

유니티 기초 교과

UnityBasic
세부 기획서 / 아트/연출

씬 단위 기초 실습과 시트 기반 대사 UI

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260710	20260712
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 - 5P

1. 메인 인계
2. 완료 기준

설계 원칙 - 7P

1. 핵심 요소

아트 규격 - 8P

1. 리소스 명세

연출 규칙 - 9P

1. 화면 갱신

제작 규칙 - 10P

1. 임포트와 명명

제작 범위 - 11P

1. 부가 자산 경계

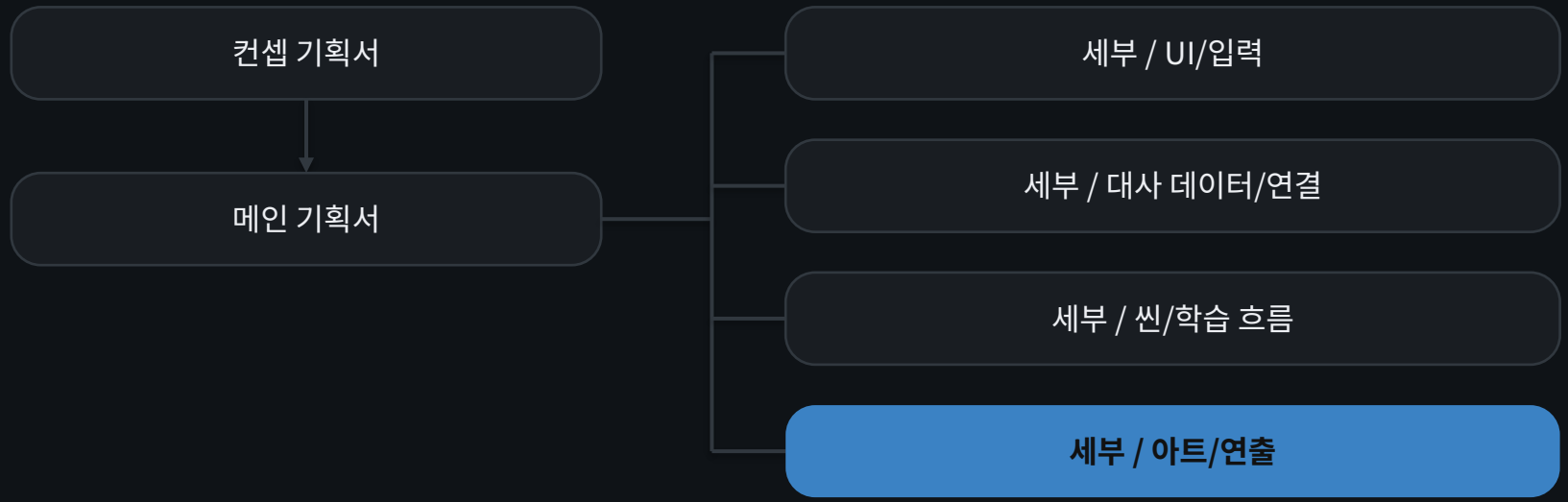
작업 계획 - 12P

1. 제작과 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-10	박도원	아트/연출 명세 작성	메인의 입출력 기준을 상세화함
2	2026-07-11	박도원	아트/연출 검수표 보완	정상/예외 사례를 문서화함
3	2026-07-12	박도원	백업 범위 정리	씬과 참조 파일의 보존 기준임
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 메인 인계

표시 계약

배경, 캐릭터, 초상 3슬롯을 목표로 받음

의도 역할별 시각 구분

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

제작 범위

정지 이미지와 한글 폰트를 준비할 예정임

의도 모션 제작 최소화

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

설계 전제 – 완료 기준



그림 키에 맞는 이미지를 비율 왜곡 없이 표시해야 함

17개

대사용 PNG

0건

유효 키 경고

의도 메인의 단독 실행과 데이터 갱신 목표를 해당 파트에서 충족함

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

설계 원칙 – 핵심 요소

정지 연출

대사 줄 갱신으로 그림을 교체함

의도 전환 원리 학습

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

역할 분리

배경, 전신, 초상 영역을 구분함

의도 정보 우선순위

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

원본 유지

해상도와 키의 실제 차이를 보존함

의도 불필요한 재가공 방지

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

아트 규격 – 리소스 명세

키	개수/원본 크기	배치 방침
BG_00~04,06~08	8개 / 2816×1536	배경 프레임에 비율 유지함
bg0	1개 / 1035×635	보조 배경으로 분리함
Char_00~03	4개 / 1035×635	정지 이미지 영역을 사용함
Portrait_00~02	3개 / 452×457	초상 슬롯에 맞춤
Portrait_03	1개 / 73×72	과도한 확대를 피함

연출 규칙 – 화면 갱신

상황	그림 처리	의도
유효 키	Resources.Load 후 Image 활성화함	현재 줄의 장면 표시
빈 키	해당 Image를 숨김 처리함	이전 그림 잔류 방지
없는 키	경고 후 Image를 숨김 처리함	잘못된 리소스 식별
종료	마지막 Render 화면을 유지함	종료 시 빈 화면 방지

제작 규칙 – 임포트와 명명

항목	작업 규칙	검수 기준
위치	Assets/Resources 아래에 배치함	폴더 필드가 비면 루트 조회
이름	확장자를 빼고 대소문자를 유지함	BG_00과 bg0 구별
임포트	Texture Type을 Sprite로 설정함	Load<Sprite> 성공
이미지 비율	Preserve Aspect로 왜곡을 방지함	800×600과 16:9 비교
폰트	NotoSansKR TTF와 SDF를 준비함	화자/본문 한글 확인

제작 범위 – 부가 자산 경계

항목	범위	목표
패키지 자산	Assets 전체 139 prefab/100 FBX/89 PNG임	실습 직접 제작 수량과 구분함
씬	전체 7개 중 Scenes 폴더 6개를 관리함	패키지 데모 씬 제외
애니메이션	대사 UI의 리깅/클립 제작 없음	정지 이미지 교체에 집중함
사운드	Assets 내 오디오 파일 0개임	이번 실습의 재생 시스템 제외

작업 계획 – 제작과 검수

1

목록/검수

키와 크기를 대조함 / 17개 이미지를 순차 확인함

의도 명세 일치/로드 누락 없음

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

2

임포트/검수

Sprite와 SDF를 지정함 / 빈 값과 오타를 확인함

의도 표시 가능/잔류 그림 없음

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite

3

연결/검수

시트 키를 슬롯별로 넣음 / 배경과 소형 초상을 비교함

의도 장면 구성, 확대, 왜곡 점검

근거 2026-11-17 Resources PNG 17개 헤더 실측 및 DialogueView.SetSprite