NotableWomen (위인 여성 AR) — 세부기획서: AR 연출/리소스

> 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. 목적과 범위

- 목적: 인식 후 재생되는 연출 한 편을 구현 가능한 수준으로 명세한다.
- 범위: 타임라인 구간, 씬 오브젝트 배치, 리소스/데이터 명세, 확장 구조. 서사/대사는 기록 없음.

2. 설계

타임라인 구간 설계

- 의도(Why): 요소가 어긋나게 겹쳐 시작해 연속된 한 동작처럼 보이게 한다.
- 설계(How): 활성화 트랙 3개와 오디오 트랙 4개를 한 `ImageTargetTimeline`에 둔다. 값은 아래와 같다. [근거: ImageTargetTimeline.playable]

트랙	시작(초)	길이(초)
Activation Track	1.75	7.75
Activation Track (1)	2.12	7.38
Activation Track (2)	2.43	7.07
Audio Track	2.00	2.95
Audio Track (1)	2.28	2.95
Audio Track (2)	3.12	2.95
Audio Track (3)	3.22	6.28

- 필요(What): Timeline 1.2.18, Playable Director(씬 오브젝트).
- 작업 방법: 트랙 배치 → 재생 확인 → 폰 빌드 → 시각 보정.
- 완료 기준: 첫 오브젝트 1.75초에 등장, 마지막 요소 약 9.5초 안에 종료.
- 리스크/대안: 활성화 대상이 어느 오브젝트인지 미확인. 효과음 3개가 같은 길이로 중복 → 클립 용도 분리.
- 근거: [근거: ImageTargetTimeline.playable]

씬 오브젝트 배치

- 의도(Why): 인식된 지폐 위에서 입체물이 자연스럽게 서 있게 한다.
- 설계(How): 타깃 기준 좌표로 `BTC` 모델 위치 (0, 0.001, 0), 스케일 0.0502 균일. `FakeShadow` 평면은 같은 위치 근처에 놓는다. `Name` 스프라이트 오브젝트는 위치 (0.244, 0.0761, -0.1868), 스케일 0.0396. 점광원 위치 (0.292, 0.049, -0.28), 방향광 1개. [근거: NotableWoman1.unity 트랜스폼]

- 필요(What): 모델/머티리얼.
- 작업 방법: 에디터에서 배치 → 기기 확인.
- 완료 기준: 모델이 지폐면에서 뜨지 않음.
- 리스크/대안: 스케일 단위(타깃 폭 1.0) 가정이 틀리면 크기가 어긋남 → 타깃 크기 재측정.
- 근거: [근거: NotableWoman1.unity]

인식 해제 처리

- 의도(Why): 지폐가 화면에서 사라졌을 때 연출이 남아 있지 않게 한다.
- 설계(How): `Image Lost` → `State 3`에서 타임라인 정지/오브젝트 숨김을 수행하도록 설계한다. 현 결과물은 `State 3`이 비어 있어 의도가 미구현이다. [근거: NotableWoman1.unity, 추정: 의도]
- 필요(What): PlayMaker 액션(타임라인 정지, SetActive).
- 작업 방법: 액션 추가 → 인식/해제 반복 시험.
- 완료 기준: 해제 시 소리와 화면이 모두 멈춤.
- 리스크/대안: 재인식 시 처음부터 재생할지 이어서 재생할지 미정.
- 근거: [추정: FSM 구조와 빈 State 3]

확장 구조(위인 여성 콘텐츠)

- 의도(Why): 프로젝트 이름대로 여러 위인을 마커별로 소개한다.
- 설계(How): 인물당 마커 1개, 모델 1개, 효과음, 짧은 설명을 한 세트로 만들고 `maxSimultaneousImageTargets` 1을 유지한다. 대상 인물 목록은 기록 없음. [추정: 이름과 모델 3개]
- 필요(What): 인물별 타깃 이미지, 모델, 설명 자료.
- 작업 방법: 첫 세트를 템플릿 삼아 복제.
- 완료 기준: 마커 3종이 각각 다른 연출 재생 [제안값].
- 리스크/대안: 3개 모델의 실제 인물 미확인.
- 근거: [추정: 프로젝트 이름]

3. 데이터/리소스 명세

파일	종류	크기/값	용도
`Model/1.dae`	모델	약 1.0MB	연출 모델(역할 미확인)
`Model/2.dae`	모델	약 0.7MB	〃
`Model/3.dae`	모델	약 0.85MB	〃
`Sprite/BTC.jpg`	이미지	약 0.78MB	BTC 오브젝트 텍스처 [추정]
`Sprite/MM.png`	이미지	약 16KB, 글자 "머스크 메론 (도지 건주)"	`MMSprite` 머티리얼
`Sound/Wind Blowing Sound Effect.mp3`	사운드	약 0.33MB	바람
`Sound/impact_sound_effect.mp3`	사운드	약 77KB	충격음
`Material/FakeShadow.mat`	머티리얼	Cutoff 0.5	가짜 그림자

파일	종류	크기/값	용도
StreamingAssets/Vuforia/1000Won.xml/.dat	타깃	이름 1000won, 1.0 x 0.49247	인식

[근거: 각 파일, 한국은행 지폐 이미지/인물 합성 이미지는 외부 자료 가능성]

4. 작업 순서

1. 타깃 DB 반입 → 2. 모델/스프라이트 임포트 → 3. 배치와 머티리얼 → 4. FSM 이벤트 → 5. 타임라인 → 6. 해제 처리 → 7. 빌드/기기 검증.

5. 검수 기준

- 지폐 인식 후 2초 이내에 첫 연출 [제안값].
- 효과음 3회가 화면 연출과 맞다.
- 인식 해제 시 정지(현재 미충족).
- 모델 접지 확인, 크기 확인.
- 외부 이미지 사용권 확인(배포 시).