

개인 프로젝트

히로인 3D 에셋 컨셉 기획서

원화 한 장에서 게임용 캐릭터까지 / AI 제작 파이프라인

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261012	20261014
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 출발 조건 / 원화와 제작 공백

목표 – 6P

1. 목표와 통과 기준

핵심 요소 – 7P

1. 핵심 방향 3요소

본문 – 8P

1. 목표 외형과 입력 규격
2. 대상과 범위

작업 계획 – 10P

1. 컨셉 확정 작업
2. 완수 방안

본문 – 12P

1. 리스크와 대응

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-12	박도원	컨셉 초안	AI 제작 경로와 캐릭터 1종의 범위를 설정함
2	2026-10-13	박도원	A포즈/첫 생성	빈손 입력과 Meshy 채색 모델로 연결 가능성을 시험함
3	2026-10-14	박도원	메인 제작 착수	유료 기능 확인 후 분리 파츠/공통 뼈대/수용 검사 계획으로 전환함
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

출발 조건 / 원화와 제작 공백

보유 원화

검은 헤어/붉은 눈/올리브 조끼를 가진 캐릭터 원화를 기준으로 함

의도 식별 가능한 인상을 보존함

근거 JamaisVu 캐릭터 원화를 출발점으로 삼음

미확보 에셋

게임에서 움직일 3D 메시, 리그, 표정 구조를 마련해야 함

의도 그림에서 동작까지의 공백을 메움

근거 2D 원화만으로는 Unity 캐릭터를 구성할 수 없음

제작 체계

박도원은 방향/검수, Codex는 생성/도구 작업을 맡도록 함

의도 반복 제작과 외형 판단을 분담함

근거 전 과정을 AI로 수행하려는 제작 요구임

목표

목표와 통과 기준

그림 한 장 → 편집 가능한 파츠 → 움직이는 캐릭터의 제작 경로를 정립할 예정임

1종

첫 검증 캐릭터

3단계

Meshy / Blender / Unity

1개

독립 검증 씬

의도 후속 캐릭터에도 적용할 제작 기준을 확보함

근거 생성 성공과 게임 사용 가능 상태는 별도 검증이 필요함

핵심 요소

핵심 방향 3요소

원화 인상

실루엣, 배색, 얼굴 인상을 단계마다 원화와 대조함

의도 생성 과정의 디자인 이탈을 줄임

근거 원화의 헤어, 눈, 복장 색이 주요 식별 요소임

편집 가능한 구조

머리, 헤어, 몸, 소품을 의미 단위로 다룰 예정임

의도 수정과 소품 연기를 가능하게 함

근거 부품 편집과 움직임은 경계가 다른 작업임

검증 기반 인계

파일, 렌더, 동작 확인을 통과한 범위만 인계함

의도 자동 생성 문구만으로 완료를 판단하지 않음

근거 도구 사이의 재질/뼈대 호환성을 확인해야 함

본문

목표 외형과 입력 규격



목표 화면 예시임. 착수 이후 제작될 A포즈 입력의 외형 기준으로 제시함

빈손 A포즈

팔과 손을 몸에서 떨어뜨리고 소품은 분리할 예정임

의도 관절 검사와 소품 부착을 쉽게 함

근거 원화의 소품을 든 자세는 몸 경계를 가릴 수 있음

색과 실루엣

검은 헤어/붉은 눈/올리브 조끼/붉은 천을 유지함

의도 단순화 이후에도 동일 인물을 읽게 함

근거 기준 원화의 시각적 특징임

본문

대상과 범위

의도는 제작 범위의 통제임. 근거는 캐릭터 한 명으로 도구 연결을 시험하려는 요구임

항목	기획 방향	선택 이유
플랫폼	Unity 6 / PC 3인칭 프로토타입	실제 엔진에서 외형/동작을 함께 확인함
사용자	캐릭터를 준비하는 기획/제작자	외형 검수 중심으로 제작에 참여하도록 함
첫 범위	캐릭터 1종 / 몸 동작 / 기본 표정	파이프라인 검증에 필요한 최소 단위임
후순위	의상 교체 / 천/헤어 물리	기본 연결과 관절 변형부터 확인함
레퍼런스	제공 원화 / Meshy 기능 범위	세계관 확장보다 제작 가능성 판단에 집중함

작업 계획

컨셉 확정 작업

1

외형 기준

원화에서 유지할 특징을 추출함

의도 검수 기준을 공유함

근거 원화의 인상이 목표임

2

입력 규격

A포즈와 소품 분리 기준을 정함

의도 생성 입력을 표준화함

근거 가려진 관절은 후처리를 늘릴 수 있음

3

수용 기준

파츠, 동작, 표정을 각각 판정함

의도 과장된 완료 보고를 막음

근거 각 기능의 성공 여부가 다를 수 있음

작업 계획

완수 방안

1

기준 작성

원화와 A포즈를 대조할 예정임

이미지 생성 도구

의도 외형 이탈을 줄임

근거 단일 원화가 기준임

2

생성 시험

Meshy 결과의 편집 구조를 확인함

Meshy

의도 분할 기능의 실효성을 판단함

근거 색 구분과 메시 분리는 다를 수 있음

3

인계 설계

원본, 작업본, 검수 기록을 나눔

Blender / Unity 6

의도 되돌릴 수 있는 제작 흐름을 확보함

근거 생성 결과가 매번 달라질 수 있음

본문

리스크와 대응

⚠ 생성 외형은 좋으나 관절/표정 구조가 부족할 수 있음	→ 🛡 몸/얼굴을 따로 검사하고 문제가 있는 부위만 재제작함
⚠ 다운로드/분할에 추가 비용이 필요할 수 있음	→ 🛡 생성 전에 계정 기능과 회당 비용을 확인할 예정임
⚠ 한 번의 생성으로 모든 기능을 요구하면 수정 범위가 커짐	→ 🛡 첫 캐릭터의 범위와 수용 기준부터 고정함