NotableWomen (위인 여성 AR) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2021-04-16 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P038 / 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: 스마트폰 카메라로 지폐를 비추면 그 위에서 모델, 이미지, 소리가 시간 순서대로 연출되는 이미지 타깃 AR 체험. [근거: 씬 ImageTarget, `ImageTargetTimeline.playable`]

기획 의도. - 지폐 한 장을 마커로 삼아, 현실 물건이 다른 이야기를 시작하는 순간을 짧은 연출로 보여 준다. [추정: 마커가 지폐이고 연출이 이미지 오버레이] - 코드 없이 Vuforia, PlayMaker, Timeline 조합으로 AR 연출 한 편을 끝까지 만들어 보는 학습이 목적이다. [추정: 자작 C# 없음, 학습 분류] - 프로젝트 이름은 "위인 여성"이나 결과물의 소재와 일치하지 않는다(00 문서 6절). 이 문서는 확인된 결과물 기준으로 쓰고, 소재는 미확인으로 둔다.

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 과제 평가자와 주변 사용자 [추정: 학습 과제, 배포 기록 없음]
- 플랫폼: Android(최소 SDK 26), `.apk` 3회 빌드. [근거: ProjectSettings.asset, 루트 `*.apk`]
- 엔진: Unity 2019.4.22f1, Vuforia Engine 9.0.12, Timeline 1.2.18. [근거: manifest.json]
- 도구: PlayMaker(FSM), 2DxFX(Smoke 셰이더). [근거: 씬, `Assets/2DxFX`]
- 범위: 씬 1개, 이미지 타깃 1개, 모델 3개. 인원은 1인(박도원). [근거: 파일 구성]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 평범한 지폐를 비추는 순간 그 위에서 무언가 튀어나오는 놀람. [추정]
- 차별점: 별도 마커 없이 일상 물건을 인식 대상으로 사용. [근거: `1000Won.xml` 이름 `1000won`]
- 레퍼런스: 기록 없음.

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 기록 없음. 결과물에는 "1BTC" 패러디 지폐 이미지(한국은행 천원권 디자인을 변형)와 글자 스프라이트가 있고 톤은 밈/유머 쪽이다. [근거: `BTC.jpg`, `MM.png`]
- 아트: 3D 모델(`.dae`) 3개, 2D 스프라이트 오버레이, 가짜 그림자 평면, 연기 셰이더 효과의 혼합. [근거: `Model`, `FakeShadow.mat`, `2DxFX/AL/Smoke`]
- 사운드: 바람 소리, 충격음 효과음 mp3 2종. [근거: `Sound/`]

5. 게임 흐름 개요

1. 앱 실행 → 카메라 화면. 2. 천원권 인식(`Image Found`). 3. 타임라인 재생: 약 1.75~9.5초 구간에 오브젝트 활성화와 효과음이 겹친다. 4. 인식이 끊기면(`Image Lost`) 현재 설계는 빈 상태로 전이한다. [근거: 씬 FSM,

`.playable` 시작/길이값] - 진행 구조는 단일 체험이며 점수/성장은 없다. [근거: FSM 상태가 3개뿐]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템(AR 인식/상태 관리)

- 의도(Why): 지폐 인식 여부를 연출의 시작/종료 신호로 사용한다.
- 설계(How): Vuforia ImageTarget(`1000won`, 1.0 x 0.49247)을 인식하면 PlayMaker 전역 이벤트 `Image Found`를 발생시켜 `Play Timeline` 상태로 전이한다. `Image Lost`는 `State 3`으로 전이한다. 코드를 쓰지 않는 이유는 학습 과제의 일정과 도구 숙련도 때문이다. [근거: 씬 FSM, `1000Won.xml`, 추정: 이유]
- 필요(What): Vuforia 타깃 DB, PlayMaker, 라이선스 키.
- 작업 방법: 타깃 DB 생성 → 씬 배치 → FSM 연결 → 폰 빌드로 검증.
- 완료 기준: 지폐 인식 시 연출이 시작된다.
- 리스크/대안: Lost 때 연출이 계속 재생될 수 있다 → Lost 상태에 정지/숨김 동작 추가.
- 근거: [근거: NotableWoman1.unity]

콘텐츠(연출 타임라인)

- 의도(Why): 인식 직후 수 초 안에 시선을 끄는 한 번의 연출을 완성한다.
- 설계(How): 단일 `ImageTargetTimeline`에 활성화 트랙 3개(시작 1.75, 2.12, 2.43초, 길이 7.75, 7.38, 7.07초)와 오디오 트랙 4개(시작 2.0, 2.28, 3.12, 3.22초)를 겹쳐 순차 등장하게 한다. [근거: ImageTargetTimeline.playable]
- 필요(What): 모델 3개, 스프라이트, 효과음 2종.
- 작업 방법: Timeline에서 오브젝트/소리 배치 → 폰 빌드로 타이밍 조정(빌드 3회 흔적).
- 완료 기준: 모든 요소가 의도한 순서로 등장.
- 리스크/대안: 오디오 클립 중복(같은 클립 다수 사용) → 용도별 클립 분리.
- 근거: [근거: ImageTargetTimeline.playable]

아트

- 의도(Why): 평면 지폐 위에 입체감을 주어 "솟아오르는" 느낌을 만든다.
- 설계(How): 모델은 타깃 위 y=0.001에 놓고 스케일 약 0.05, 바닥에 FakeShadow 평면을 깐다. [근거: 씬 BTC/FakeShadow 트랜스폼]
- 필요(What): 3D 모델/그림자 텍스처/머티리얼.
- 작업 방법: 모델 반입 → 머티리얼 → 위치/스케일 조정.
- 완료 기준: 지폐 위에 떠 보이지 않고 접지.
- 리스크/대안: 조명이 실제 환경과 다름 → 가짜 그림자 유지.
- 근거: [근거: NotableWoman1.unity, FakeShadow.mat]

사운드, UI, 데이터

- 의도(Why): 소리로 등장/충격 타이밍을 강조한다.

- 설계(How): 바람 소리는 별도 오브젝트(WindSound, PlayOnAwake), 충격음은 타임라인 트랙으로 처리. UI는 없고 `PlayMakerGUI`만 존재, 데이터 테이블 없음. [근거: 씬 WindSound/PlayMakerGUI, 추정: 어느 클립이 어느 소리인지는 미확인]
- 필요(What): mp3 2종.
- 작업 방법: 클립 배치 후 폰 스피커로 확인.
- 완료 기준: 소리 시작이 화면 연출과 어긋나지 않는다.
- 리스크/대안: 모바일 오디오 지연 → 트랙 시작값 보정.
- 근거: [근거: Sound/, 씬]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M1 인식	지폐 타깃 인식	`1000Won.dat/xml`, 1차 빌드	2021-04-16
M2 연출	모델/소리 타임라인	모델 3, 효과음 2, `.playable`	2021-04-16
M3 보정	위치/타이밍 조정	`3.apk`, 씬 최종 저장	2021-04-18
M4 확장(미완)	위인 여성 콘텐츠 확장	기록 없음	완성도 약 40%

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 소재 결정: "위인 여성"이라는 이름과 현재 소재의 불일치를 어느 쪽으로 정리할지 결정 필요. 현재 상태에서는 확정 불가.
- 인식 해제 처리, 반복 재생, 여러 타깃 확장 미정.
- 이미지 저작권/초상권: 외부 이미지(지폐/인물 합성)를 사용했다면 공개 배포 전 확인 필요. [추정]