

개인 프로젝트

고흐 갤러리

세부 기획서 / 화면 연출과 아트

비율 유지 / 페이드 곡선 / 원본 규격

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210316 01:30	20210316 02:00
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 화면 제작 조건

목표 – 6P

1. 표시 목표

표현 규칙 – 7P

1. 화면 원칙

리소스 – 8P

1. 작품별 제작 명세

표현 규칙 – 9P

1. 페이드 연출 단계
2. 카메라, 애니메이션, 음향

작업 계획 – 11P

1. 아트 준비와 검수
2. 품질 판정

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-03-16 01:30	박도원	표시 규격 초안	작품별 비율과 임포트 상한을 정리함
2	2021-03-16 02:00	박도원	연출 검수 기준	알파 보간과 무음 범위를 정리함
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

설계 전제

화면 제작 조건

작품 묶음

가로형 2점/세로형 2점을 사용하도록 정해진 상태임

연출 계약

작품마다 2초 페이드인을 적용하도록 정해진 상태임

표시 기준

검정 배경과 16:9 기준 화면에 맞출 예정임

목표

표시 목표



작품의 원본 구도와 색을 보존하며 한 점씩 드러내야 함

4/4	2초	0개
구도 보존	등장 시간	캐릭터/전용 음원

의도 작품 감상을 방해하는 불확실성을 줄임

근거 C:/Users/doand/New Unity Project/Assets/GoghGallary2.unity 및 v1 설계의 재구성임

표현 규칙

화면 원칙

비율 보존

Preserve Aspect로 늘어짐과 임의 크롭을 방지함

단일 노출

전환 전 이전 작품의 알파를 0으로 바꿈

정숙한 전시

BGM/효과음 없이 시각 변화만 제공함

리소스

작품별 제작 명세

작품명 축약은 문서용이며 원본 파일명은 유지할 예정임

작품	JPG 원본	1920×960 영역 내 목표 크기
자화상	2481×3008	약 792×960 / 좌우 여백임
감자 먹는 사람들 습작	1024×751	약 1309×960 / 좌우 여백임
해골 두상	800×1060	약 725×960 / 좌우 여백임
푸른 들판	800×657	약 1169×960 / 좌우 여백임

표현 규칙

페이드 연출 단계

1

이전 작품 숨김

비대상 3점과 이전 대상의 알파를 0으로 둠

2

새 작품 시작

대상 색을 흰색 RGB/알파 0으로 초기화함

3

2초 보간

알파 0→1로 부드럽게 노출함

4

정지 감상

완료 색을 흰색/알파 1로 고정함

표현 규칙

카메라, 애니메이션, 음향

분야	설계 범위	제외 이유
카메라	고정 UI Canvas로 작품을 표시함	관람자 이동과 줌은 범위 밖임
컷신/이펙트	2초 UI 색 보간만 적용함	작품보다 강한 장식 연출을 피함
리깅	해당 없음으로 둠	변형할 캐릭터/본이 없음
애니메이션	Animator 클립 대신 FSM 보간을 사용함	정지 작품의 노출만 제어함
사운드	전용 음원 0개로 계획함	원본의 무음 전시 범위를 유지함

작업 계획

아트 준비와 검수

1

자료 정리

원본명과 파일명 출처를 함께 기록함

2

임포트

Sprite Single/Max Size 2048을 사용함

3

배치

4점의 표시 비율과 여백을 확인함

4

품질 판정

어두운 구도, 모자, 두상 상하가 온전히 보여야 함

작업 계획

품질 판정

검수 대상	방법	통과 기준
원본 크기와 임포트	자화상을 2048 상한으로 미리보기함	원본 2481×3008과 구분해 기록함
어두운 습작	페이드 완료 프레임을 비교함	검정 틴트가 남지 않아야 함
전환 중첩	0초, 1초, 2초 화면을 대조함	이전 작품이 비치지 않아야 함
출처 정보	파일명에서 기관 표기를 옮김	소장처와 이용 허가를 혼동하지 않아야 함