메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 아트 리소스, 애니메이션, 사운드

20261125_박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 리소스 착수 시점의 현 상황

목표 – 6P

1. 아트 리소스 목표

핵심 요소 – 7P

1. 리소스 핵심 요소

스타일 – 8P

1. 스타일 레퍼런스

제작 방법 – 9P

1. UI 리소스 파이프라인

리소스 – 10P

1. 필요 수량
2. 규격

리소스 규격 (원본) – 12P

1. 아이템 리소스 규격 (원본 아이템 기획서)

애니메이션 – 13P

1. 동료 모션 제작

사운드 – 14P

1. 사운드 목록

작업 계획 – 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-19	박도원	원본 아이템 리소스 규격	스프라이트 규격, 정보 창 구성 (출처: 원본 아이템 기획서)
2	2026-09-22	박도원	Ver 0.1 작성	리소스 범위/파이프라인 정리 (출처: 정리본)
3	2026-09-22	박도원	레퍼런스 재수집	시대가 맞지 않아 도원이 직접 수집 (출처: 정리본)
4	2026-09-24	박도원	UI 목업 리소스 제작	아이콘, 슬롯, 창 이미지 누락 점검 (출처: 정리본)
5	2026-09-27	박도원	동료 모션 제작	미하일 시제품 후 보정 (출처: 정리본)
6	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 리소스 착수 시점의 현 상황

UI 화면 목록이 정해졌고, 이를 채울 이미지, 모션, 소리가 전부 비어 있는 상태

있는 것

UI 와이어프레임

필요한 화면과 배치가 정해져 있음

AI 이미지 도구

Codex/ComfyUI로 이미지를 생성할 수 있음

동료 4명 기획

엔젤릭버스터, 미하일, 오즈, 시그너스가 후보

없는 것

UI 이미지

MSW에 옛 메이플 톤 UI가 없음

전투 모션

NPC에 공격, 피격, 사망 모션이 없음

사운드 계획

BGM/효과음 문서가 없음

목표 – 아트 리소스 목표

옛 메이플 스타일의 UI 한 벌과 동료 4명의 전투 모션을 직접 만들고, 사운드는 MSW 제공 소리로 최소 목록을 채움

1벌

통일된 UI 리소스

4명

공격, 피격, 사망 모션

10종+

사운드 목록(제안)

