

개인 프로젝트

고블린 부족

세부 기획서 / 아트, 리그, 애니메이션

치비 파츠, 리그, AI 이미지 제작 파이프라인

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261112	20261116
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 착수 시점 현황

목표 - 6P

1. 세부 목표
2. 핵심 요소

리그 사양 - 8P

1. 본 트리
2. 시점, 표정, 클립, LOD

제작 파이프라인 - 10P

1. 파츠 제작 흐름

리소스 - 11P

1. 아트 리소스 수량

리스크 - 12P

1. 리스크와 대응

작업과 계획 - 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-12	박도원	제작 규칙 확정	이미지=GPT, 영상=Flow, Unity=MCP 규칙과 art_pipeline 작성
2	2026-11-13	박도원	스타일 바이블/리그 v2	모에+몬스터 그림체, 선 없는 평면, 파츠 규격과 44본 리그 확정
3	2026-11-14	박도원	겹침 레이어 전환	분할 방식 대신 겹침 레이어로 전면 재제작 결정
4	2026-11-15	박도원	기준 재현/골격 형질	고블린, 엘프, 하피를 기준 그림에 맞추고 skeleton 형질 추가
5	2026-11-16	박도원	3시점 Unity 반영	정면, 측면, 뒷면 겹침 레이어를 Unity에 반영
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 착수 시점 현황

유전/콜로니 웹 프로토가 돌아가고 캐릭터는 임시 도형인 단계임.

있는 것

형질 사전, 웹 콜로니, rig.json 17본 초안

의도 형질이 곧 외형이 되도록 연결

근거 메인 기획 결과

없는 것

스타일 바이블, 파츠 그림, Unity 리그가 없음

의도 제작 방식을 먼저 정함

근거 착수 직전

도구 제약

이미지는 Chrome 연결 GPT, ComfyUI 미사용, Unity는 MCP임

의도 사람이 씬 뷰에서 확인/수정

근거 기획자 지시

목표 – 세부 목표

파츠를 조합하면 기준 그림이 그대로 재현되고 걷기/환호에서도 관절 틈이 없는 3종(고블린, 엘프, 하피) 리그를 만듦.

3종	3시점	44본
기준 시안 종족	정면, 측면, 뒷면	리그 v2 목표

의도 수백 형질 조합을 색마다 파츠를 복제하지 않고 그리려 함.

근거 코드 생성 파츠는 품질 부족, AI 이미지는 정렬 불가라는 양쪽 한계임.

