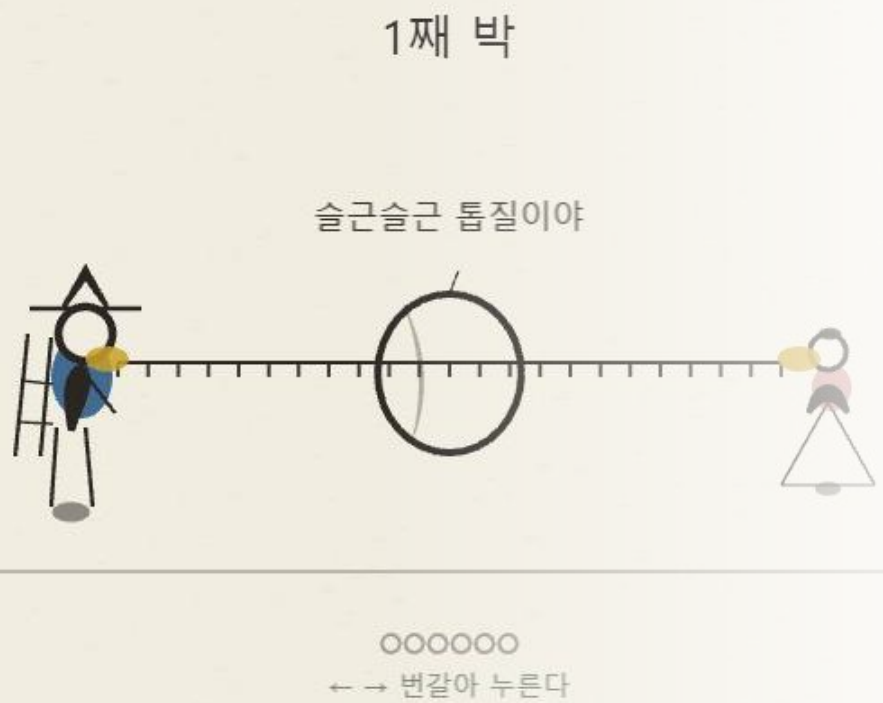
개인 프로젝트

홍부전 (소설->게임)

세부 기획서 / 아트, 연출, 사운드



민화 수묵 절차 도형 / 반응 층위 / 국악 합성 타악

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260805
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. 메인 확정 직후

세부 목표 – 6P

1. 아트/연출 목표

핵심 요소 – 7P

1. 아트/사운드의 4요소

연출 – 8P

1. 카메라, 광, 구도 규칙
2. 반응 4단 층위

아트 리소스 – 10P

1. 아트/사운드 리소스 수량

사운드 – 11P

1. 사건별 소리 방향

리스크 – 12P

1. 아트/사운드 리스크

필요한 작업 – 13P

1. 아트/사운드 작업

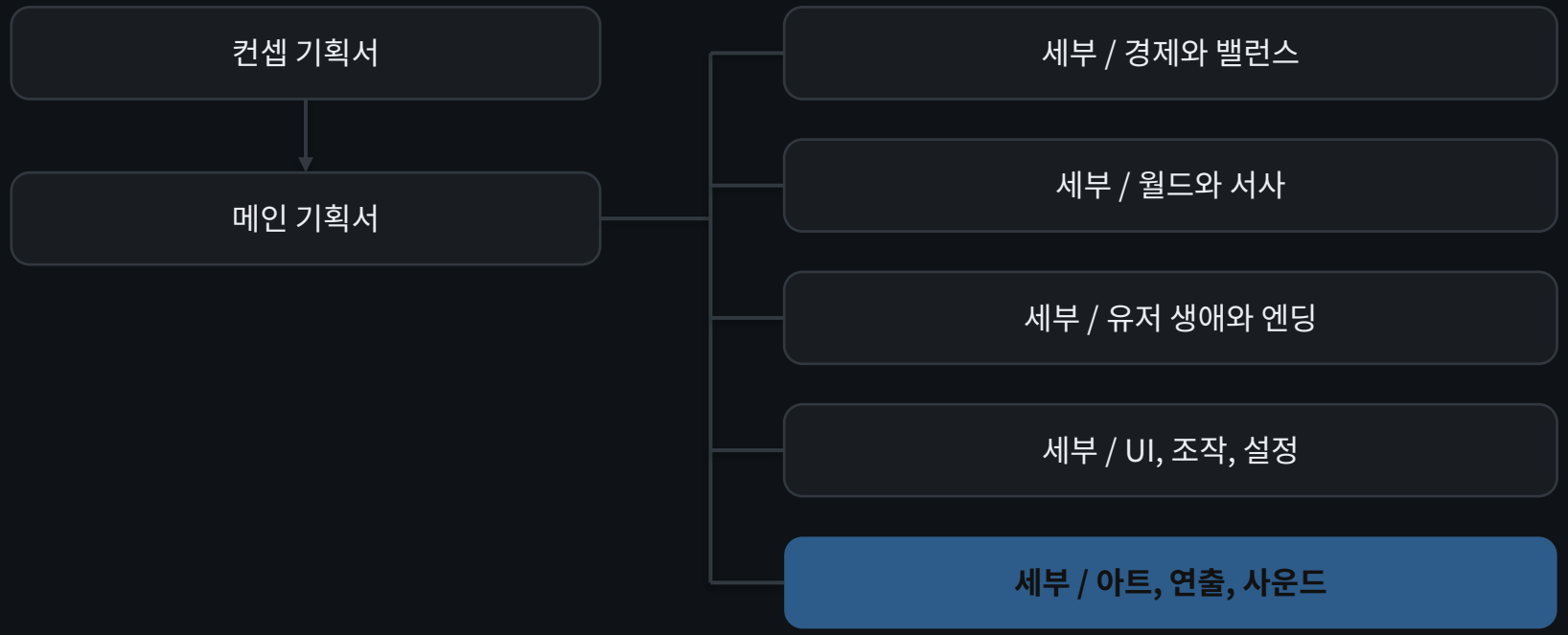
완수 방안 – 14P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.3 작성	먹선 도형/반응 층위/타악 설계
2	2026-08-04	박도원	화면/음향 구현	도형과 합성음을 상태 로직과 함께 작성
3	2026-08-04	박도원	톱질 그림/이름표	톱질 그림과 지점 이름표 수정
4	2026-08-05	박도원	음향 청감 미확인	청감 검증은 미수행으로 남기고 파트 도달
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 메인 확정 직후

