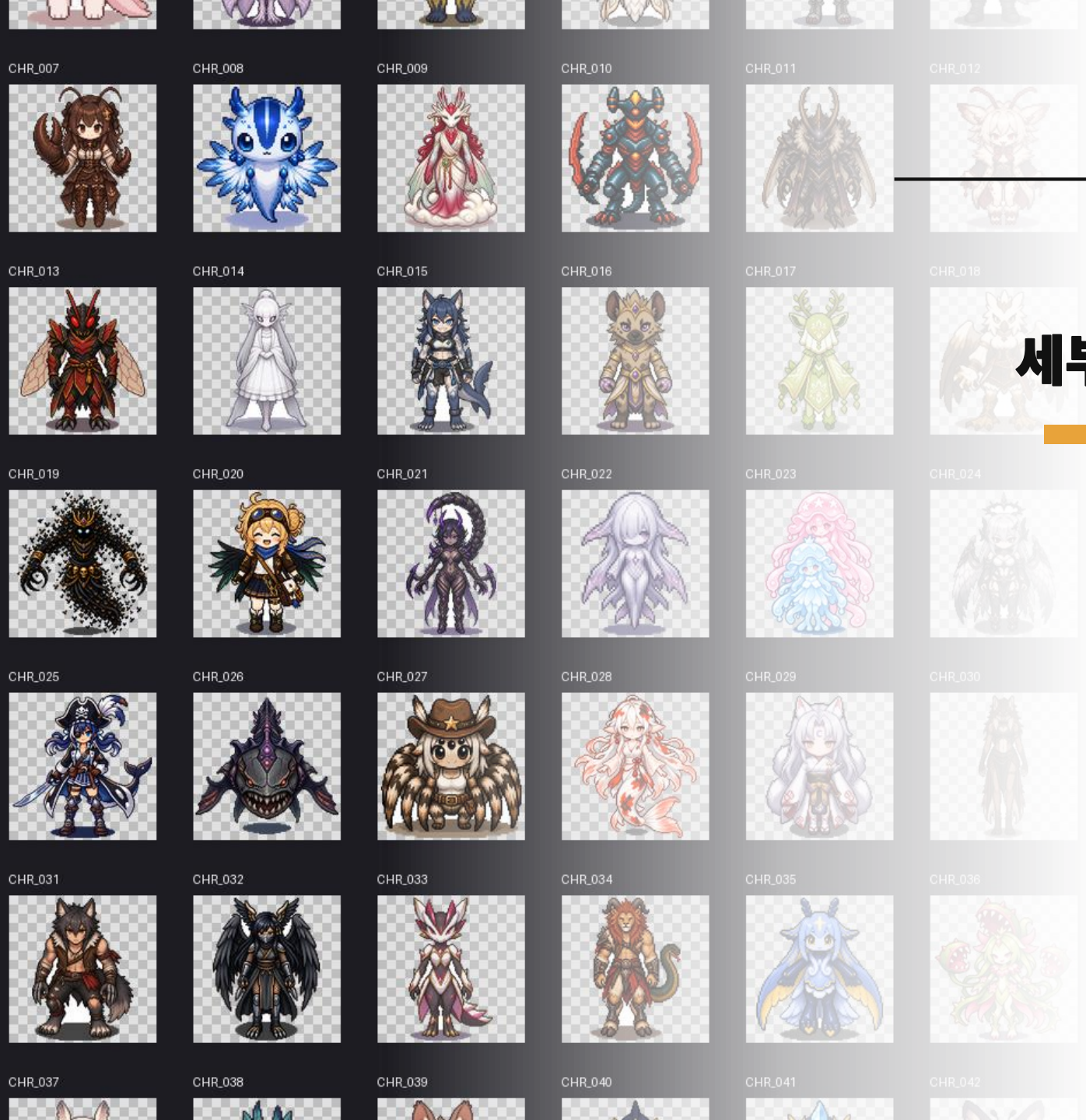


개인 프로젝트

로캣: 잔향의 던전

세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

128px 도트 / 11프레임 × 4방향 / 24색 감색

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260816	20260817
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 리소스 착수 시점

