

개인 프로젝트

Middle (AR 마그리트) 컨셉 기획서

이미지 타깃 위의 초현실 그림과 거리 기반 관찰 체험

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210314	20210320
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 프로젝트 동기

목표 – 7P

1. 체험 목표
2. 핵심 요소

체험 설계 – 9P

1. 관찰과 발견
2. 관찰 루프
3. 대상과 범위

비주얼 방향 – 12P

1. 초현실 구도

제작 방식 – 13P

1. 제작 단계
2. 제작 관리

다음 단계 – 15P

1. 메인 설계 준비
2. 메인 착수 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-03-14	박도원	컨셉 초안	착수 범위와 학습 목표를 작성함
2	2021-03-15	박도원	학습 자료 준비	패키지/이미지 준비 범위를 보완함
3	2021-03-20	박도원	체험 범위 정리	메인 착수용 입력/출력 조건을 작성함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 동기 – 착수 조건

학습 기반

Unity, Vuforia, PlayMaker를 사용할 예정임

의도 첫 시연에 필요한 기능만 선택함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

제작 공백

마커, 레이어, 거리 반응을 새로 구성해야 함

의도 첫 시연에 필요한 기능만 선택함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

범위 제약

개인 과제 규모의 단일 체험으로 제한함

의도 첫 시연에 필요한 기능만 선택함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

시작 동기 – 프로젝트 동기



평면 그림을 직접 움직이며 관찰하는 AR 체험을 설계함

AR

공간 인식 학습

FSM

상호작용 구성

의도 그림 감상에 신체 이동의 의미를 부여함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함; 중간고사 맥락은 이름과 기록에서 추정함

