

개인 프로젝트

Unity 자체 VTuber / 해적 캐릭터 세부 기획서 / 제작운영과검수

근거/단계 게이트, 재개, 독립 인계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260912	20260916
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 운영 규칙의 필요 조건

목표 – 6P

1. 운영 목표

핵심 요소 – 7P

1. 운영 핵심 3요소

본문 – 8P

1. G0~G6 단계 게이트
2. 검수 행렬
3. 근거와 판정 등급
4. 검수 대상의 구분

작업 계획 – 12P

1. 운영 산출물
2. 작업과 재개 절차

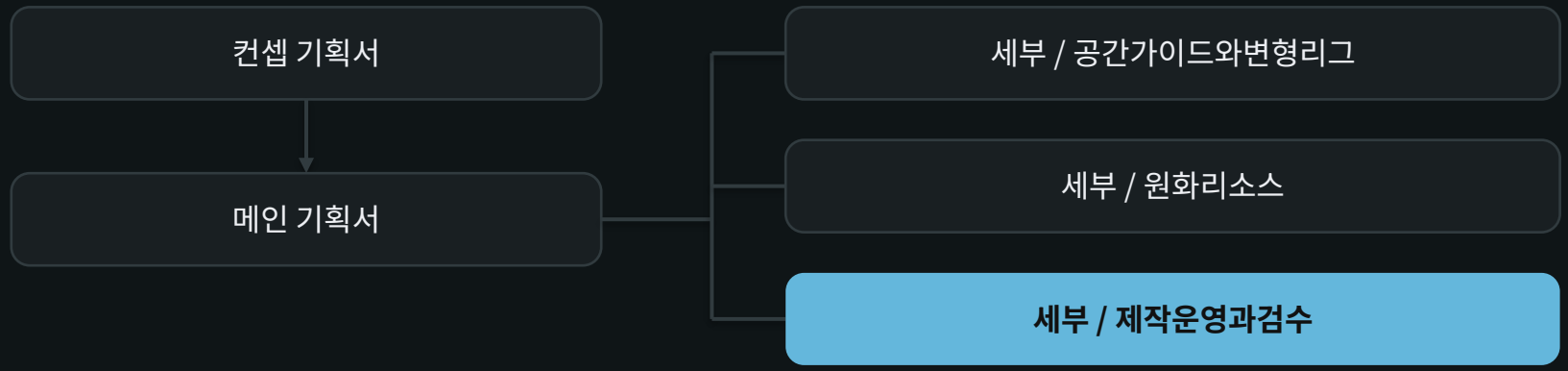
본문 – 14P

1. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-12	박도원	운영 초안	근거, 산출물, 판정을 분리하는 절차를 정리함
2	2026-09-13	박도원	근거/게이트 명세	G0~G6와 C/P/R/U, 신규 영역 재제작 규칙을 마련함
3	2026-09-14	박도원	참조/재개 규칙 고정	구성도 주참조와 5시간 잔여 10% 이하/reset+600초 규칙을 고정함
4	2026-09-16	박도원	독립 인계 v1.1	제작 의도, 참조, 명세 패키지를 갱신함. 모델 납품 승인은 남음
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 운영 규칙의 필요 조건