목표 – 핵심 요소

스타일 바이블

모에 SD 치비, 선 없는 평면

의도 수백 파츠를 한 그림체로

근거 프리코네 레퍼런스

겹침 레이어 파츠

가려진 부분까지 완전히 그림

의도 관절 틈 방지

근거 잘린 단면 리스크

회색조 + 팔레트

채널별 틴트, 엔진 외곽선

의도 조합 폭발 방지

근거 형질 색 변화

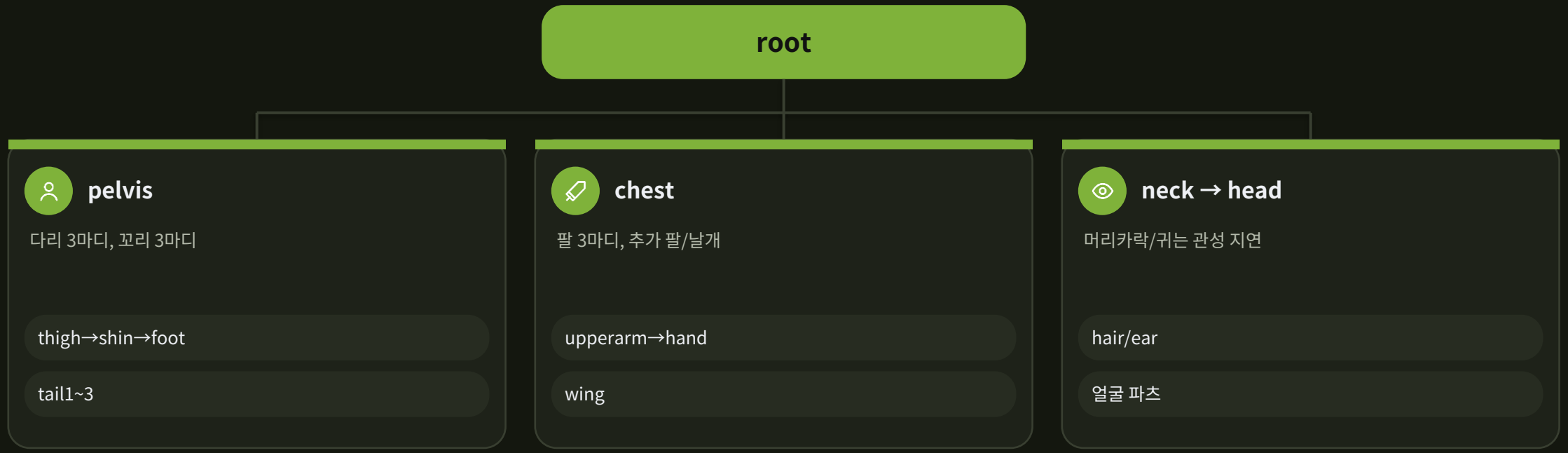
형질→파츠 선택

genome이 파츠/골격을 정함

의도 형질이 곧 외형

근거 메인 설계

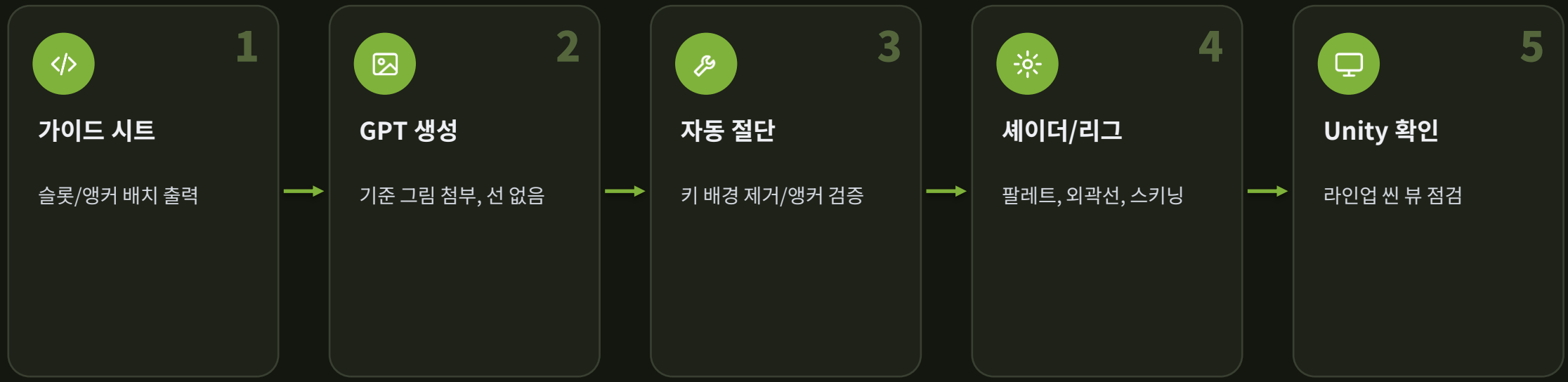
리그 사양 – 본 트리


root
pelvis
다리 3마디, 꼬리 3마디
thigh→shin→foot
tail1~3
chest
팔 3마디, 추가 팔/날개
upperarm→hand
wing
neck → head
머리카락/귀는 관성 지연
hair/ear
얼굴 파츠

리그 사양 – 시점, 표정, 클립, LOD

항목	사양	이유
시점	정면 S / 측면 E / 후면 N, 서쪽은 측면 반전	제작량 절감
표정	눈 4 / 입 4 / 눈썹 3 개별 교체	조합으로 표정 다양화
클립	idle, walk, carry, work, gather, build, eat, sleep, breed, hurt, cheer 11종	콜로니 행동 대응
LOD	줌 75% 초과 메시 변형 / 이하 강체 / 50% 이하 표정 끔	대규모 대비

