뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

세부 기획서 / 아트/맵 제작/사운드

20261027 / 박도원



목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 - 5P

1. 파트 착수 조건
2. 파트 목표

핵심 기준 - 7P

1. 설계 원칙

리소스 - 8P

1. 맵 리소스의 작업량

맵 제작 - 9P

1. 층 그림의 합성

인물 제작 - 10P

1. 초상과 애니메이션

사운드 - 11P

1. 이벤트 음향 계약

제작 파이프라인 - 12P

1. 생성과 납품

제작 계획 - 13P

1. 필요 작업
2. 완료 게이트

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-10	박도원	층 그림/도트 규격	시험 맵과 용도별 아트 규격을 정함
2	2026-10-11	박도원	방향 그림자 규칙	엔진 계산 방식을 반영함
3	2026-10-25	박도원	맵 생산 절차	바닥/벽 생성과 격자 검사를 보강함
4	2026-10-27	박도원	맵 검수 목록	미세 수정은 폴리싱 목록으로 분리함
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 입력

논리 격자와 화면 표현의 분리를 계승함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

표현 자산

일러스트/도트 시안을 규격 참고로 사용함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

제작 제약

생성 한도와 개인 검수량에 맞춰 묶음을 줄임

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

설계 전제 – 파트 목표

격자와 그림의 불일치를 없애고 인물, 맵, 음향의 납품 규격을 고정해야 함

0칸
통행/그림 불일치

PPU 64
층 그림 기준

0개
외부 오디오 파일 실측

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

핵심 기준 – 설계 원칙

논리 우선

맵 규칙을 고정한 뒤 그림을 제작함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

용도 분리

초상, 도트, 배경을 별도 납품함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

교체 가능성

음향 키와 아트 ID를 고정함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 Layered_Maps/StyleGuide, 원본 Art 폴더 실측(_resource_audit.json)

리소스 – 맵 리소스의 작업량

파일 수는 조각/시안을 포함함. 고유 맵 수나 완성도를 의미하지 않음.



맵 제작 – 층 그림의 합성

논리 격자 유지

바닥

맵별 한 장으로 이어짐을 확보함

- 큰 맵은 조각 후 합성
- 타일 반복 조립 금지

물체

유닛과 앞뒤 가림을 나눔

- 지형, 벽, 식생
- 발목 풀/칸별 조각

빛/그림자

엔진 계산과 덮개를 결합함

- 방향 그림자
- 곱하기/더하기 레이어

인물 제작 – 초상과 애니메이션

용도	규격/명명	검수
초상	CHR_<ID> 표정 PNG / 1024×1536	138파일 실측 / 외형, 표정, 투명 여백을 확인함
유닛	117파일 혼합 / 1536×1024 91개	시트 셀, 행, 프레임 메타를 파일별로 명시함
구 도트	384×320 2개 등 여러 규격 공존	구 시트를 새 규격으로 자동 간주하지 않음
행동	대기, 걷기, 공격, 피격, 쓰러짐	스탠딩 초상은 행동 시트에 넣지 않음
리깅	2D 시트 기반 / 3D 뼈대 제외	프레임, 피벗, 발 위치의 튐을 검사함

사운드 – 이벤트 음향 계약

종류	키/규격	동작
배경음 7키	title, field, town, battle, boss, story, timeline	장면 전환 시 교차 페이드함
효과음 13키	hit, crit, miss, heal, click, move, death 등	피격, 선택, 승패 이벤트에 연결함
초기 음원	44,100Hz 절차 합성 / 파일 0개 실측	누락 키는 합성으로 대체함
정식 교체	Resources/Audio/bgm_<key>/sfx_<key>	같은 키로 파일을 납품할 예정임
믹싱	BGM/SFX 분리 / SFX 재생원 8개	무음, 연타, 장면 전환의 끊김을 검사함

제작 파이프라인 – 생성과 납품

1

명세

ID, 크기, 격자, 참고 기준을 고정함

2

생성

가용 도구로 작은 묶음을 제작함

3

검사

알파, 규격, 칸, 가림을 확인함

4

승인/굽기

승인본만 연결하고 캐시를 생성함

제작 계획 – 필요 작업

1

시험 맵

20×20에서 가림 구조를 검증함

2

리소스 목록

ID, 규격, 프레임, 권리 근거를 기록함

3

생산 묶음

맵, 초상, 시트를 나눠 제작함

4

음향 연결

이벤트와 합성/파일 키를 연결함

제작 계획 – 완료 게이트

1

파일

치수, 알파, 잘못된 PNG를 검사함

2

좌표

통행 마스크와 그림을 대조함

3

동작

프레임 피벗/유닛 가림을 확인함

4

청취

승패, 전환, 연타, 음량을 검사함