있는 것

민화 수묵/오방색 방향과 상태 규칙

근거 컨셉/메인 단계 결과

없는 것

이미지, 스프라이트, 음원, 애니메이션 파일

의도 전부 코드로 생성해야 함

제약

총 5MB, 첫 화면 3초, 전체 이용가

세부 목표 – 아트/연출 목표



상태는 지면 위 사물로 먼저 보이고, 소리의 부재까지 표현이 되는 절차 생성 아트와 합성음을 만듦.

0개

외부 이미지/음원

6색

오방색 5 + 소진 1

4단

반응 강도 층위

의도 귀엽게 만들지 않고 소박한 민화의 긴장을 유지함.

근거 식구가 굶는 이야기여서 애교 표현이 맞지 않음.

핵심 요소 – 아트/사운드의 4요소

먹선이 정보를 짐

색은 기능만 맡고 장식에 쓰지 않음

의도 색맹에도 판독되게 표지를 병기함

자세로 보이는 상태

기력은 허리, 굶주림은 솥과 아이의 거리

의도 숫자만 바뀌는 상태를 없앰

닫힌 것은 덮임

소진된 문에 먹줄과 '닫힘' 글자를 남김

의도 자기가 태운 것을 끝까지 보게 함

국악 타악 합성

배경음악 없이 사건별 타악만 사용

의도 소리의 부재가 굶주림을 표현함

연출 – 카메라, 광, 구도 규칙

항목	규칙	이유
카메라	톱다운 사선 부감, 한 구역 한 화면, 스크롤 없음	판소리처럼 한 장면씩 넘김
초점 순서	흥부 → 상호작용 지점 → HUD → 목표 → 배경	플레이어가 먼저 볼 것을 고정
광	광원 없이 한지색 농담으로 낮, 저녁, 밤 표현	블룸/그라데이션 하늘 배제
전환	구역 경계 교차 페이드 120ms, 잠들면 먹이 젖음 280ms	종이 위 화면이라는 일관성
차폐	지붕은 윤곽선만 그려 인물이 가려지지 않음	처마 제비집이 항상 보여야 함

연출 – 반응 4단 층위

층위	사건	표현
1 최소	걷기	발밑 먹점 하나
2 낮	작업 누름	도구 먹선 80ms 굵어짐
3 중	자원 회수/염치 소모	반응 띠 떠오름 문구 + 타악
4 최상	제비 구조/박 개봉/엔딩	오색채운 부채 획 + 전폭 막 카드

아트 리소스 – 아트/사운드 리소스 수량



절차 도형 함수	14개	art.js 함수 실측: 인물, 제비, 박, 집, 솥, 톱 등
구역 지표	7곳	구역당 실루엣 지표 1개, config 구역 수 기준
합성음	12종	audio.js 함수 실측, 무음 처리 1종 별도
팔레트	6색	오방색 5 + 회록 1
외부 이미지/음원	0개	폴더 확인, 전량 코드 생성

사운드 – 사건별 소리 방향

사건	음색	층위
걷기	짚신이 마른 흙에 닿는 소리	1 최소
작업 누름	소고 한 점	2 낮
자원 회수	놋그릇 1, 2, 3점	3 중
문 열기	북 테 긁는 소리(일부러 듣기 싫게)	3 중상
제비 구조	대금 한 호흡	4 최상
박 개봉 / 보은	꽹과리/징 / 삼현육각 합주	4 최상
굶주림 엔딩	소리 없음, 징 여음만	부재로 표현

리스크 – 아트/사운드 리스크

⚠ 합성음이 국악 인상을 주는지 확인되지 않음	→ 🛡 청감 검증 전까지 미확인으로 두고 시연에서 확인함
⚠ 절차 도형이 축소 크기에서 인물을 구분 못 할 수 있음	→ 🛡 얼굴 대신 실루엣과 표지 기물로 구분함
⚠ 움직임 감소 모드에서 연출이 사라져 반응이 약해짐	→ 🛡 결과 문구/3단계 자세/수치는 유지함

필요한 작업 – 아트/사운드 작업

1

먹선 도구

붓 압력 선/한지 노이즈

2

인물/사물

실루엣과 표지 기물

3

구역 지표

7곳의 단일 실루엣

4

합성 타악

사건별 소리

완수 방안

1

도구 먼저

먹선, 한지, 어긋난 채색 함수를 만듦

Canvas 도형

의도 모든 도형이 같은 손맛을 갖게 함

2

도형 배치

인물, 지점, 반응 도형을 놓음

art.js

근거 외부 에셋 없음

3

합성음 통합

톱질, 개봉, 타악 합성음을 통합함

WebAudio

4

프레임 확인

가장 번잡한 장면을 캡처로 확인함

Puppeteer

근거 문구 중첩이 반복될 수 있음