NotableWomen (위인 여성 AR) — 메인기획서

> 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. 핵심 메카닉스

이미지 타깃 인식

- 의도(Why): 별도 마커 없이 가진 물건을 AR 입구로 삼는다.
- 설계(How): Vuforia 타깃 `1000won`(가로 1.0 : 세로 0.49247 비율)을 `ImageTarget`에 연결하고 `mDataSetPath`를 `Vuforia/1000Won.xml`로 지정한다. 동시 인식은 이미지 1개로 제한한다. 천원권을 택한 이유는 흔히 가진 지폐이기 때문이라 [추정]한다. [근거: NotableWoman1.unity, 1000Won.xml, VuforiaConfiguration.asset]
- 필요(What): 타깃 DB, 카메라 권한, 라이선스.
- 작업 방법: 타깃 업로드 → DB 반입 → 씬 연결 → 기기 확인.
- 완료 기준: 지폐를 비추면 추적이 시작된다.
- 리스크/대안: 지폐 특징점 부족 시 인식 불안정 → 타깃 별점 확인, 다른 마커.
- 근거: [근거: 1000Won.xml, NotableWoman1.unity]

인식 연동 연출 재생

- 의도(Why): 인식 순간이 곧 체험의 시작이 되게 한다.
- 설계(How): `Manager` FSM 상태 3개(`State 1` 시작, `Play Timeline`, `State 3`)와 이벤트 `Image Found`/`Image Lost`를 둔다. 두 이벤트는 전역 전이로 `Play Timeline`과 `State 3`을 호출한다. `Play Timeline`은 `playTimeline` 액션 1개(everyFrame 꺼짐)로 타임라인 오브젝트를 재생한다. `RestartOnEnable`은 켜져 있다. [근거: NotableWoman1.unity Manager FSM]
- 필요(What): PlayMaker, PlaymakerTimeline 액션.
- 작업 방법: 이벤트 정의 → 전역 전이 → 액션 연결 → 인식/해제 반복 확인.
- 완료 기준: 인식 시 1회 재생, 해제 시 정리.
- 리스크/대안: `State 3`에 동작이 없어 재생 중이던 연출이 계속될 수 있다 → 정지/숨김 액션을 넣는다.
- 근거: [근거: NotableWoman1.unity]

시간 연출(타임라인)

- 의도(Why): 요소가 순서대로 등장해 하나의 짧은 이야기처럼 보이게 한다.
- 설계(How): 3절 표 참고. 활성화 트랙으로 오브젝트 표시 구간을, 오디오 트랙으로 효과음을 겹친다. [근거: ImageTargetTimeline.playable]
- 필요(What): 모델, 스프라이트, mp3.
- 작업 방법: 트랙 배치 → 폰에서 타이밍 확인.

- 완료 기준: 타임라인이 끝까지 재생.
- 리스크/대안: 길이가 모두 7초 안팎으로 겹친다 → 구간별 분리 조정.
- 근거: [근거: ImageTargetTimeline.playable]

2. 구현 방법

- 구조: 씬 `NotableWoman1` 한 개. 루트에 `ARCamera`, `ImageTarget`(자식으로 모델 `BTC`, `FakeShadow`, 스프라이트 `Name`/연기 효과), `Manager`(FSM), `PlayMakerGUI`, `WindSound`, 조명 2개. [근거: NotableWoman1.unity 오브젝트 이름]
- 월드 센터 모드는 1로 설정되어 타깃 기준 좌표를 쓴다. [근거: mWorldCenterMode: 1]
- 데이터 구조: 별도 데이터 파일, 저장, 설정 없음. 자작 C# 없음. [근거: Assets 구성]
- 빌드: Android, 최소 SDK 26, 버전 0.1. [근거: ProjectSettings.asset]
- 효과: 2DxFX의 Smoke 머티리얼을 사용. [근거: 씬 `2DxFX/AL/Smoke`]

3. 시스템 간 상호작용과 밸런스 기준

- 인식 → FSM → 타임라인 → 오디오/오브젝트 순으로 단방향 연결. [근거: 씬 FSM]
- 밸런스 변수는 없다. 조정 대상은 등장 시각(1.75~3.22초)과 지속(약 2.95~7.75초)뿐이다. [근거: `.playable`]
- 기준 [제안값]: 인식 후 첫 반응은 2초 이내, 전체 연출은 10초 이내.

4. 게임의 나머지 부분의 방향

- 콘텐츠 구조: 현재 단일 마커/단일 연출. 원래 이름대로면 여성 위인별 마커 1개와 연출 1세트가 되었을 것이다. [추정: 프로젝트 이름]
- 메타 진행, 저장, 설정: 없음. UI/UX: 화면 UI 없이 카메라 위 연출만.
- 아트/사운드: 모델 3개를 인식 대상별 캐릭터로 쓰는 구상. [추정: 모델 3개]

5. 제작 과정 설계

1. 타깃 DB/씬 기본(선행) → 2. 모델/이미지 배치 → 3. FSM 연결 → 4. 타임라인 → 5. 빌드/검증(반복). 모델 제작과 사운드 수집은 병렬 가능. 검증은 실기기에서 지폐를 비추어 확인한다. 도구 분담: 사람이 전부 수행, 별도 AI 사용 기록 없음. [근거: 빌드 3회, 세션 로그 없음] - 인수인계: 문서 없음. 이 문서 세트로 대체.

6. 세부기획서 목록

- `03_세부기획서_AR연출/리소스.md`: 타임라인 구간 설계, 오브젝트 배치 값, 리소스 명세, 확장 방향(위인 콘텐츠 구조).