

개인 프로젝트

Unity 자체 VTuber / 해적 캐릭터
세부 기획서 / 원화리소스

움직임으로 드러나는 면과 파츠 인계 규격

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260913	20260916
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 원화 생산 착수 조건

목표 - 6P

1. 원화 인계 목표

핵심 요소 - 7P

1. 원화 제작 3원칙

본문 - 8P

1. 전신 작업 기준
2. 파츠별 연결/노출 계약
3. 파일, 좌표, 크기 규격

작업 계획 - 11P

1. 원화 생산 작업 묶음
2. 생성, 검수, 인계 순서

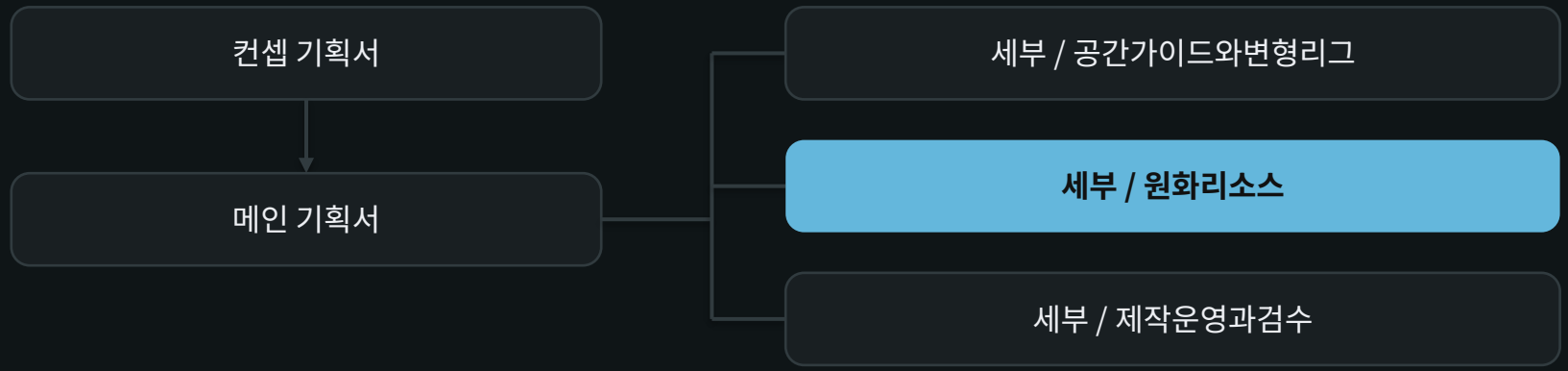
본문 - 13P

1. 납품 상태와 기록
2. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-13	박도원	파츠 계약 초안	전신 연결/면 역할을 원화 생산 단위로 정리함
2	2026-09-14	박도원	손등 WIP 반입	손등 R v2와 중립 메시를 마련함. 관절 변형 검수는 남음
3	2026-09-14	박도원	리소스 인계 명세	참조 5종, 규격, 등록 양식과 ZIP을 묶음
4	2026-09-16	박도원	인계 명세 v1.1	추가 노출 면 원칙을 명문화함. 원화 전체 승인/모션 검수는 미완료임
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 원화 생산 착수 조건

