메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 홍보영상(PV)

20261125_박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. PV 착수 시점의 현 상황

목표 – 6P

1. PV 목표

핵심 요소 – 7P

1. PV 핵심 요소

영상 구성 – 8P

1. 스토리보드 방향
2. 인게임 영상 흐름 (15컷)
3. 박자와 컷 속도
4. PV 컷 구성 (12컷)

클립 – 12P

1. 클립 구분
2. 영상 규격

작업 계획 – 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안
3. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-06	박도원	Ver 0.1 작성	PV 2종 기획 시작 (출처: 정리본)
2	2026-10-06	박도원	영상 스토리보드 작성	인게임 15컷/PV 12컷, 클립 18개 구분 (출처: 정리본)
3	2026-10-07	박도원	PV 합성	After Effects 편집/렌더 (출처: 정리본)
4	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – PV 착수 시점의 현 상황

게임의 전투, UI, 동료, 퀘스트 기획이 모여 있고, 이를 알릴 영상은 아직 없는 상태

있는 것

게임 기획서

전투 연출, 동료, 퀘스트, 세계관 문서가 있음

플레이 가능 빌드

UI와 턴제 전투가 Maker에서 돌아감

AI/영상 도구

이미지/영상 생성과 After Effects를 쓸 수 있음

없는 것

스토리보드

컷 구성과 클립 목록이 없음

BGM

영상용 박자 설계가 없음

촬영 소스

인게임 녹화 클립과 배경이 없음

목표 – PV 목표

'메이플인데 턴제 JRPG' 를 30초 두 편(인게임/PV)으로 전달하고, 공통 클립을 한 번만 만들어 재사용함

30초×2

인게임 / PV

18개

클립(공통 재사용)

128BPM

16마디 박자

의도 게임의 차별점을 짧게 보여 주려는 의도

근거 컨셉의 핵심 차별점이 전투 연출과 학원 분위기

핵심 요소 – PV 핵심 요소

박자 편집

128BPM 16마디, 컷이 가속

전투 연출

초점 이동/컷신을 앞세움

동료 4인

얼굴 소개 컷

클립 재사용

공통 4개를 양쪽에 사용

영상 구성 – 스토리보드 방향



목표 이미지 예시 — PV 스토리보드 보드(제작 후 최종 정리본)

컷 번호와 클립 번호 대응

컷마다 필요한 클립이 표기

의도 발주 누락을 막음

연출/전환 표기

씬 전환 방식이 컷 옆에 적힘

영상 구성 – 인게임 영상 흐름 (15컷)



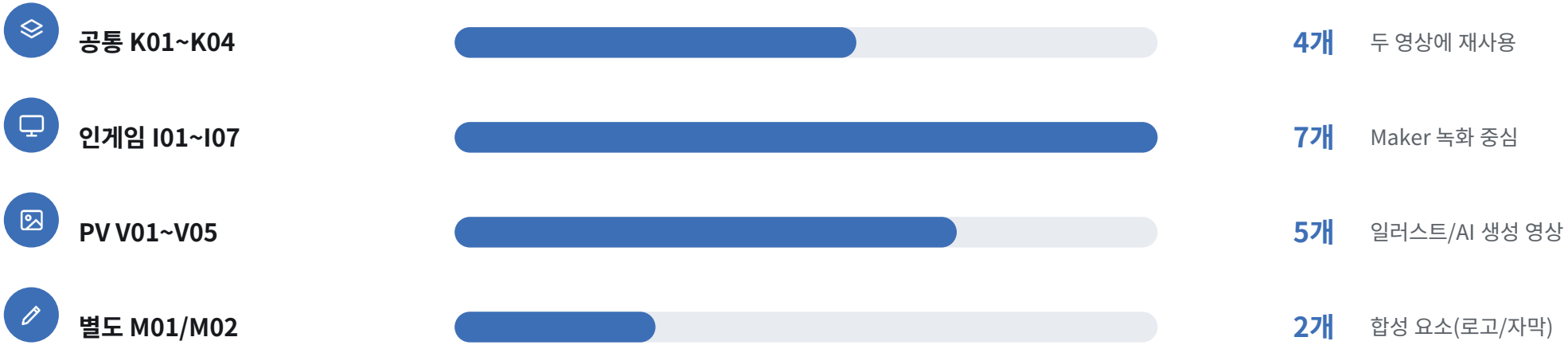
영상 구성 – 박자와 컷 속도

구간	컷 길이	이유
초반	1마디(1.875초)당 1컷	분위기를 천천히 깔기 위함
중반	2박당 1컷	전투 장면에서 속도를 올림
후반	1박당 1컷	위기 고조와 로고 전 클라이맥스
계산	128BPM, 16마디 = 30초	1마디 1.875초 × 16마디

영상 구성 – PV 컷 구성 (12컷)

구간	내용	이유
도입	기차 안에서 조는 주인공, 불타는 마을 악몽	입학 동기와 위기를 한 번에 제시
본편	동료 4인 소개, 전투 장면	동료와 전투를 차별점으로 보여 줌
마무리	로고와 자막	After Effects에서 합성

클립 – 클립 구분


공통 K01~K04
4개
두 영상에 재사용
인게임 I01~I07
7개
Maker 녹화 중심
PV V01~V05
5개
일러스트/AI 생성 영상
별도 M01/M02
2개
합성 요소(로고/자막)

클립 – 영상 규격

항목	규격	근거
해상도	1920×1080, 30초	작업 폴더의 이미지 대부분이 1920×1080임(최종 계수 94장)
박자	128BPM, 16마디	컷 편집 기준
소스 형식	PNG, MP4, GIF, WAV 혼용	AE 합성용(최종 계수 PNG 112/MP4 14, 추정 포함)
산출	메이플피아_PV_최종.mp4	최종 렌더 파일명 예정

작업 계획 – 필요한 작업

1
기획/스토리보드
컷/클립 목록

2
레퍼런스
참고 영상 정리

3
클립 확보
녹화/생성

4
합성
로고/자막

5
렌더
30초 2편

작업 계획 – 완수 방안

1

스토리보드 먼저

컷별 클립을 정해 발주 단위 제작

SVG 보드

의도 공통 클립 재사용으로 작업량을 줄임

2

클립 생성

배경/모션은 AI 영상/이미지로 제작

Veo / Nano Banana

3

AE 합성

로고/자막을 합성하고 박자에 맞춰 편집

After Effects

근거 128BPM 16마디 기준

4

완료 기준

30초 2편이 렌더되고 컷 번호가 클립 목록과 일치

팀 확인

작업 계획 – 리스크와 대응

AI 생성 영상이 게임 스타일과 어긋날 수 있음	인게임 녹화 비중을 높이고 생성물은 배경에 한정
클립 발주 순서가 꼬일 수 있음	프롤로그/침공 씬처럼 오래 걸리는 클립부터 발주
음원 라이선스 문제가 생길 수 있음	자체 제작 또는 사용 가능한 소리만 씀