

개인 프로젝트

히로인 3D 에셋
세부 기획서 / 파츠-생성-조립

Meshy 파츠 생성 / 기준 몸체 / 의상 레이어 피팅

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261020	20261023
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 파츠 재생성 착수 조건

목표 – 6P

1. 목표와 통과 기준

핵심 요소 – 7P

1. 파츠 제작 3원칙

본문 – 8P

1. 생성 묶음과 입력 규격
2. 원화 기반 피팅 기준

작업 계획 – 10P

1. 생성/조립 작업 묶음
2. 완수 방안 / 기준부터 외곽까지

본문 – 12P

1. 접합/편집 규칙
2. 리스크와 대응

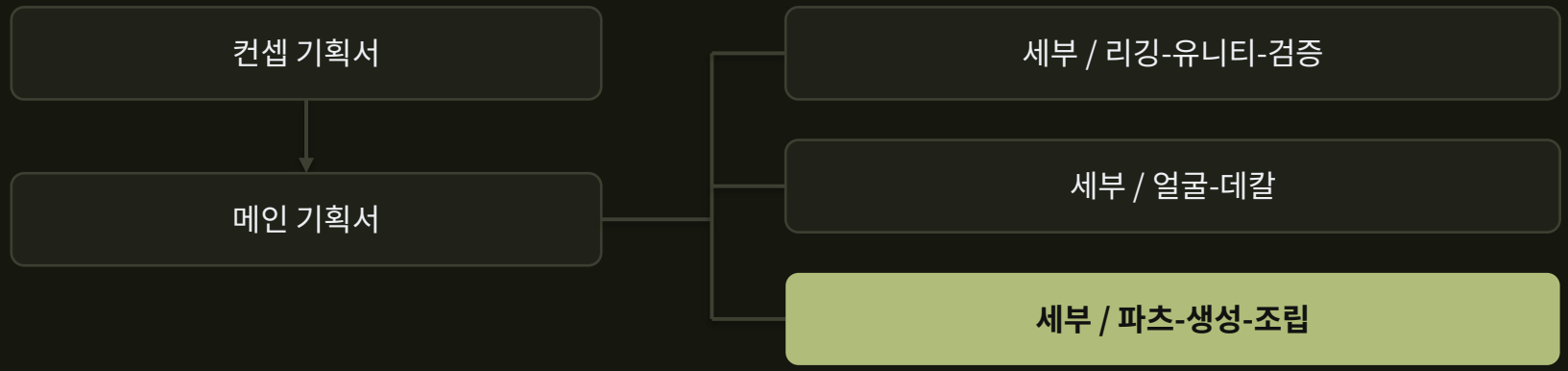
개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-20	박도원	파츠 제작 설계	분할본 제외와 고정 복장 결정을 반영해 파츠 생성/피팅 경로를 설정함
2	2026-10-21	박도원	Meshy 생성 원칙	헤어, 몸, 사과, 검 생성과 Blender 보정 역할을 재확인함
3	2026-10-22	박도원	위치 조정/의상 분리	손/목 접합을 조정하고 셔츠/조끼의 별도 생성으로 전환함
4	2026-10-23	박도원	의상 원본 확보	셔츠 558,936 tri/조끼 698,288 tri 원본을 확보함. 축소/피팅이 필요함
5	2026-10-23	박도원	조립 검수 미달/중단	관통/부풀음이 남아 조립 파트 완료 판정을 보류하고 원본을 보존함
6				