의도 클래식 판타지가 아니라 옛 메이플 감성을 내야 함

근거 UI와 전투 연출 리소스를 MSW가 제공 안 함

핵심 요소 – 리소스 핵심 요소

스타일 규칙

형태, 색, 폰트를 문서로 고정

공통 컴포넌트

프레임, 슬롯, 탭을 재사용

동료 모션

발바닥 기준 프레임 정렬

사운드 최소 세트

BGM 5/효과음 위주

스타일 – 스타일 레퍼런스



레퍼런스 — 2010년대 초 옛 메이플스토리 화면

그림자/그라데이션

단색/평면 결과물은 반려 기준

근거 에이전트 시안이 평면적이라는 도원 지적 예상

시대 일치

레퍼런스는 도원이 직접 수집한 20~30장을 씀

의도 에이전트 수집물은 시대가 맞지 않을 수 있음

제작 방법 – UI 리소스 파이프라인

1

레퍼런스 수집

옛 메이플 UI 20~30장

도원

2

규칙 문서화

다른 에이전트도 같게 재현

UI_Resource_Spec

3

이미지 생성

목업 단위로 제작

Codex / ComfyUI

4

업로드/UID

RUID 목록화

MSW 리소스

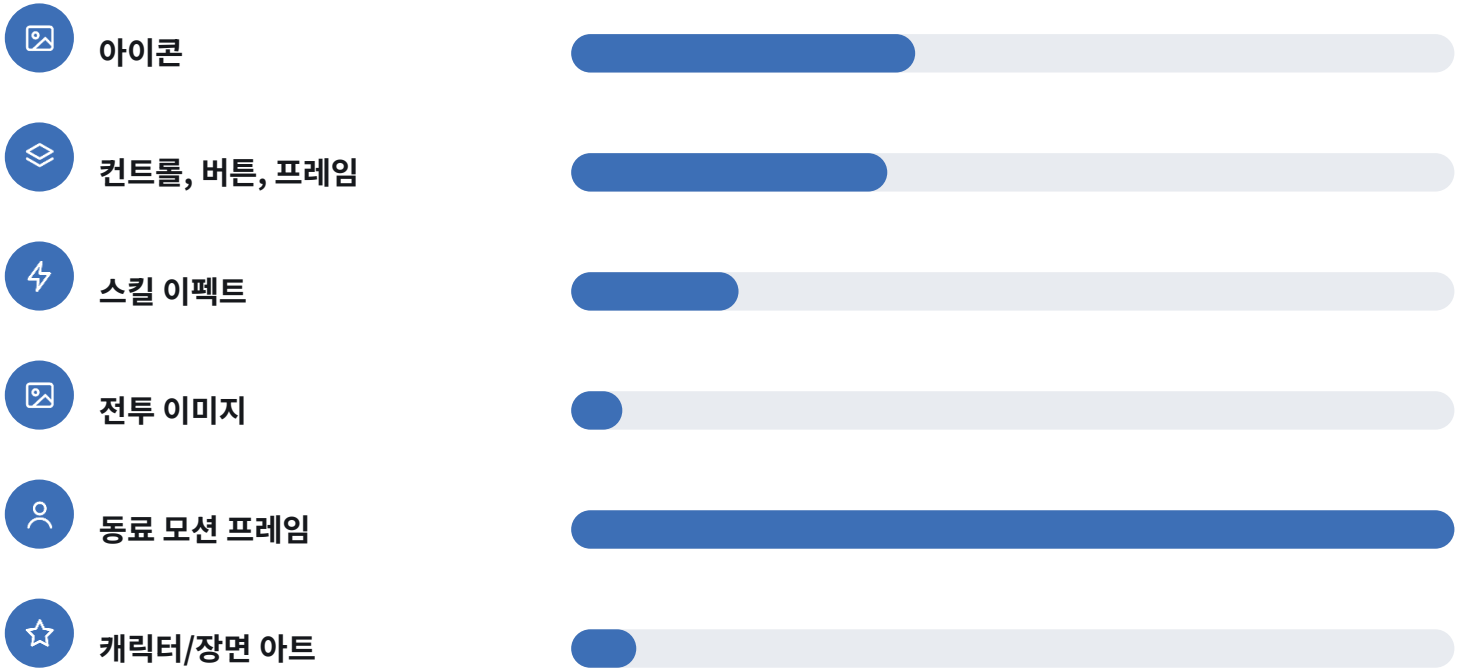
5

검수

목업과 영역 대조

Maker

리소스 – 필요 수량



아이콘	74장	아이템/UI 아이콘 (최종 폴더 계수, 착수 전은 추정)
컨트롤, 버튼, 프레임	68장	컨트롤 36/버튼 16/프레임 16 (최종 계수)
스킬 이펙트	36종	시전, 피격, 컷신 (최종 계수)
전투 이미지	11장	배경 1920×1080, 효과 256×256 (최종 계수)
동료 모션 프레임	190장	192×112 PNG (계수는 추정)
캐릭터/장면 아트	14장	로고 외 적용 제한 (최종 계수)

리소스 – 규격

구분	규격	근거
UI 이미지	PNG 투명, 요소 단위 분리, 화면 기준 1920×1080	전투 배경이 1920×1080
아이콘	24, 32, 64px 정사각	슬롯/탭 크기와 맞추기 위함
동료 모션	192×112, 공격 6~8프레임	NPC 서 있기 모션과 크기를 맞춤
장비 외형	메이플, 리버스, 에테르넬 세트 후보를 MSW에서 검색	직업별 머리, 몸통, 발 필요(추정)
적용 제한	native\art는 logo_plaque 외 미적용	리소스 정리 단계의 지시

리소스 규격 (원본) – 아이템 리소스 규격 (원본 아이템 기획서)

리소스	규격, 용도
아이템 스프라이트 (소)	32×32, 인벤토리, 드랍 아이템, 아이템 목록
아이템 스프라이트 (대)	64×64, 아이템 정보 창
장착 스프라이트	기본, 공격, 이동, 점프, 피격, 사망 상태별
아이템 정보 창	식별 (이름, 아이콘, 등급, 속성, 강화), 제약 (요구 스탯, 착용 대상), 기능 (스탯, 판매, 강화, 젬 슬롯), 플레이버 텍스트

애니메이션 – 동료 모션 제작

1

승인

새 모션은 팀 승인 후 제작

도원 확인

2

1명 시제품

미하일 먼저 제작/검토

이미지 생성

3

프레임 정렬

뒤쪽 발바닥을 중심으로 정렬

페더 효과

근거 크기가 아니라 발 위치가 기준

4

크기 보정

공격/피격이 서 있기보다 커지지 않게 맞춤

스프라이트 실측

5

나머지 3명

같은 규칙으로 확장

사운드 – 사운드 목록

구분	항목	이유
BGM	타이틀, 학교, 필드, 전투, 보스	장면 전환마다 분위기를 구분
징글	승리/패배	전투 결산의 박자 제작
UI	클릭/창 열기/닫기	버튼 피드백이 필요
전투	스킬, 피격, 사망	행동 순서 재생을 소리로 구분
출처	MSW 제공 소리 우선	라이선스 부담을 줄임(추정)

작업 계획 – 필요한 작업

1

레퍼런스 확보

도원이 직접 수집

→

2

규칙 문서

스타일, 색, 형태

→

3

UI 생성/업로드

공통→창별

→

4

동료 모션

4명 제작

→

5

사운드 선정

목록 확정

작업 계획 – 완수 방안

1

규칙 먼저

규칙 문서 후 생성 작업을 병렬로 나눔

Codex

의도 에이전트마다 결과가 달라지는 것을 막음

2

공통부터

프레임/슬롯 등 공통 리소스를 먼저 만듦

ComfyUI

근거 창마다 재사용

3

시안 대조

목업과 시안을 나란히 놓고 검수

Maker 스크린샷

4

완료 기준

UI 화면 20종이 목업과 같은 톤이고 모션 4명이 정렬

도원 승인

작업 계획 – 리스크와 대응

AI 생성물이 단색/평면일 수 있음	그림자/그라데이션 규칙을 명세에 고정 예정
사용량 한도로 생성 작업이 중단될 수 있음	규칙 문서를 남겨 다른 에이전트가 이어 받게 함
이펙트 위치가 높게 나올 수 있음	실측 후 위치 보정값을 둠