고흐 갤러리 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2021-03-15 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P039 / 근거 수준: C / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 빈센트 반 고흐의 작품 4점을 클릭으로 한 점씩 차례로 감상하는 PC용 소형 디지털 갤러리 체험물. [근거: GoghGallary 폴더 이미지 4장, GoghGallary2.unity]

기획 의도. - 작품을 한 번에 나열하지 않고 한 점씩 천천히 드러내 감상 호흡을 만든다. [추정: 페이드인 2초, 클릭 진행 구조] - 코드 작성 없이 PlayMaker로 "이벤트 → 상태 전이 → 화면 변화" 흐름을 익히는 것을 제작 목적에 둔다. [추정: 프로젝트에 고유 C# 없음, 동시기 학습 프로젝트 군] - 제작 목적(과제 여부)은 기록 없음.

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 작품 감상자(전시 체험자). 상세 타깃 기록 없음. [추정]
- 플랫폼: PC(Windows) 빌드, 1920x1080 기본 해상도. [근거: ProjectSettings.asset, raw/codex2.md]
- 엔진/도구: Unity 2019.4.22f1, PlayMaker. [근거: ProjectVersion.txt]
- 범위: 씬 1개, 작품 4점, 진행 버튼 1종. [근거: GoghGallary2.unity]
- 인원: 1인(수작업). [근거: 인벤토리 제작 주체]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 내가 클릭하는 속도로 전시가 한 점씩 열리는 개인 관람. [추정]
- 차별점: 조작이 클릭 하나로 단순하고, 작품 전환을 검정에서 서서히 밝아지는 페이드로 연출한다. [근거: GoghGallary2.unity FSM, 색상 fadecolor]
- 레퍼런스: 구글 아트 프로젝트 소장 이미지를 사용(파일명 기준). [근거: 이미지 파일명]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관 없음. 전시 대상이 곧 콘텐츠이며, 톤은 차분한 미술관 감상이다. [추정]
- 아트: 고흐 작품 4점(감자 먹는 사람들 습작, 해골 두상, 푸른 들판, 회색 펠트 모자 자화상)을 풀 화면 이미지로 사용한다. [근거: Assets\GoghGallary 파일명]
- 배경은 검정 계열 페이드 색을 기준으로 한다. [근거: fadecolor r0 g0 b0 a1]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 버튼 클릭 → 현재 페이드 중인지 확인 → 아니면 다음 작품 페이드인. [근거: Button.prefab FSM]
- 진행 구조: 4점 순서 전시. 마지막 이후 처리와 종료 방식은 기록 없음.

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템(PlayMaker 상태 머신)

- 의도(Why): 코드 없이 상태 흐름만으로 전시 진행을 구현한다.
- 설계(How): 버튼 FSM(클릭 감지, 페이드 중 여부 판정, 이벤트 송신)과 매니저 FSM(작품 숨김, 순번 증가, 페이드)을 글로벌 이벤트 `ShowEvent`로 연결한다. 직접 참조 대신 이벤트를 쓰면 버튼과 전시 로직이 분리된다. [근거: Button.prefab, GoghGallary2.unity] 이 분리 이유는 [추정: 프리팹 재사용 목적].
- 필요(What): PlayMaker, UI Canvas, EventSystem.
- 작업 방법: 매니저 FSM 작성 → 버튼 프리팹 작성 → 씬 배치 → 빌드 확인.
- 완료 기준: 클릭 4회 안팎으로 작품이 순서대로 나타난다.
- 리스크/대안: 연타 시 중복 전환 위험 → 페이드 중 플래그 `NowFadeIn`으로 차단한다. [근거: Button.prefab]
- 근거: [근거: GoghGallary2.unity, Button.prefab]

콘텐츠(작품 구성)

- 의도(Why): 소수 작품을 한 점씩 보여주어 집중도를 높인다.
- 설계(How): 작품 4점을 Image 4개에 할당해 전시 순서를 이미지 배열로 관리한다. [근거: GoghGallary2.unity images 배열 4개]
- 필요(What): 작품 이미지, 출처 표기.
- 작업 방법: 이미지 임포트 → Sprite 지정 → 배열 등록.
- 완료 기준: 4점 모두 표시.
- 리스크/대안: 저작권/출처 표기 누락 → 퍼블릭 도메인 작품만 사용하고 출처를 크레딧에 넣는다. [제안값 아님, 제안]
- 근거: [근거: GoghGallary 폴더]

아트, 사운드, UI, 데이터

- 의도(Why): 작품이 주인공이므로 UI는 최소화한다.
- 설계(How): UI는 진행 버튼 1종뿐. 사운드는 확인되지 않아 기록 없음. 데이터 테이블은 없고 작품 목록은 FSM 배열에 내장한다. [근거: GoghGallary2.unity]
- 필요(What): 후속 확장 시 작품 설명 텍스트/BGM.
- 작업 방법: 상세는 03 문서.
- 완료 기준: 화면에 작품과 버튼 외 요소가 없다.
- 리스크/대안: 정보 부족 → 캡션 추가(제안).
- 근거: [추정: 씬에 사운드/텍스트 오브젝트 없음]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물
M1	작품 이미지 준비/임포트	`Assets\GoghGallary`
M2	매니저/버튼 FSM 구현	`GoghGallary2.unity`, `Button.prefab`
M3	빌드	`build\GoghGallery\GoghGallery.exe`
[근거: raw/codex2.md] 일정은 2021-03-15~16 이틀 내외로 추정한다. [추정: 파일 날짜]		

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 갤러리 이름 대비 3D 공간 체험이 없다. 3D 이동형으로 확장할지 결정이 필요하다.
- 마지막 작품 이후 동작, 종료/재시작 방식 미정(기록 없음).
- 이미지 출처/라이선스 표기 필요.