개요

문서 계층



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

현황

파츠 재생성 착수 조건

분할 한계

18파츠 자동 분할본은 얼굴/손가락 경계와 UV가 부적합함

의도 파츠 개수보다 실제 용도를 기준으로 전환함

근거 10-20 분할 감사 기록임

복장 범위

의상 교체 없이 고정 복장을 기준으로 함

의도 가려진 몸체 전체 재구성을 줄임

근거 10-20 사용자 결정임

선행 작업

얼굴 파트를 별도로 진행하며 몸, 헤어, 소품을 준비함

의도 얼굴 승인 후 조립 기준을 연결함

근거 머리와 몸의 생성 비율이 다를 수 있음

목표

목표와 통과 기준

기준 몸체에 맞는 독립 파츠를 생성하고 원화 실루엣을 유지하는 조립본을 만들 예정임

3방향

정면 / 측면 / 후면 검사

1:1

입력 이미지와 GLB 대응

0건

관통 / 틈 목표

의도 부분 생성의 성공을 조립 품질까지 이어가도록 함

근거 독립 생성물은 두께, 비율, 색이 달라질 수 있음

핵심 요소

파츠 제작 3원칙

생성/보정 역할

형상은 Meshy, 보정, 조립, 리깅은 Blender로 구분함

의도 제작 방식과 산출 출처를 일관되게 유지함

근거 AI 생성 중심의 최초 제작 요구임

기준 몸체

하나의 A포즈와 관절 높이로 모든 파츠를 맞춤

의도 각 부품의 비율 차이를 줄임

근거 독립 생성에는 공통 좌표계가 없음

승인 원본 보존

사용자 위치 조정본과 원본 GLB를 별도 보관함

의도 실패 시 승인한 상태로 되돌림

근거 조립/국소 변형이 실루엣을 바꿀 수 있음

본문

생성 묶음과 입력 규격

의도는 생성 횟수 절약과 편집 경계의 양립임. 근거는 10-20 생성 묶음 요청과 분할본의 경계 문제임

묶음	입력/생성 방향	조립 조건
헤어	앞, 옆, 뒤 덩어리 한 세트 / 15,000 설정안	임시 두상 분리 후 승인 머리에 맞춤
몸/의상	기준 몸체와 셔츠/조끼를 분리 생성함	카라/밑단을 식별 가능하게 함
바지/부츠	허리단/단추 유지 / 하네스/파우치 제외	사용자 승인 비율을 유지함
장비/장신구	장갑, 하네스, 벨트, 목걸이, 붉은 천	같이 쓸 부품은 묶고 경계가 섞이면 분리함
소품	사과 / 검/칼집 / 도끼의 별도 강체	사과 3,000 설정안 / 손/허리 소켓 기준

본문

원화 기반 피팅 기준



선행 A포즈 입력 이미지임. 의상 층과 부위별 실루엣을 비교하는 기준으로 사용함

허리/카라

셔츠 밑단은 바지 안, 카라는 조끼 밖으로 배치함

의도 원화의 의상 레이어를 유지함

근거 기준 이미지에서 안팎 관계가 명확함

소재 통일

셔츠 아이보리/조끼 올리브/가죽 갈색을 기준으로 함

의도 독립 파츠의 색 차이를 줄임

근거 원화의 소재별 배색이 기준임

작업 계획

생성/조립 작업 묶음

1

입력/기록

파츠 이미지를 승인하고 설정, 비용, 파일명을 연결함

의도 중복 생성과 잘못된 파일 사용을 줄임

근거 묶음 생성도 실제 파일 추적이 필요함

2

원본/작업본

GLB 원본을 보존하고 조립 사본을 축소함

의도 고밀도 형상과 편집 속도를 함께 확보함

근거 전체 예산은 30~60k tri임

3

피팅/색

몸, 옷, 장비 순서로 정렬하고 색/거칠기를 통일함

의도 관통과 소재 불일치를 줄임

근거 공통 기준 없는 생성물은 그대로 맞지 않을 수 있음

작업 계획

완수 방안 / 기준부터 외곽까지

1

입력 승인

가려진 부위를 보완한 파츠 이미지를 대조함

이미지 생성 / 사용자 검수

의도 원화의 비율을 보존함

근거 생성 입력이 파츠 형상을 좌우함

2

형상 생성

형상부터 확인하고 질감 작업을 이어감

Meshy

의도 형태 불량에 채색 비용을 쓰지 않음

근거 분할/형상 품질을 먼저 판정해야 함

3

단계 피팅

바디 → 셔츠/바지 → 조끼 → 장비 순으로 맞춤

Blender

의도 안쪽 기준의 오류 전파를 막음

근거 의상은 층별로 서로 겹치는 구조임

4

동결/인계

3방향/목 숙임 검사 후 리깅용 사본을 분리함

Blender / 검사 JSON

의도 위치와 접합 기준을 전달함

근거 최종 본 배치는 조립 형태에 의존함

본문

접합/편집 규칙

의도는 접합 수정의 영향 범위 제한임. 근거는 독립 파츠가 중복 표면과 경계 차이를 가질 수 있다는 점임

영역	규칙	검수
목	두상 형태 보존 / 중복 목 제거 후 몸통 목 삽입안	15도 숙임에서 틈과 단차를 확인함
헤어	두상에 맞게 안쪽 공간/실루엣 보정	정수리 관통과 흰 텍스처 오염을 확인함
의상	위치, 회전, 크기 조정과 국소 변형 우선	전체 확대에 의한 부풀음을 검사함
보존	승인 두상/사용자 조정본 덮어쓰기 금지	작업 사본에서만 수정함
재질	형태 확정 후 UV 기반 색/거칠기 통일	버클 위치를 좌표 추측으로 칠하지 않음

본문

리스크와 대응

의상과 몸이 관통하고 조끼 겨드랑이가 부풀 수 있음	기준 몸체를 먼저 고정하고 국소 수정으로 해결 불가 시 피팅 방식을 재검토함
생성 설정과 실제 메시 밀도가 다를 수 있음	다운로드 후 실제 삼각형을 검사하고 사본에서 축소/리토폴로지를 수행함
잔액 변화로 생성별 비용을 잘못 집계할 수 있음	회당 표시 비용과 제출/파일 기록을 남기고 잔액 차이만으로 합산하지 않음