutorial 60 sample/s, Confetti 24 sample/s
색종이 후보	84 PNG; 70장 268×479, 나머지 264~268×474~479
컨트롤러	D 사본 4개; Bird, Image, Confetti, Confetti 1의 중복을 정리함

리소스 – 추가 자산 선별

후기 사본의 후보를 필수 제작량과 혼동하지 않음

구분	설계/검수 기준
폰트/아이콘	D 사본 pixelart.ttf 1개, Flappybirdicon PNG 1024×1024
별도 시트	General Sprites PNG 453×256 1장; 팩과 혼용은 보류함
추가 음원	D 사본 MP3 2개/WAV 1개; 출처/용도 확인 후 채택함
수량 경계	D PNG 153장 중 레이아웃/스크린샷 9장은 제작 리소스에서 제외함
가져오기	PNG Sprite/픽셀 필터/동일 PPU 설정 후 실루엣을 확인함

연출/사운드 – 이벤트별 반응

실제 이벤트 없는 음원을 억지로 연결하지 않음

이벤트	음원	연출 규칙
탭	Flap	fly 프레임과 상승 기울기를 연결함
통과	Score	숫자 갱신 때 1회만 재생함
충돌	Hit	hurt/ko 및 hitEffect로 실패 위치를 알림
결과	Jingle	결과 진입 1회; 최고점 경신 시 색종이를 검토함
버튼/낙하	Button / Fall	Button은 승인 시 재생; Fall은 낙하 연출 채택 때만 사용함

작업 계획 – 제작 순서

의존하는 기능부터 연결함

1

선별/설정

한 테마와 필수 UI를 정하고 픽셀 경계를 검사함

2

상태 연결

고정 직교 카메라와 비행/사망 프레임을 연결함

3

음향/효과

이벤트당 1회 재생과 종료 정리를 연결함

작업 계획 – 검수와 완료 기준

재현 가능한 입력과 결과로 인수함

구분	설계/검수 기준
연출 경계	새/파이프가 효과에 가려지지 않아야 함
중복 음향	충돌 콜백이 겹쳐도 Hit가 중첩되지 않아야 함
재시작	색종이/결과 효과/사운드가 새 판에 남지 않아야 함
카메라	orthographic size 5 기준으로 틈과 UI가 잘리지 않아야 함