제작 파이프라인 – 파츠 제작 흐름



리소스 – 아트 리소스 수량



스타일 바이블/기준 시안

59장

style_bible 7 + 고블린, 엘프, 하피 ref 52, 1254×1254(일부 1024)



겹침 레이어 파츠

270장

art/gpt/layers 실측, 1254×1254



가이드 시트

47장

art_pipeline 계획값, 1536×1024 마젠타 배경



본

44본

parts_spec 기준, 클립 11종×정면 변형



Unity 파츠 PNG

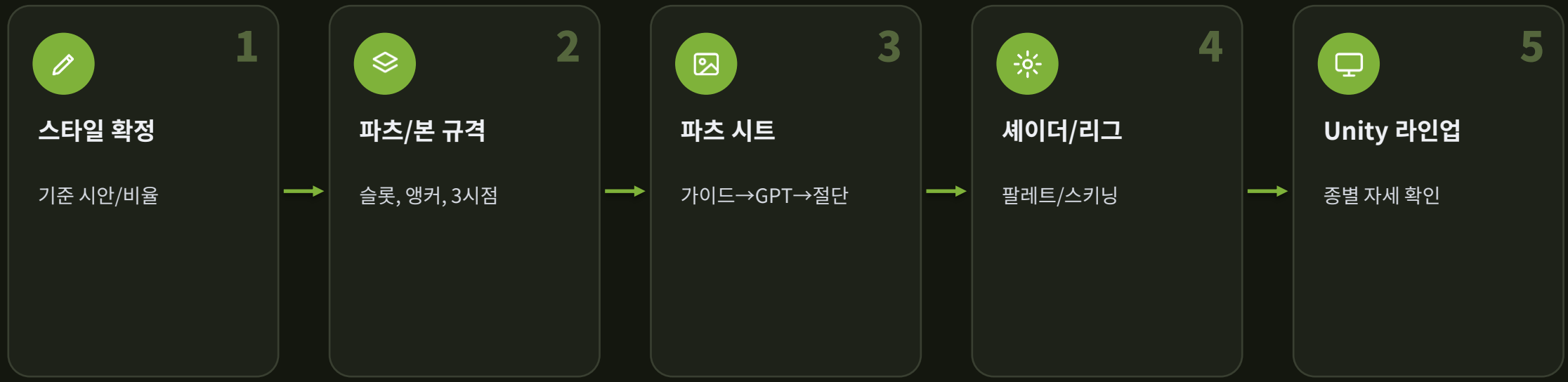
1770장

Art/Parts 실측, 규칙 1유닛 = 4px

리스크 – 리스크와 대응

보이는 부분만 자른 파츠는 관절 이동 시 틈이 생길 수 있음	가려진 부분까지 겹침 레이어로 그리고 지름길을 쓰지 않음
AI 이미지의 슬롯 정렬 불량	가이드 시트와 자동 절단, 폴백은 코드 생성 파츠
Steam의 AI 사용 공개 의무와 약관 점검이 필요함	상업 이용 조건을 사전에 확인함
종마다 몸 구조가 달라 번호 변형이 어긋남	골격을 형질(skeleton)로 두고 종별 시트를 만듦

작업과 계획 – 필요한 작업


1
스타일 확정
기준 시안/비율
2
파츠/본 규격
슬롯, 앵커, 3시점
3
파츠 시트
가이드→GPT→절단
4
셰이더/리그
팔레트/스키닝
5
Unity 라인업
종별 자세 확인

작업과 계획 – 완수 방안

1

정렬 가이드

슬롯/앵커 배치를 출력해 GPT에 첨부함

tools/art

의도 정렬 불량 방지

근거 레이어 분리 한계

2

자동 절단/검증

불량 슬롯만 재생성함

스크립트

의도 재작업 범위 축소

근거 자동화 가능

3

Unity 확인

Build Species Lineup으로 씬 뷰 점검함

Unity MCP

의도 기획자가 직접 확인

근거 작업 규칙