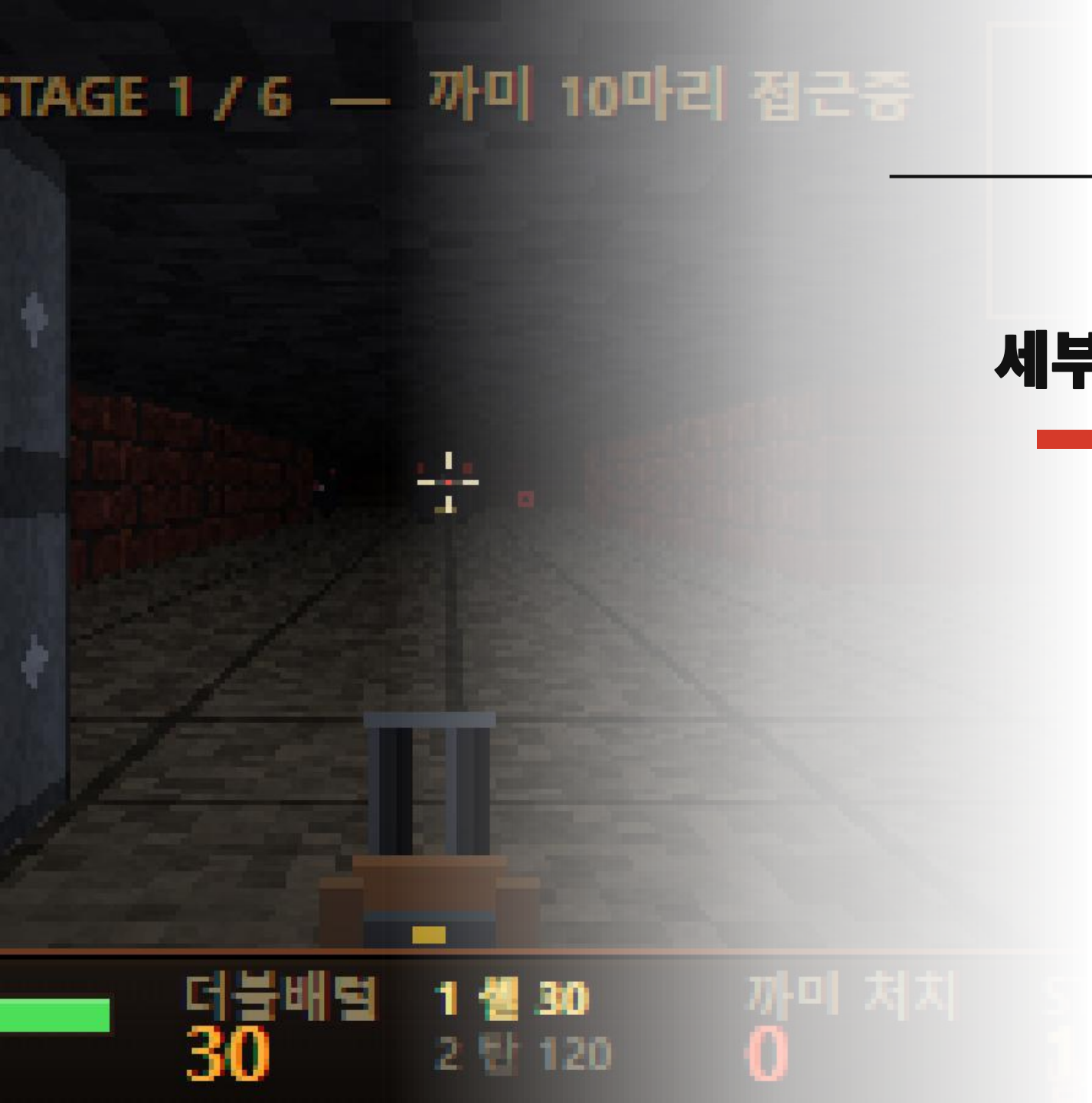

개인 프로젝트

까미의 모험 / 까미 둠

세부 기획서 / 아트/사운드 리소스

코드 생성 그래픽, 프레임 애니메이션, 합성 효과음

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260804
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 파트 핵심 요소

아트 리소스 - 8P

1. 둠 스프라이트 규격
2. 스프라이트 생산 파이프라인

리깅/애니메이션 - 10P

1. 애니메이션 방식

사운드 - 11P

1. 둠 효과음 17종
2. 모험 효과음 10종과 제약

제작 관리 - 13P

1. 리스크

작업 계획 - 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.1 작성	아트/사운드 초안
2	2026-08-04	박도원	리소스/검수 기준 확정	규격/목록
3	2026-08-04	박도원	리소스 반영 완료	kkami-doom.html 최종 수정
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현황

게임 로직은 정해졌으나 그림과 소리는 전혀 없는 상태임.

