고흐 갤러리 — 세부기획서 (전시 구성과 UI/UX)

> 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. 목적과 범위

작품 4점 전시 순서, 전환 연출, UI, 작품 데이터, 리소스를 구현 가능한 수준으로 정한다. 범위는 단일 씬 `GoghGallary2.unity`이며 3D 공간/사운드는 포함하지 않는다(해당 없음: 결과물에 없음). [근거: GoghGallary2.unity]

2. 설계

전시 순서와 콘텐츠 구조

- 의도(Why): 소수 작품으로 한 점씩 집중해 감상시킨다.
- 설계(How): `images` 배열에 Image 4개를 등록하고 클릭마다 인덱스를 1 올려 순서대로 노출한다. [근거: GoghGallary2.unity] 인덱스 시작값과 마지막 이후 동작은 기록 없음. 확장 시 `NowEvent`가 배열 길이에 닿으면 처음으로 되돌리는 순환 또는 종료 화면 중 선택한다. [제안]
- 필요(What): Image 4개, 배열 변수.
- 작업 방법: 이미지 추가 시 배열 항목 추가, 순서는 배열 순서가 곧 전시 순서.
- 완료 기준: 4점이 정해진 순서로 한 번씩 노출.
- 리스크/대안: 작품 추가 시마다 FSM 배열을 손으로 수정해야 한다 → 데이터 테이블화(제안).
- 근거: [근거: GoghGallary2.unity]

전환 연출 UX

- 의도(Why): 작품이 어둠에서 드러나는 감상 호흡.
- 설계(How): 페이드 시간 2초, 투명→흰색 색 보간, 전환 전 모든 이미지를 투명 처리한다. 페이드 중 클릭은 무시한다. [근거: GoghGallary2.unity, Button.prefab]
- 필요(What): `EaseColor` 설정(time 2).
- 작업 방법: 값 조정 후 빌드에서 체감 확인.
- 완료 기준: 깜빡임 없이 부드럽게 나타난다.
- 리스크/대안: 클릭 무시가 반응 없음으로 느껴질 수 있음 → 진행 가능 표시 추가(제안).
- 근거: [근거: GoghGallary2.unity]

UI 구성

- 의도(Why): 작품을 가리지 않는 최소 UI.
- 설계(How): Canvas에 버튼 프리팹(`Button.prefab`, 텍스트 1) 1개와 풀 화면 Image 4개. 기준 해상도 1920x1080. [근거: Button.prefab, ProjectSettings.asset]

- 필요(What): Canvas, EventSystem, PlayMakerGUI.
- 작업 방법: 버튼 위치/문구 정리 → 빌드 해상도 확인.
- 완료 기준: 작품이 잘리지 않고 버튼이 식별된다.
- 리스크/대안: 이미지 비율이 달라 늘어날 수 있음 → Preserve Aspect 적용(제안).
- 근거: [근거: ProjectSettings.asset] 이미지 비율 문제는 [추정: 원본 4장의 크기가 다름]

아트/사운드 리소스

- 의도(Why): 작품이 주인공.
- 설계(How): 고흐 작품 4점(jpg)만 사용. 사운드 없음. [근거: Assets\GoghGallary]
- 필요(What): 이미지 출처 표기 문서.
- 작업 방법: 파일명에 출처가 있으므로 크레딧 화면에 반영(제안).
- 완료 기준: 출처 표기 존재.
- 리스크/대안: 라이선스 확인 필요.
- 근거: [근거: 이미지 파일명]

3. 데이터/리소스 명세

항목	타입	값/예시	근거
fadecolor	Color	(0,0,0,1)	GoghGallary2.unity
targetimage	Image	현재 노출 대상	GoghGallary2.unity
images	Image[]	길이 4	GoghGallary2.unity
NowFadeIn	bool	페이드 중 true	Button.prefab
NowEvent	int	현재 순번, 초기값 미확인	GoghGallary2.unity
페이드 시간	float	2초	GoghGallary2.unity

작품 이미지: 감자 먹는 사람들(두 번째 습작), 해골 두상(불붙은 담배), 푸른 들판, 회색 펠트 모자 자화상. [근거: 파일명]

4. 작업 순서

1. 이미지 임포트 → 2. Image 4개 배치 → 3. 매니저 FSM → 4. 버튼 프리팹 → 5. 연타/마지막 클릭 테스트 → 6. 빌드.

5. 검수 기준

- 클릭 4회 동안 작품이 순서대로 나온다. 페이드 중 클릭 무시. 마지막 이후 클릭에 오류 없음(미확인). 1920x1080 빌드 실행(미확인).