

개인 프로젝트

Middle (AR 마그리트)
세부 기획서 / 공간 연출

이미지 타깃 위의 초현실 그림과 거리 기반 관찰 체험

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210424	20210531
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건

목표 – 6P

1. 파트 인수 목표

설계 원칙 – 7P

1. 핵심 원칙

공간 구성 – 8P

1. 레이어 배치
2. 부모와 표시 책임

연출 설계 – 10P

1. 관찰 구도와 서사

연출 검수 – 11P

1. 시점별 판정

제작 계획 – 12P

1. 제작 작업
2. 검수와 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-24	박도원	공간 연출 초안	상위 계약에 맞춰 파트 규격을 작성함
2	2021-05-10	박도원	공간 연출 검수 명세	통합용 수치와 인수 항목을 보완함
3	2021-05-31	박도원	공간 연출 최종 점검표	재인식과 시연 조건 점검표를 정리함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 결정

거리 스크러빙과 단일 타깃을 전제로 함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

파트 과제

정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

검증 범위

기기 실측으로 최종 조정값을 확정해야 함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

목표 – 파트 인수 목표



정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

1

Magritte 씬

왕복/재인식

필수 검수

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

설계 원칙 – 핵심 원칙

원경 분리

하늘을 멀리 두어 풍경의 범위를 확보함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

전경 위계

인물보다 효과가 앞에 보이도록 배치함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

관찰 중심

사선에서 틈이 보이면 간격부터 조정함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

공간 구성 – 레이어 배치

대상 / Order	위치 x,y,z	스케일
하늘 / 0	0, 0.76, 30.91	6.33
산 / 1	0, 0.555, 0.098	1.40, 1.28, 1.40
벽 / 2	0, 0.892, 0.814	1.40, 1.64, 1.40
양복 / 3	0, 1.355, 0.197	1.40, 1.48, 1.40
gurry / 3	0, 0.05, -0.07	1.40
Corona / 4	0.07, 1.59, 0.85	0.439

공간 구성 – 부모와 표시 책임

Magritte 표시 그룹

루트 하늘

타깃 표시 이벤트를 별도로 전달함

원경 좌표 유지

ImageTarget

스케일 0.8427069를 초기값으로 사용함

산, 벽, 양복, gurry, Corona

연출 설계 – 관찰 구도와 서사

요소	연출 규칙	의도
카메라	사용자 카메라를 그대로 사용함	관객의 이동을 시점 변화로 연결함
그림	하늘, 산, 벽, 양복을 겹침	익숙한 풍경 속 낯선 인물을 강조함
코로나	인물 상단의 변형에 집중함	사회적 소재의 시각적 암시로 사용함
컷신/대사	강제 컷과 설명 대사를 두지 않음	해석보다 관찰을 우선함

연출 검수 – 시점별 판정

조건	합격 기준	보정 순서
정면	인물과 효과가 가려지지 않아야 함	Order와 겹침을 점검함
사선	풍경의 빈 틈이 주의를 빼앗지 않아야 함	간격을 줄인 뒤 크기를 조정함
근접	효과가 관찰 영역을 벗어나지 않아야 함	Corona 위치/크기를 조정함
상실	루트 하늘도 함께 숨겨져야 함	표시 이벤트 연결을 점검함

제작 계획 – 제작 작업

1

부모 지정

하늘과 타깃 자식의 표시 경로를 구성함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

2

초기 배치

표의 좌표와 Order를 입력함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

3

구도 보정

정면/사선 캡처를 비교함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

제작 계획 – 검수와 완수 방안

1

정면 시험

인물과 효과의 식별을 확인함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

2

사선 시험

틈과 잘린 가장자리를 보정함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함

3

상실 시험

모든 레이어의 동시 숨김을 확인함

의도 정면/사선에서 인물과 효과의 겹침을 유지해야 함

근거 D:/unity/Middle/Assets/Middle/Scene/Magritte.unity; v1 메인의 FSM/거리 환산 명세를 계승함