목표 - 6P

1. 리소스 목표

핵심 요소 - 7P

1. 아트 기둥

캐릭터 파이프라인 - 8P

1. 정면에서 시트까지
2. 애니메이션 프레임 구성
3. 리깅/방향 규칙
4. 정면 기준 이미지

타일, 이펙트, UI - 12P

1. 보조 리소스 설계

감색/번들 - 13P

1. 용량 확보

리스크 - 14P

1. 리소스 리스크

검수 - 15P

1. 검수 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-16	박도원	정면 기준 이미지/128px 전환	32px 형태 뭉개짐으로 규격 변경
2	2026-08-16	박도원	측면, 후면, 11프레임 시트	12/13번 교환 지적 반영
3	2026-08-16	박도원	포트레이트, 타일, 이펙트, UI	감색/매니페스트 4종 구성
4	2026-08-17	박도원	번들 축소/애니메이션 전수 점검	벨제버브 좌우 교체, down 7체 보정
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

현 상황 – 리소스 착수 시점

메인에서 규격과 수량 계획이 정해졌고 게임용 도트는 한 장도 없음.

있는 것

컨셉아트 42장

엑셀에 내장된 원본 일러스트

근거 엑셀 2026-08-13

리소스 기획서 v2.0

ID↔이미지 지시표, 규격, 검수표

이미지 생성 AI

Codex imagegen으로 캐릭터를 생성함

없는 것/제약

원본 용량

감색 전 약 27MB로 단일 HTML에 안 들어감

측면/후면

정면 외 방향의 원본이 없음

승인 절차

사용자가 단계마다 확인하며 진행함

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

목표 – 리소스 목표

42체가 한 화면에 섞여도 실루엣으로 구별되는 128px 도트를 만들고, 전체를 단일 HTML에 들어가는 용량으로 맞춤.

42체	1,848	≈ 7MB
정면, 측면, 후면 전원	애니메이션 프레임	감색 후 리소스 전체 목표

의도 32px는 형태가 뭉개져 128px로 전환하고, 용량은 감색으로 해결하려 함.

근거 리소스 기획서 v2.0 §0, 사용자 지시(32→128 전환)

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

핵심 요소 – 아트 기둥

실루엣 1순위

디테일보다 구별성을 우선함

캐릭터 > 타일

128px가 64px 타일 위로 솟음

24색 규칙

용량의 성립 조건으로 24색+투명

기계 검수

규격 위반을 스크립트가 잡음

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

캐릭터 파이프라인 – 정면에서 시트까지

1

정면 idle

컨셉아트당 1장, 1254^2 고해상도

Codex imagegen

2

측면/후면

정면 생성본을 기준으로 턴어라운드

turnaround_128_v2

3

시트 조립

11프레임 × 4방향 1408×512

build_animation_sheets

4

승인

컨택트 시트로 사용자 확인

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

캐릭터 파이프라인 – 애니메이션 프레임 구성

프레임 1개를 늘리면 42체 × 4방향 = 168장이 늘어 11프레임을 유지함.

