

개인 프로젝트

NotableWomen (위인 여성 AR) 세부 기획서 / 시간 연출/사운드

등장/속성 변화/효과음의 시간 계약

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210416 05:30	20210418 23:42
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

연출 전제 – 5P

1. 시간 파트의 착수 조건
2. 시간 연출의 목표

연출 설계 – 7P

1. 시간 구성 원칙
2. 표시와 움직임 시간표
3. 리깅과 애니메이션

사운드 – 10P

1. 오디오 배치안
2. 소리와 종료 품질

제작 계획 – 12P

1. 시간 편집/검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-16 05:30	박도원	시간/소리 초안	표시, 곡선, 소리의 책임을 명세함
2	2021-04-16 14:40	박도원	트랙 검수 기준	초기 APK 전 바인딩/종료 조건을 정리함
3	2021-04-18 23:42	박도원	시간표 기준 반영	Timeline 저장 시점의 시간값/곡선을 반영함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

연출 전제 – 시간 파트의 착수 조건

파트마다 다른 시간 기준을 쓰지 않게 함

재생 신호

Found에서 Director를 시간 0으로 재생함

출력 묶음

표시, 애니메이션, 오디오를 함께 편집함

정리 신호

Lost에서 모든 출력과 곡선을 초기화해야 함

연출 전제 – 시간 연출의 목표



엇갈린 등장 뒤 9.5초에 출력 종료를 맞출 예정임

1.75초	8.4초	9.5초
첫 활성화 트랙	Recorded 끝	전체 종료

의도 초기 변화와 본 등장을 구분하여 검수함

근거 D:/unity/NotableWomen/Assets/NotableWoman/Timeline/ImageTargetTimeline.playable; BTC 알파 곡선은 0~0.45초이며 첫 활성화보다 빠름

연출 설계 – 시간 구성 원칙

정적인 오브젝트 켜기만으로 끝나지 않게 함

엇갈린 시작

표시 시작을 1.75, 2.12, 2.43초로 나눔

속성 변화

위치, 알파, 연기, 음량 곡선을 함께 편집함

정리 우선

재인식 전에 곡선과 소리의 초기값을 복구함

연출 설계 – 표시와 움직임 시간표

활성화와 속성 곡선의 책임을 구분함

대상	시작~종료 / 초	제작 기준
Activation Track	1.75~9.50	모델 1 바인딩을 확인함
Activation Track (1)	2.12~9.50	모델 2 바인딩을 확인함
Activation Track (2)	2.43~9.50	모델 3 바인딩을 확인함
Recorded	0.00~8.40 / 60 samples/s	ImageTarget 하위 속성을 편집함

연출 설계 – 리깅과 애니메이션

별도 골격 제작 없이 짧은 동작을 구성함

대상	규격/구간	검수 기준
모델 1~3	DAE controller 0 / animation 0	골격 리깅 대신 Transform 곡선을 사용함
위치 곡선	1: 1.80~2.12 / 2: 2.13~2.42 / 3: 2.90~3.22초	자식 경로 1, 2, 3을 유지함
Point Light	1.97~5.97초 위치 변화	광원 이동과 등장 순서를 비교함
BTC, Name, WindSound	알파, 연기, 음량 곡선	초기값과 Lost 이후 복구값을 점검함

사운드 – 오디오 배치안

오브젝트 이름만으로 소리 역할을 지정하지 않게 함

트랙	시작 / 길이 / 초	클립/검수
Audio Track	2.00 / 2.9518	impact / 첫 강조로 사용함
Audio Track (1)	2.2833 / 2.9518	impact / 중첩 음량을 점검함
Audio Track (2)	3.1167 / 2.9518	Wind Blowing / 짧은 바람 구간으로 사용함
Audio Track (3)	3.2167 / 6.2833	impact / 클립 길이, 반복, 종료를 점검함

사운드 – 소리와 종료 품질

트랙 구성만으로 소리 품질을 보장했다고 판단하지 않음

항목	작업 방침	통과 조건
소스	MP3 2종을 단독 청취 후 반입함	파일명과 청취 역할을 대조해야 함
바인딩	각 Audio Track의 출력 대상을 명시함	누락/다중 출력 경로를 검수해야 함
중첩	단독 재생과 전체 재생을 비교함	휴대폰에서 찢어짐/과도한 중첩이 없어야 함
Lost/일시 중단	Director 정지와 AudioSource 정리를 함께 수행함	화면 밖에서도 소리가 남지 않아야 함

제작 계획 – 시간 편집/검수

잘못 연결된 트랙과 시간 오류를 따로 찾음

1

바인딩

대상 이름과 소스 연결을 1개씩 점검함

2

단독 재생

각 곡선/오디오를 시간표와 비교함

3

통합 재생

첫 표시, 종료, 음량 중첩을 휴대폰에서 확인함

4

해제 검수

중간 이탈 후 시간 0에서 다시 시작함