확정된 것

제약

외부 에셋 파일 0개, 단일 HTML

해상도

모험 960x540, 둠 320x200

정할 것

스프라이트/텍스처

크기, 프레임, 팔레트

효과음

행동별 합성 음 목록

목표 – 파트 목표



모든 행동에 시청각 피드백이 있도록 에셋 없이 그래픽 22종과 효과음 27종을 코드로 만듦.

27	15	0
효과음(둠 17 + 모험 10)	둠 팔레트 색	외부 파일

의도 그림/음원 없이도 캐릭터성과 타격감을 확보함.

근거 단일 파일 즉시 실행 제약.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소

문자 스프라이트

문자열 한 줄이 한 픽셀 행

의도 코드로 도트

절차 텍스처

64x64 벽, 바닥, 천장

의도 파일 없는 질감

벡터 드로잉

모험의 둥근 카툰 톤

의도 밝은 대비

합성 사운드

오실레이터 + 노이즈

의도 음원 없는 소리

아트 리소스 – 둠 스프라이트 규격

대상	크기/프레임	비고
까미 상체	20x16	검정 털, 붉은 눈, 흰 이빨/분홍 혀
까미 다리	4프레임	걷기 순환
까미 포효 입	2프레임	경계/포효 연출
거대 까미	32x30 + 다리 2프레임	일반 까미의 확대형 실루엣
고기 조각	6x6, 6종	처치 파티클용
픽업	12x12, 3종	체력, 셸, 탄

아트 리소스 – 스프라이트 생산 파이프라인

1

문자열 도트

행마다 문자 배치

2

팔레트 매핑

문자→색 15종

3

프레임 조합

상체 + 다리 합성

4

화면 확인

브라우저에서 확인

리깅/애니메이션 – 애니메이션 방식

뼈대 리깅 없이 프레임 교체와 변형만 사용함.

둠 (프레임 교체)

걷기 4프레임

다리 프레임을 순환시킴

포효 2프레임

입 열림으로 경계를 표현함

모험 (변형)

스쿼시/스트레치

착지/점프 때 비율을 바꿈

벡터 드로잉

프레임 이미지 없음

사운드 – 둠 효과음 17종

분류	종류	수
무기	shotgun, chain, empty	3
타격/피격	hit, gore, bite, ouch, die	5
적	growl	1
진행/보상	pick, wave, win	3
보스	bossIn, bossRoar, charge, slam, bossDie	5

사운드 – 모험 효과음 10종과 제약

분류	종류	비고
이동	jump, dbl, land	점프 3종
수집/전투	coin, stomp, shot, pop	생선, 밟기, 산탄
결과	hurt, die, clear	피격, 실패, 클리어
BGM	없음	루프 BGM은 확장안
저장/설정	음소거 M만	저장 데이터 없음

제작 관리 – 리스크

⚠ 음량 균형이 미검증이라 일부 소리가 튈 수 있음	→ 🛡 청취 확인 후 vol 값을 조정함
⚠ BGM이 없어 분위기가 약함	→ 🛡 Web Audio 루프 BGM을 확장안으로 둠
⚠ 스프라이트가 한 종류라 적이 단조로움	→ 🛡 색 변형이나 크기 변형을 확장안으로 둠

작업 계획 – 필요한 작업

스프라이트 문자열

까미, 보스, 고기, 픽업

텍스처 함수

벽돌, 금속, 제단, 바닥, 천장

효과음 정의

27종 합성

누락 점검

행동별 소리/화면 확인

작업 계획 – 완수 방안

1

팔레트 확정

15색

2

스프라이트 제작

둠 → 모험 순서

3

효과음 연결

이벤트마다 호출

4

시청각 확인

행동별 피드백 점검