

개인 프로젝트

NotableWomen (위인 여성 AR)
메인 기획서

인식 이벤트와 시간 연출의 연결 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210416 04:50	20210418 23:42
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

구현 전제 – 5P

1. 컨셉 확정 상태
2. 컨셉 목표의 계승

핵심 메카닉스 – 7P

1. 책임 구조
2. 이벤트와 재생 계약
3. 이미지 타깃 규격

구현 구조 – 10P

1. 씬과 도구 연결
2. 구현 필요 요소

리소스 – 12P

1. 제작 수량
2. 규격과 생산 방식

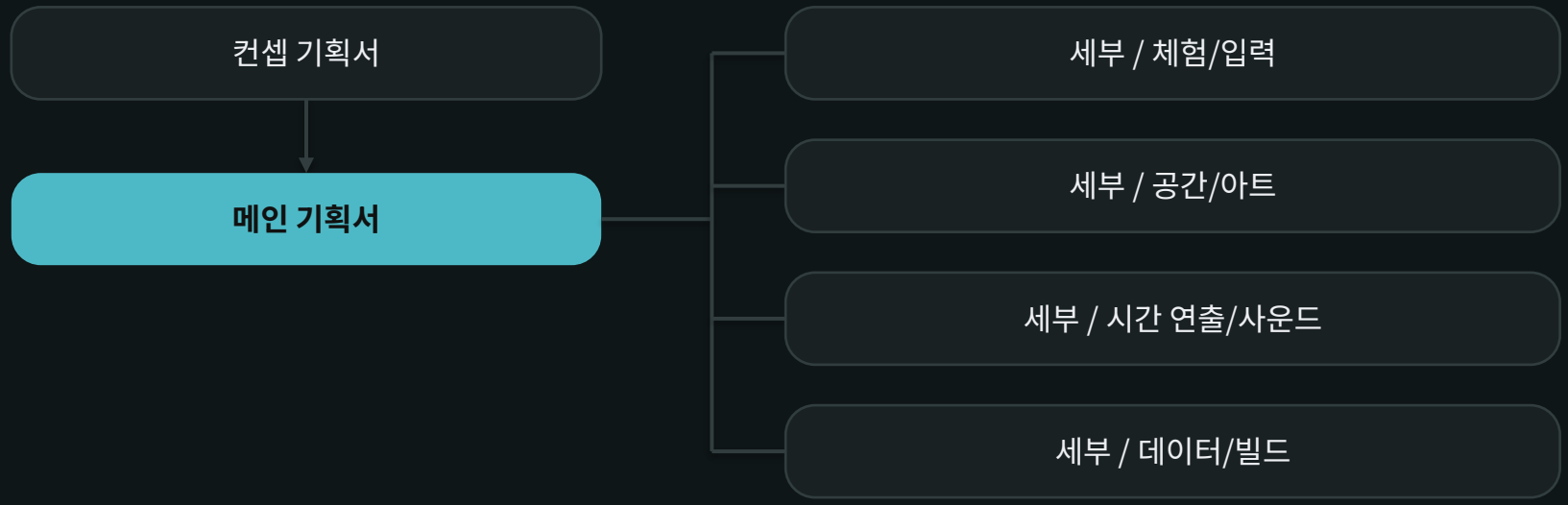
구현 계획 – 14P

1. 구현과 검증 순서
2. 세부 파트 인수 계약

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-16 04:50	박도원	메인 초안	상태와 Director의 책임을 분리함
2	2021-04-16 05:20	박도원	파트 명세 이관	핵심 계약을 세부 4개 파트에 전달함
3	2021-04-16 06:19	박도원	타깃 DB 기준	1000Won 데이터 쌍의 반입 기준을 반영함
4	2021-04-18 23:42	박도원	재생 경로 검수 항목	씬 저장 시점을 기준으로 해제 정리 검수를 남김
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