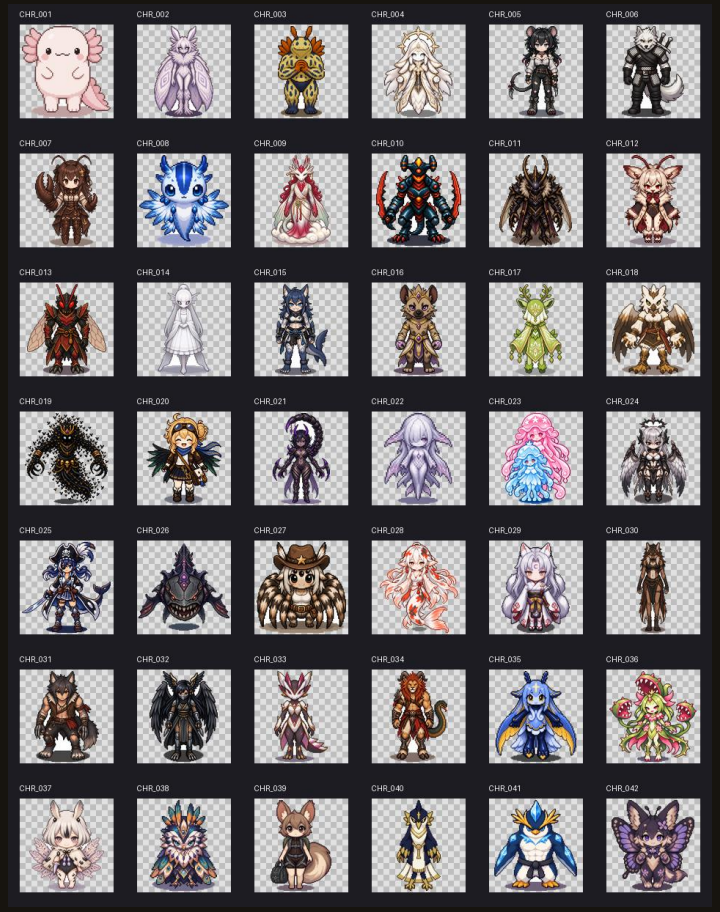


로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

캐릭터 파이프라인 – 리깅/방향 규칙

규칙	내용	이유
접지선	발 y=116 고정	방향/프레임이 바뀌어도 바닥에 붙어 보이게 함
대각 이동	인접 4방향 재사용	8방향 이동의 제작량을 4방향으로 통제
비대칭 장비	좌우 반전 금지	롭 집게/오카미 칼/메카리스 팔을 지킴
부유(라피엘)	엔진에서 몸통 6px 상승	아트 재작업 없이 해결하는 원칙
down 포즈	idle 90° 회전 생성	서 있는 그림으로 쓰러짐을 대체하는 보정

캐릭터 파이프라인 – 정면 기준 이미지



목표 이미지 예시 — 42체 정면 idle 컨택트 시트

정면성/접지

42장 모두 투명 배경과 접지를 확인함

2인 1조 예외

아우렐라&펠리아는 한 칸에 압축함

근거 사용자 확인 필요 항목으로 표시

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

타일, 이펙트, UI – 보조 리소스 설계

타일 / 4테마

256×256 + 확장

64px×16칸, 팔레트 6색

의도 코드가 테마와 무관하게 같은 인덱스를 쓰도록 함

누락 타일 합성

낭떠러지/얕은 물/모서리를 도구로 생성

이펙트 / UI

192×192 프레임

프레임 4, 5, 6, 8, frameMs가 유일한 진실

아이콘 32×32

속성 3/상태 10/아이템 9/시스템 3

근거 해(SEA)는 사각형으로 형태 구분

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

감색/번들 – 용량 확보

1

원본 보존

source_backups에 보관, 덮어쓰기 금지

2

24색 감색

알파 이진화/PNG-8 변환

quantize_assets.py

3

용량 측정

스프라이트 21.8→4.4MB 목표

4

인라인 번들

이펙트 128색/로고 96색/타이틀 JPEG

build.py

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아트 리소스/애니메이션

리스크 – 리소스 리스크

⚠ 생성 AI가 체크 패턴/마젠타 배경을 그림	→ 🛡 가장자리 연결 영역만 제거하고 오염 픽셀을 후처리함
⚠ 좌우/후면 이미지가 서로 바뀜	→ 🛡 실루엣 가이드와 비교 시트로 사용자 확인 후 교체함
⚠ 감색으로 형태가 뭉개짐	→ 🛡 스프라이트는 16색 이하로 줄이지 않고 확대 비교함

검수 – 검수 기준

검수	도구	통과 기준
규격 전수	verify_assets.py	564건 실패 0
애니메이션	audit_anim.py	1,848프레임 지적 0
회귀	regression_pilot.py	파일럿 3체 해시 일치
색/투명	팔레트 대조	층대 6색 RGB 일치/반투명 정책 위반 0