전신 초안

모자 없는 전신 구성도와 해적 원본을 보유함

의도 중립 비례와 정체성 참조를 나눔

근거 9월 13일 신규 전신 구성도 검수 기록임

미승인 영역

얼굴 인상, 진측면, 숨은 관절/꼬리 뿌리가 미확정임

의도 관찰 좌표를 승인된 리그 좌표로 쓰지 않음

근거 REBUILD_DESIGN_REVIEW의 G1 미통과 항목임

제작 제약

비트맵 생성/편집은 imagegen으로만 수행함

의도 원본 픽셀과 생성/검수 이력을 보존함

근거 사용자의 이미지 제작 도구 지정임

목표 – 원화 인계 목표



독립 변형/가림 단위마다 원화와 연결 정보를 함께 전달할 예정임

1단위

PNG별 독립 변형/가림

3요소

캔버스, 배치, 피벗 분리

0건

미측정 값의 승인값 대체

의도 그림 파일만 전달해 조립 측이 비례/숨은 면을 다시 추정하는 일을 막음

근거 원본이 비중립 포즈이고 구성도에도 미확정 면이 존재함

핵심 요소 – 원화 제작 3원칙

참조 역할 고정

구성도는 비례/배치, 원본은 정체성/색에 사용함

의도 파트마다 기준 캐릭터가 달라지는 현상을 막음

근거 구성도와 원본의 포즈/얼굴 표현이 다름

면과 경계 대응

겉, 안, 옆면을 같은 구조의 공통 경계로 맞춤

의도 회전 중 두께 소실과 틈을 줄임

근거 소매와 코트는 내부가 노출되는 의복임

연결 묶음 검수

얼굴, 팔, 골반을 연결된 파츠 묶음으로 확인함

의도 한 부위만 정교하고 전신이 미조립인 상태를 줄임

근거 전신 틀을 먼저 확보하라는 요구임

본문 – 전신 작업 기준



구성도 v3의 정면, 측면, 후면 초안임. 측면의 투시 혼입과 숨은 구조는 승인 전임

보존 특징

남색/흰 가닥/큰 트윈테일/비대칭 의상/통통한 꼬리를 유지함

의도 일반 해적 디자인으로 바뀌는 것을 막음

근거 CHR_025_ST_F의 확정 특징임

부분 보완

얼굴, 관절, 꼬리 뿌리의 결함만 국소적으로 보완함

의도 전신 기준을 다시 만드는 반복을 줄임

근거 전신 구성도에 유효한 비례와 미확정 영역이 함께 존재함

본문 – 파츠별 연결/노출 계약

묶음	원화 역할	검수 동작
얼굴/머리	피부/윤곽/눈/입 내부, 후두부, 가려진 R눈	옆얼굴/눈 감음/입 개방/모자 off를 확인함
팔/손	상완/하완/소매 겉/안감/입구/손목/손등/손바닥	팔 굽힘/전방 도달/손목 회전을 확인함
골반	치마/코트 겉패널/대응 안감/꼬리 뿌리/배/옆면	후면/자락 들림/꼬리 흔들림을 확인함
머리카락/다리	가닥 뿌리/앞뒤/양 무릎 보호대/비대칭 스타킹	뿌리 부착과 해부학적 좌우를 확인함
부착물	모자/챙/안쪽/해골/깃털/검 손잡이/가드/칼날	토글과 손 소켓 부착을 확인함

본문 – 파일, 좌표, 크기 규격

항목	계약	판정
파일	실제 alpha를 가진 PNG / sRGB 해석	체크무늬/흰 후광/절단을 별도 육안 검수함
좌표	좌상단 원점 / x 오른쪽/y 아래 / 해부학적 L/R	Unity 좌표 변환은 조립 측에서 수행함
크기	sourceCanvasPx / placement / pivotPx	같은 PNG 크기가 같은 모델 크기를 뜻하지 않음
초기 요청 목표	큰 파츠 1536px / 얼굴/손 1024px / 작은 장식 512px	확정 납품 수치가 아닌 제작 제안임
초기 여유 목표	투명 여백 약 5% / 연결 폭 약 20~30%	최종 자세에서 틈이 없는지로 결정함
최종 규격	최대 출력 점유 px × 품질 여유	출력 크기/줌 확정 후 조립 측과 합의함

작업 계획 – 원화 생산 작업 묶음

1

등록부

필수 역할과 합친 파츠의 사유를 기록함

의도 역할 수를 PNG 수로 오인하지 않게 함

근거 ASSET_SPEC은 역할 단위 목록임

2

전신 기본 세트

얼굴, 팔, 골반의 큰 필수 파츠부터 확보함

의도 연결 누락을 초기에 발견함

근거 전체 틀을 먼저 확보하는 제작 방향임

3

추가 노출 면

목표 동작에서 필요한 안, 뒤, 옆면을 보충함

의도 보이지 않는 면을 무조건 대량 생산하지 않음

근거 가림과 독립 변형이 실제 분리 기준임

4

인계 데이터

기준점, 가림, 필요 자세/미확정을 전달함

의도 조립과 움직임 검수를 다음 담당에게 연결함

근거 원화만으로는 깊이/접합을 복원하기 어려움

작업 계획 – 생성, 검수, 인계 순서

1

생성 전 기록

대상 ID/기존 자원/참조 역할/숨은 면을 기록함

WORK_LOG / manifest

의도 같은 구상도 재생성을 줄임

근거 작업 기준과 개별 결손을 함께 관리해야 함

2

제한 생성

현재 파츠와 구성도를 함께 참조해 수정함

imagegen

의도 전체 비례와 원본 정체성을 유지함

근거 구성도와 원본은 서로 다른 역할임

3

대조 검수

알파, 가장자리, 비례, 면 대응을 확인함

이미지 확인 / 메타데이터

의도 PNG 생성과 사용 가능한 파츠를 구분함

근거 투명 채널 유무만으로 경계 품질을 알 수 없음

4

조립 반환

연결 묶음으로 반입 후 결함 파츠만 수정함

Unity / 검수 기록

의도 수정 범위를 줄이고 revision을 보존함

근거 원화와 모션 검수는 별도 단계임

본문 – 납품 상태와 기록

구분	내용	완료 경계
파일 묶음	manifest.json / parts / reviews / unresolved.md / generation-log.md	이전 대화 없이 파츠별 상태를 확인하게 함
리소스 상태	planned → generated → alpha_checked → reference_checked → handoff_ready	원화 채팅에서 확인 가능한 범위임
조립 상태	assembly_checked → motion_checked	조립/동작 증거가 있어야 기록함
실패 상태	rejected / needs_revision	이유/다음 조치와 기존 버전을 보존함
기준점	id / x/y / observed/inferred/authored / pairedAnchor	관찰, 추정, 저작 좌표를 구별함

본문 – 리스크와 대응

리스크	대응
RGB 체크무늬가 투명 배경으로 오인될 수 있음	실제 알파와 가장자리를 각각 확인하고 실패 시 생성 범위를 줄임
손등 파츠가 전신 비례 기준으로 승격될 수 있음	편집 대상과 주참조의 역할을 분리함
정지 그림 승인만으로 리깅 완료를 선언할 수 있음	움직임 증거가 없으면 움직임 미검수로 인계함