목표 – 체험 목표

인식, 접근, 후퇴의 반응을 한 장면에서 확인할 예정임

1	1	왕복
타깃	체험 씬	프레임 변화

의도 거리 조작의 인과를 관객이 발견하게 함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

목표 – 핵심 요소

인식의 시작

그림을 비추면 연출 영역을 표시함

의도 정지 그림을 능동적 관찰 대상으로 전환함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

겹침의 공간

풍경, 인물, 효과의 깊이를 분리함

의도 정지 그림을 능동적 관찰 대상으로 전환함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

거리의 반응

접근과 후퇴를 변형 진행에 대응시킴

의도 정지 그림을 능동적 관찰 대상으로 전환함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

체험 설계 – 관찰과 발견

상: 풍경 / 하: 변형

그림의 등장

마커 위의 그림을 발견함

층의 분리

사선 이동으로 겹침 차이를 발견함

정지 상태

효과의 한 순간을 관찰함

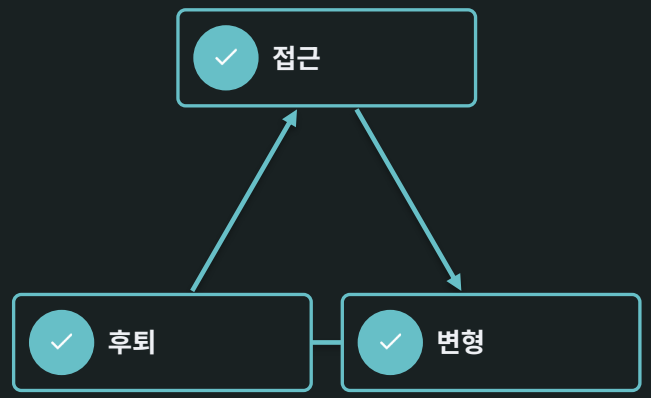
가역 변화

접근/후퇴로 변형을 되짚음

좌: 정면 관찰 / 우: 이동 관찰

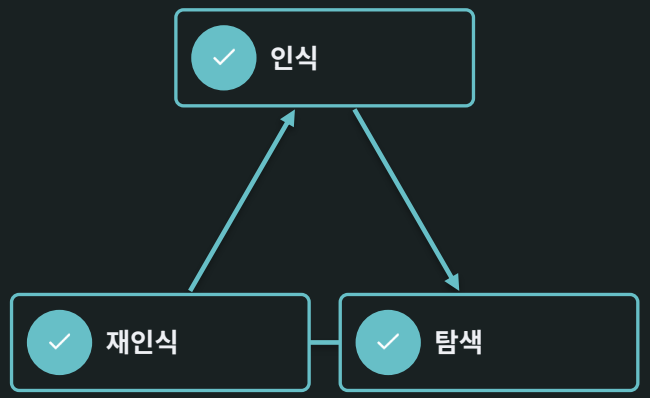
체험 설계 – 관찰 루프

코어 루프



거리 변화와 프레임의 대응을 반복 관찰함

인게임 루프



한 그림을 다시 비추며 관찰을 이어감

아웃게임 루프

해당 없음: 성장, 수집, 회차 보상 없는 단일 체험임

체험 설계 – 대상과 범위

구분	설계 범위	선택 이유
관객	과제 평가자/동료를 우선함	짧은 시연에서 반응을 확인해야 함
기기	카메라 기기 1종을 선정함	실제 빌드 환경은 초기 검증에서 고정함
콘텐츠	Magritte 한 장면으로 제한함	거리 반응에 제작 시간을 집중함
제외	점수, 전투, 성장, 서버를 제외함	관찰만으로 체험 목적을 충족함

비주얼 방향 – 초현실 구도



목표 이미지 예시 / 후속 장면의 구도 참고용임

색과 분위기

하늘/산의 차분함과 인물의 낯섦을 결합함

의도 낯익은 풍경과 얼굴의 변형을 대비함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

표현 방식

사진/일러스트를 평면 레이어로 분리함

의도 낯익은 풍경과 얼굴의 변형을 대비함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

제작 방식 – 제작 단계

1 인식 실험

마커 추적 가능 여부를 먼저 검사함

의도 불확실한 입력 환경을 아트보다 먼저 검증함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

2 거리 실험

임시 표시로 앞뒤 반응을 확인함

의도 불확실한 입력 환경을 아트보다 먼저 검증함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

3 표현 제작

레이어와 시퀀스를 결합함

의도 불확실한 입력 환경을 아트보다 먼저 검증함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

4 시연 검수

정지, 왕복, 재인식을 확인함

의도 불확실한 입력 환경을 아트보다 먼저 검증함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

제작 방식 – 제작 관리

항목	관리 방식	통과 기준
일정	인식, 거리, 표현 단계별로 점검함	전 단계 오류를 닫고 이동함
버전	변경 전 씬/패키지 사본을 보관함	이전 상태로 돌아갈 수 있어야 함
도구	Unity 2019.4.22f1과 패키지 조합을 고정함	액션 누락 없이 열려야 함
검수	동일 마커/동일 기기를 사용함	조명/크기 조건을 함께 기록함

다음 단계 – 메인 설계 준비

1

마커 선정

등록 가능한 이미지와 크기를 정함

의도 핵심 구현의 입력/출력 계약을 마련함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

2

입력 정의

거리 측정값과 반응 방향을 정함

의도 핵심 구현의 입력/출력 계약을 마련함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

3

장면 분해

정적 레이어와 효과 영역을 나눔

의도 핵심 구현의 입력/출력 계약을 마련함

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

다음 단계 – 메인 착수 기준

1

환경 시험

타깃 인식 성공을 확인해야 함

의도 확인되지 않은 인식 환경을 다음 단계로 넘기지 않음

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

2

값 시험

접근 시 거리 감소를 확인해야 함

의도 확인되지 않은 인식 환경을 다음 단계로 넘기지 않음

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함

3

범위 동결

씬 1개와 변형 1종으로 확정함

의도 확인되지 않은 인식 환경을 다음 단계로 넘기지 않음

근거 planning/P037_middle-ar/01_컨셉기획서.md; v1 컨셉의 단일 관찰 체험 범위를 계승함