메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 아트 리소스, 애니메이션, 사운드

UI 리소스 제작 파이프라인, 동료 모션 제작, 사운드 목록
/ 작성 기준 2026-09-22 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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

그림: 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 (도구: 도원)
2. **규칙 문서화** 다른 에이전트도 같게 재현 (도구: UI_Resource_Spec)
3. **이미지 생성** 목업 단위로 제작 (도구: Codex / ComfyUI)
4. **업로드/UID** RUID 목록화 (도구: MSW 리소스)
5. **검수** 목업과 영역 대조 (도구: Maker)

리소스

필요 수량

항목	수량	비고
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)

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 (도구: 도원 확인)
2. **1명 시제품** 미하일 먼저 제작/검토 (도구: 이미지 생성)
3. **프레임 정렬** 뒤쪽 발바닥을 중심으로 정렬 (근거: 크기가 아니라 발 위치가 기준 / 도구: 페더 효과)
4. **크기 보정** 공격/피격이 서 있기보다 커지지 않게 맞춤 (도구: 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

완수 방안

1. **규칙 먼저** 규칙 문서 후 생성 작업을 병렬로 나눔 (의도: 에이전트마다 결과가 달라지는 것을 막음 / 도구: Codex)
2. **공통부터** 프레임/슬롯 등 공통 리소스를 먼저 만듦 (근거: 창마다 재사용 / 도구: ComfyUI)
3. **시안 대조** 목업과 시안을 나란히 놓고 검수 (도구: Maker 스크린샷)
4. **완료 기준** UI 화면 20종이 목업과 같은 톤이고 모션 4명이 정렬 (도구: 도원 승인)

리스크와 대응

리스크	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

업데이트 로그

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