구현 전제 – 컨셉 확정 상태

확정된 목표와 남은 구현을 구분함

확정 범위

한 타깃/한 연출/Android 시연을 목표로 함

미구축 연결

DB, 씬, FSM, Director의 연결을 구축해야 함

기기 조건

카메라 권한과 천원권을 확보해야 함

구현 전제 – 컨셉 목표의 계승



인식 한 번에 재생 한 번, 해제 후에는 출력이 남지 않도록 설계함

1개	≤2초	≤10초
동시 인식	첫 표시 목표	전체 연출 목표

의도 도구 구현을 체험 성공 기준에 연결함

근거 01_concept의 반응, 길이, 해제 목표

핵심 메카닉스 – 책임 구조

인식 판단과 연출 시간을 분리함

카메라 입력과 시간 연출

Vuforia

인식 여부만 전달함

- 1000won
- Image Found / Lost

Manager FSM

시작, 해제, 재진입을 통제함

- State 1
- Play Timeline
- State 3

Playable Director

표시, 움직임, 소리의 시간을 통제함

- Activation
- Animation
- Audio

핵심 메카닉스 – 이벤트와 재생 계약

재생 완료와 타깃 해제를 혼동하지 않게 함

현재 조건	입력	처리 기준
초기/해제	Image Found	시간 0 초기화 후 1회 재생함
재생/재생 종료 후 추적 유지	중복 Found	재시작을 억제함
모든 상태	Image Lost	정지, 음소거, 숨김 후 대기함
연출 완료/추적 유지	9.5초 도달	출력을 정리하고 재인식을 기다림

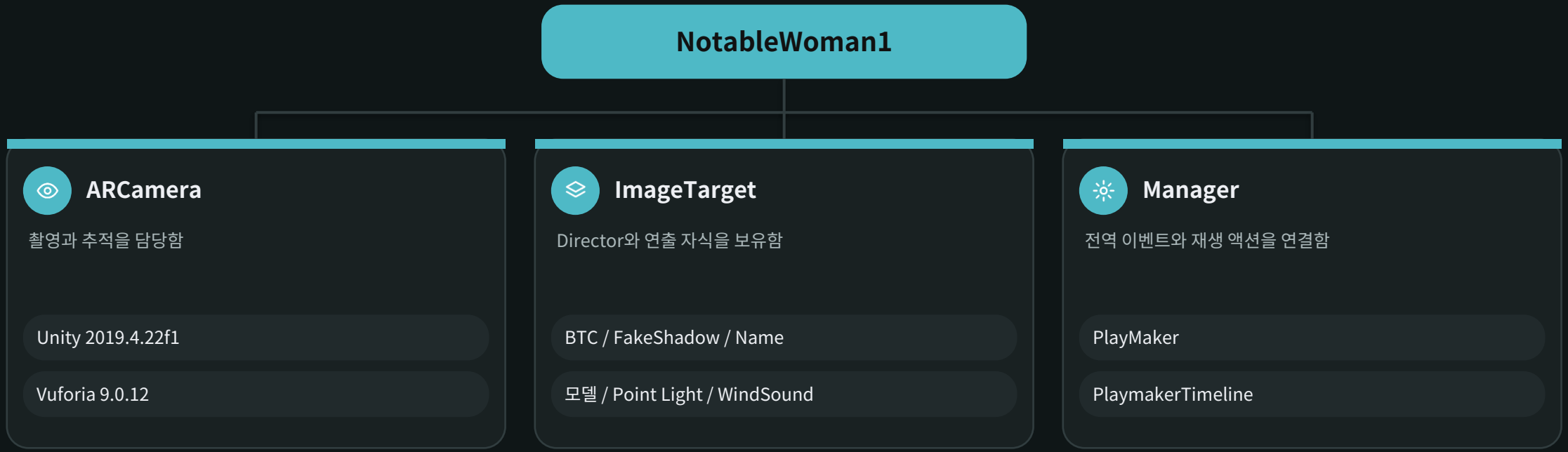
핵심 메카닉스 – 이미지 타깃 규격

인식용 지폐와 패러디 표시 이미지를 구분함

항목	설정값	확인 기준
이름/DB	1000won / 1000Won.xml/.dat	대소문자와 DB 쌍을 맞춰야 함
기준 크기	1.0 × 0.49247	타깃 폭 기준의 비율로 배치함
동시 인식	1개	다른 지폐로 콘텐츠를 늘리지 않음
미리보기	1024 × 504 JPG	인식 DB와 표시용 BTC를 구분함