방향 정정

2D 원화와 숨은 공간 구조의 경계를 다시 고정해야 함

의도 과거 구현 방향이 재개 때 복원되는 것을 막음

근거 9월 12일 사용자의 깊이 표현/구조 정정임

검증 공백

초기 빌드는 존재하나 실얼굴/OBS 검수가 남아 있음

의도 성공한 검사의 범위만 보고함

근거 UNITY_PROGRESS의 검증 한계임

긴 작업 흐름

원화, 리그, 추적을 여러 작업 단위로 나눠야 함

의도 중단 후에도 같은 기준으로 이어가게 함

근거 원화 한 장에서 전체 시스템을 제작하는 범위임

목표 – 운영 목표

각 작업을 근거 → 산출물 → 검사 → 외관 판정으로 추적할 예정임

7단계

G0~G6 게이트

4분리

생성, 반입, 바인딩, 모션

0건

증거 없는 완료 표시

의도 사용자가 작업 현황과 남은 결함을 같은 자료에서 판단하게 함

근거 초기 실행 성공만으로 목표 품질을 판정할 수 없는 상태임

핵심 요소 – 운영 핵심 3요소

근거 연결

구현과 파츠 결정에 근거 ID를 연결함

의도 공개 기법과 자체 추론을 구분함

근거 상용 수준 목표와 Unity 자체 구현은 다른 조건임

게이트 분리

수치, 외관, 입력, 출력 승인을 따로 남김

의도 검사 통과가 전체 완료로 확대되지 않게 함

근거 실얼굴/OBS는 초기 검사 범위 밖임

재개 가능한 인계

현재 기준, 결함, 다음 작업을 파일로 고정함

의도 이전 대화를 모두 읽지 않고 작업을 이어가게 함

근거 여러 제작 단계와 도구를 연결해야 함

본문 – G0~G6 단계 게이트

단계	종료 조건	반환 기준
G0 근거/현황	근거, 미확정, 거부 자산을 분류함	출처 없는 기법은 보류함
G1 전신 설계	정측후면/내부 연결/복합 목표 자세를 확보함	얼굴, 소매, 골반 연결 결함을 설계로 반환함
G2 기반 기능	진단 도형으로 저작, 평가, 접합, 마스크를 검증함	수치 오류를 도구로 반환함
G3 중립 원화	전신 비례, 손목, 코트, 꼬리를 함께 검수함	비례/알파 결함을 원화로 반환함
G4 키폼	목표/중간 자세의 연속성을 검수함	윤곽/가림 결함을 보정 또는 파츠로 반환함
G5 / G6	녹화/실입력 후 실행 파일에서 출력/성능을 검수함	추적, 빌드, 캡처 결함을 해당 시스템으로 반환함

본문 – 검수 행렬

축	표본	관찰 대상
머리 × 몸통	yaw 0/±30/±60/±90 × 0/±30/±60	같은 방향 ±150°의 후방 노출을 확인함
얼굴	pitch 중립/위/아래 / 눈 중립/감음 / 입 닫음/열림	윤곽, 시선, 눈입 클리핑을 확인함
팔 6자세	내림/옆 들기, 굽힘, 전방, 교차, 손 회전	어깨, 팔꿈치, 손목 틈과 안감을 확인함
거리	root near/neutral/far + head lean	손, 얼굴, 몸의 상대 원근을 확인함
동적 조건	모자/물리 on/off / 급회전 정지 / 여러 FPS	부착, 수렴, 깜빡임을 확인함
입력/출력	추적 유실/복귀 / 실웹캠 / OBS	실행 파일에서 반응, 보정, 성능을 확인함

본문 – 근거와 판정 등급

등급	사용 범위	기록 원칙
C / 제작자 공개 사례	공개된 부위/제작 절차	다른 부위의 내부 구조까지 확장하지 않음
P / 공식 기능	기능 동작의 기준	특정 고객 모델의 사용 증거와 구별함
R / 사용자 요구	캐릭터별 범위, 품질, 정정	최신 요구를 과거 계획보다 우선함
U / 근거 부족	미확정/검수 부족 항목	완료/상용 검증 표시를 금지함

본문 – 검수 대상의 구분



후속 전신 구성도 v3를 목표 예시로 사용함. 시각 참고 자료가 생산 원화/모션 승인 증거를 대신하지 않음

설계 자료

정측후면 비례와 숨은 면 결손을 검토함

의도 구성도의 쓰임과 한계를 명확히 함

근거 비중립 원본으로는 모든 관절을 관찰할 수 없음

동작 자료

동일 입력의 전후 캡처와 결함을 함께 제출함

의도 설명만으로 개선을 판정하지 않게 함

근거 입체 움직임은 정지 이미지로 확인할 수 없음

작업 계획 – 운영 산출물

현황/재사용 기록

RESUME, WORK_LOG, REUSE_REGISTER를 마련함

의도 구 자산 자동 승계와 오래된 다음 작업을 차단함

근거 구현 방향이 바뀌는 재설계 구간임

검사/리뷰 기록

입력값, 버전, 캡처, 통과/실패, 이유를 저장함

의도 같은 조건에서 수정 전후를 비교함

근거 수치와 외관을 별도 판정해야 함

독립 인계

명세, START_HERE, 참조, 미확정을 패키지로 묶음

의도 컨텍스트 손실 뒤에도 제작 기준을 유지함

근거 원화와 조립 담당의 작업 경계가 다름

작업 계획 – 작업과 재개 절차

1 현재 기준 확인

최신 정정, 체크포인트, 작업 기록을 먼저 읽음

AGENTS / RESUME

의도 폐기된 방향으로 돌아가지 않게 함

근거 장기 작업은 계획이 여러 번 갱신됨

2 단위 선정

게이트, 근거, 검수 가능한 산출물을 정함

명세 / EVIDENCE

의도 기능 확장보다 판정 가능한 진전을 우선함

근거 원화, 리그, 출력의 의존관계가 있음

3 실행/대조

생성 전 기록 후 검사와 비교 캡처를 남김

Unity / WORK_LOG

의도 실행과 승인 상태를 분리함

근거 정지/수치 검사만으로 전체를 승인할 수 없음

4 저장/인계

현재 상태, 실패, 다음 작업/재개 시각을 확인함

체크포인트 / 예약 확인

의도 중단 지점에서 이어갈 수 있게 함

근거 사용량과 작업 문맥의 제약이 있음

본문 – 리스크와 대응

한도 중단 후 예약 시각이 어긋날 수 있음	당시 적용 한도와 reset 시각을 확인하고 UTC 예약값을 재조회함
새 채팅에 기존 예약 정책까지 전파될 수 있음	원화 인계와 자동 재개 설치를 별도 범위로 관리함
미완성 원화를 단계 완료로 집계할 수 있음	generated/handoff_ready와 assembly_checked/motion_checked를 구분함