

개인 프로젝트

NotableWomen (위인 여성 AR)
세부 기획서 / 공간/아트

지폐 위의 배치와 시각 리소스 규격

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210416 05:30	20210416 13:18
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

공간 전제 – 5P

1. 아트 파트의 착수 조건
2. 공간 가독성의 목표

공간 설계 – 7P

1. 공간 구성 원칙
2. 배치 기준

리소스 – 9P

1. 아트 파일 실측 규격

공간 설계 – 10P

1. 카메라와 관찰 공간

리소스 – 11P

1. 반입과 산출물 구분

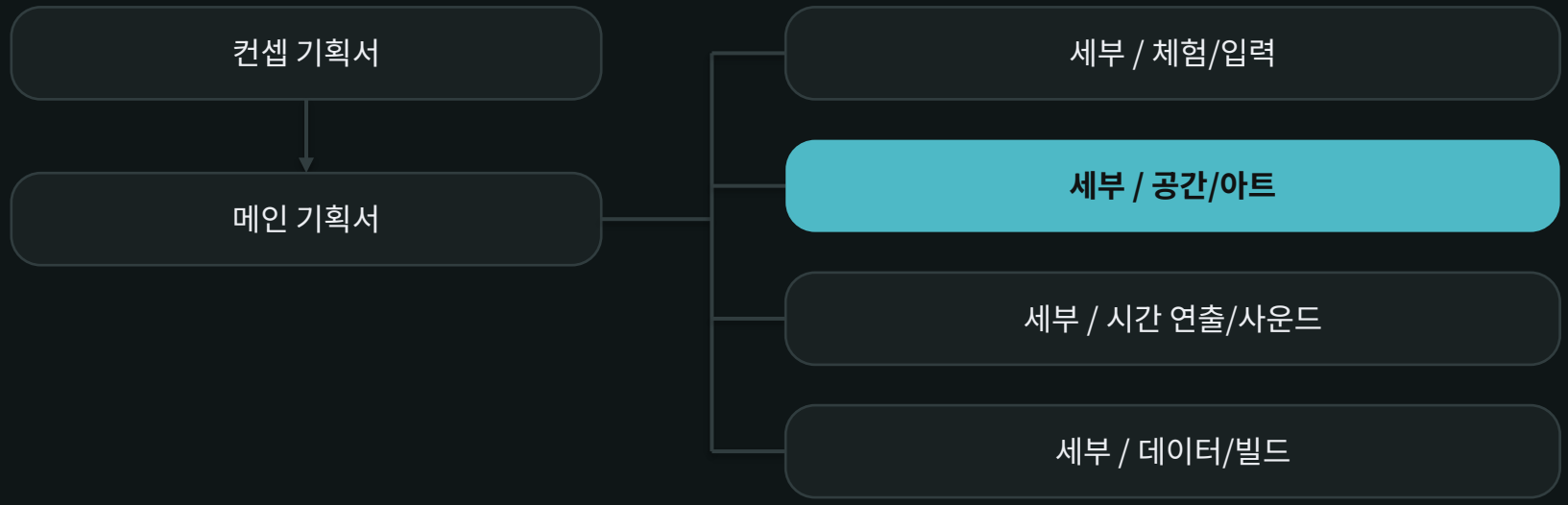
제작 계획 – 12P

1. 아트 제작/검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-16 05:30	박도원	공간/아트 초안	타깃 기준 배치와 반입 규격을 정리함
2	2021-04-16 05:53	박도원	지폐 이미지 기준	BTC.jpg 원본 규격을 반영함
3	2021-04-16 06:10	박도원	모델 묶음 기준	1~3.dae의 반입 목록을 반영함
4	2021-04-16 13:18	박도원	문자 이미지 기준	MM.png의 문자 표시 규격을 반영함
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

공간 전제 – 아트 파트의 착수 조건

화면 좌표와 타깃 좌표의 혼동을 방지함

좌표 기준

타깃 폭 1.0의 상대 좌표를 사용할 예정임

제작 대상

모델 3개와 표시 이미지 2장을 준비함

기술 조건

카메라 시점과 가짜 그림자를 함께 고려함

공간 전제 – 공간 가독성의 목표

지폐, 입체물, 이름을 서로 구분할 수 있는 배치로 만들 예정임

1개	3개	2장
AR 무대	모델 파일	표시 이미지

의도 겹침이 발견의 재미를 가리지 않게 함

근거 메인의 단일 타깃 및 01_concept 시각 방향

공간 설계 – 공간 구성 원칙

관찰자가 깊이와 소재를 함께 읽게 함

ImageTarget 기준의 소형 무대

실물 표면

지폐 윤곽을 남겨 비교 기준을 제공함

- BTC 평면
- 지폐 비율

입체물

그림자와 모델의 바닥을 맞춤

- DAE 3개
- FakeShadow

정보/효과

문자와 연기를 전경 장식으로 배치함

- Name
- Smoke

조명

밝기와 이동으로 변화의 시점을 강조함

- 방향광
- Point Light

공간 설계 – 배치 기준

실기기 보정의 시작값을 제공함

대상	위치/크기 초안	검수 기준
BTC	(0, 0.001, 0) / scale 0.0502	지폐면과 겹침을 점검함
FakeShadow	BTC 바닥 인접 / Cutoff 0.5	깜박임 없이 접지를 표현함
Name	(0.244, 0.0761, -0.1868) / 0.0396	글자가 모델에 완전히 가리지 않아야 함
Point Light	(0.292, 0.049, -0.28)	실물 배경과 밝기 차이를 비교함

리소스 – 아트 파일 실측 규격

샘플 파일을 제외하고 생산량을 명확히 함

파일	수량/규격	제작 조건
1.dae / 2.dae / 3.dae	각 1개 / 1,017,432 / 729,246 / 853,283 B	각 geometry 1개, 인물 수로 해석하지 않음
BTC.jpg	1장 / 1981×976	원본 가로세로 비율을 유지함
MM.png	1장 / 876×130	문자 테두리/투명 영역을 검수함
FakeShadow / MMSprite	MAT 2개	Material 폴더의 제작 대상으로 한정함

공간 설계 – 카메라와 관찰 공간

공간 탐색보다 손안의 무대에 집중함

구분	설계	검수 기준
카메라	실시간 ARCamera를 사용자 시점으로 사용함	자동 컷 전환을 넣지 않음
맵	지폐 한 장을 유일한 배치 평면으로 삼음	이동 맵, 충돌, 체크포인트를 만들지 않음
관찰각	휴대폰 위치로 입체감을 확인하게 함	모델의 뒷면/문자 가림을 점검함
효과	2DxFX Smoke를 Name에 연결할 예정임	실물과 글자 식별을 완전히 막지 않아야 함

리소스 – 반입과 산출물 구분

원본 소재와 엔진 생성물을 혼동하지 않게 함

구분	산출물	제작/보관 기준
원본 반입	DAE, JPG, PNG	외부 모델링 도구는 미확인으로 두고 원본을 보관함
Unity 조립	머티리얼, 배치, 효과 참조	씬 경로와 바인딩을 함께 점검함
자동 생성	LightingData/ReflectionProbe	수작업 아트 수량에서 제외함
소재 검수	패러디 지폐/문자	프로젝트 명칭으로 인물 정체를 단정하지 않음

제작 계획 – 아트 제작/검수

시간 연출에 연결하기 전에 공간 문제를 제거함

1

반입 검수

DAE 축/면과 이미지 비율을 점검함

2

공간 조립

타깃 기준으로 그림자/문자를 배치함

3

기기 보정

정면/사선에서 접지, 가림, 깜박임을 점검함