구현 구조 – 씬과 도구 연결

한 씬에서 신호와 출력의 연결점을 줄임



구현 구조 – 구현 필요 요소

리소스 미연결을 시스템 실패로 오인하지 않게 함

핵심 연결 준비

입력 자료

천원권과 인식 DB를 준비함

- XML/DAT 1쌍
- 실물 천원권

연출 자료

초기 연결용 리소스를 반입함

- DAE 3 / 이미지 2
- MP3 2 / Timeline 1

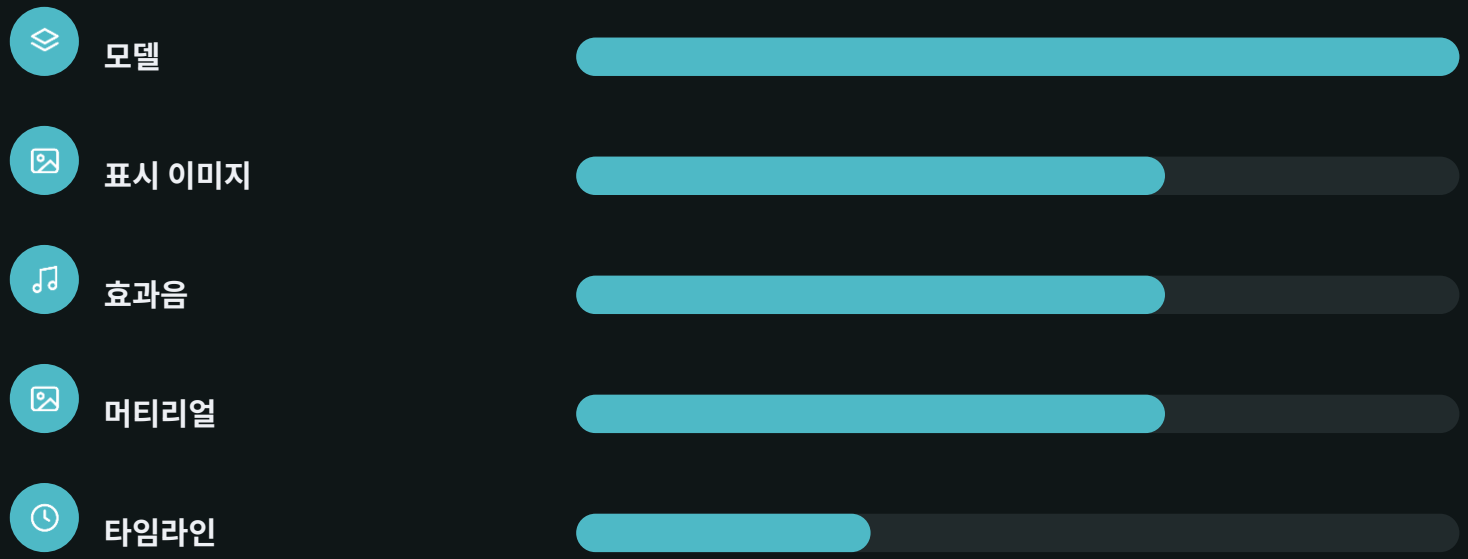
검수 수단

편집기와 휴대폰 결과를 대조함

- Android SDK 26 이상
- 인식/해제 검수표

리소스 – 제작 수량

외부 샘플을 제외한 체험 제작량을 고정함



모델	3개	DAE / 각 geometry 1개
표시 이미지	2장	JPG 1 / PNG 1
효과음	2종	MP3 / 재사용 배치
머티리얼	2개	Material 폴더 / 외부 패키지 제외
타임라인	1개	표시 3 / 오디오 4 / 애니메이션 1트랙

리소스 – 규격과 생산 방식

명칭과 원본 규격을 재현 가능한 작업 기준으로 삼음

대상	규격/명명	생산/검수
모델	Model/1.dae~3.dae	DAE 반입 후 축, 면, 크기를 검수함
표시 이미지	BTC.jpg 1981×976 / MM.png 876×130	원본 비율과 문자 투명도를 유지함
효과음	MP3 2종 / 소스명 유지	단독 청취 후 트랙의 용도를 지정함
동작	Recorded / 60 samples/s / 0~8.4초	Timeline에서 위치/속성 곡선을 편집함
타깃	1000Won.xml/.dat / 1쌍	인식 DB와 표시 이미지를 따로 관리함

구현 계획 – 구현과 검증 순서

전체를 조립하기 전에 실패 지점을 좁힘

1

입력 점검

DB와 카메라에서 Found/Lost를 각각 확인함

2

대체 출력

임시 오브젝트로 시작/중복 억제를 확인함

3

시간 연결

본 연출로 교체하고 9.5초 종료를 확인함

4

반복 검수

이탈 후 재인식 5회에서 잔류 0건을 확인함

구현 계획 – 세부 파트 인수 계약

핵심 로직 이후의 품질 기준을 파트별로 배분함

파트	넘길 결정	인수 조건
체험/입력	카메라가 주요 입력임	설명 후 첫 체험과 재시도가 가능해야 함
공간/아트	타깃 좌표에 묶음	접지, 문자, 가림을 검수해야 함
시간/사운드	동일 Director에서 시간 통제함	동기화, 종료, 무음 체험을 검수해야 함
데이터/빌드	DB, 씬, Timeline 묶음 유지함	같은 설정으로 APK를 재현해야 함