

개인 프로젝트

언리얼 배경 작업 컨셉 기획서

야외 배경 학습의 목적과 경험 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20230711	20230711
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 학습 필요
3. 경험 목표

경험 설계 – 8P

1. 핵심 요소
2. 관찰의 즐거움
3. 제작과 관찰 루프
4. 비주얼 방향

제작 운영 – 12P

1. 학습 단계
2. 운영 규칙
3. 제작 위험

다음 단계 – 15P

1. 메인 설계 준비
2. 컨셉 인계 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2023-07-11	박도원	컨셉 범위 작성	월드 제작 착수 전 학습 범위를 정함
2	2023-07-11	박도원	경험 목표/메인 인계	관찰 지점과 조명 비교 목표를 정함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 동기 – 착수 조건

제작 기반

UE 5.2 기본 템플릿을 활용할 예정임

경험 공백

야외 배치/조명 통합 경험을 쌓아야 함

작업 제약

1인 수작업으로 배경 학습에 집중할 예정임

시작 동기 – 학습 필요



에셋의 품질을 공간 구성 능력으로 연결할 예정임

배치

직접 판단할 대상

관찰

수정의 근거

의도 모델 확보 이후의 구도, 크기, 빛 판단을 연습함

근거 planning/P040_unreal-backgrounds/00_제작기록정리.md의 study 분류와 외부 환경 에셋 구성을 근거로 의도를 추정함

시작 동기 – 경험 목표



직접 구성한 야외 공간을 걸으며 크기와 빛의 관계를 확인할 예정임

3종	3곳	2조건
템플릿별 학습 범위	대표 관찰 지점	낮/밤 비교

의도 한 장의 구도와 이동 중 공간감을 함께 익힘

근거 v1 컨셉의 목표를 계승한 설계 목표값임

경험 설계 – 핵심 요소

야외 배경 학습

공간 규모

큰 형태가 이동 경로를 안내해야 함

- 지형 실루엣
- 성벽과 통로

동적 조명

같은 재질을 다른 빛에서 비교할 예정임

- Lumen
- Virtual Shadow Maps

보행 검수

눈높이에서 어긋난 크기를 찾을 예정임

- ThirdPerson
- 자유 시점

경험 설계 – 관찰의 즐거움

규모 발견

성벽과 지형의 높이 차이를 읽게 함

재질 발견

돌과 목재의 표면 차이를 보게 함

공간 깊이

겹친 벽과 처마로 거리감을 만들 예정임

빛의 변화

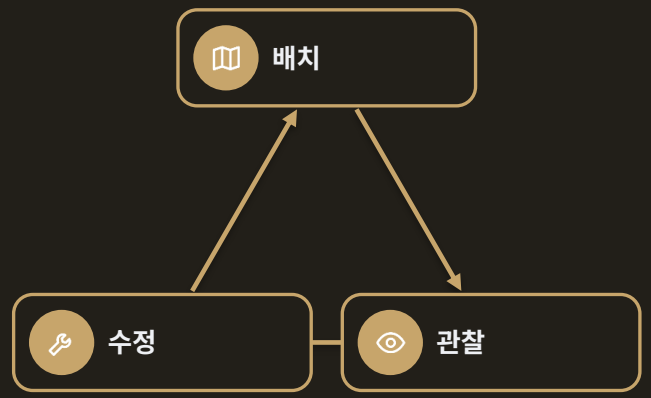
그늘로 들어갈 때 재질 변화를 보게 함

왼쪽: 원경 / 오른쪽: 근경

왼쪽: 원경 / 오른쪽: 근경

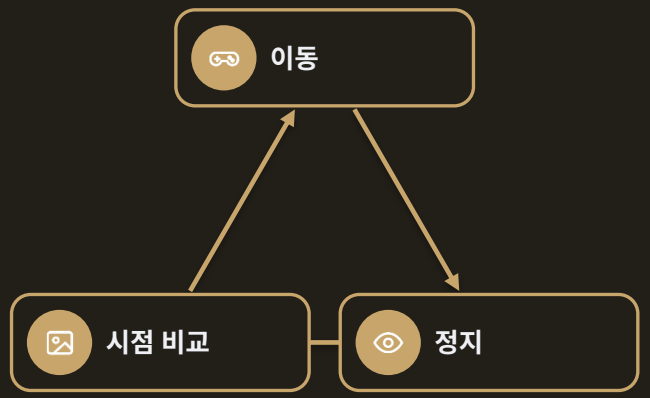
경험 설계 – 제작과 관찰 루프

코어 / 제작 반복



게임 전투 루프 대신 제작 반복을 사용할 예정임

인게임 / 관찰 반복



PIE에서 보행 규모와 가림을 확인할 예정임

아웃게임

해당 없음: 성장, 해금, 회차 보상이 없는 배경 습작임

경험 설계 – 비주얼 방향

항목	설계 기준	판정/대응
형태	석벽/바위의 큰 덩어리	식생은 경계와 근경에 제한함
재질	스캔 기반 PBR	돌/목재의 크기감을 맞출 예정임
색/빛	흙/돌 계열과 하늘의 대비	처마 암부와 바닥 명부를 함께 읽게 함
참고 범위	FantasyFort/RuralAustralia	ElectricDreamsEnv는 외부 참고로만 둘 예정임

제작 운영 – 학습 단계

1

월드 기초

Blank에서 지형과 맵 관리를 익힐 예정임

2

보행 장면

ThirdPerson으로 공간을 검수할 예정임

3

태양 실험

Simulation Blank로 조명을 비교할 예정임

제작 운영 – 운영 규칙

항목	설계 기준	판정/대응
일정	월드 기초 후 보행/태양 실험	단계별 검수 통과 후 확장할 예정임
버전	맵 변경 전 별도 사본	날짜/변경 이유를 함께 기록함
범위	게임 진행, 전투, 패키징 제외	로컬 에디터 학습으로 한정함
출처	외부 에셋과 직접 배치 구분	팩, 경로, 변경 범위를 기록함

제작 운영 – 제작 위험

에셋 탐색으로 배치 시간이 줄어들 수 있음	대표 구도에 필요한 자산부터 반입할 예정임
고해상도 재질과 동적 조명 부하가 겹칠 수 있음	원경 해상도와 조명 품질을 따로 비교할 예정임
외부 데모 장면이 직접 작업과 섞일 수 있음	작업 맵과 참고 맵의 목록을 분리할 예정임

다음 단계 – 메인 설계 준비

1

관찰 지점

원경, 보행, 근경의 질문을 정할 예정임

2

비교 조건

해상도와 빛 조건을 정할 예정임

3

역할표

세 프로젝트의 용도를 구분할 예정임

다음 단계 – 컨셉 인계 기준

1

범위 검토

게임 기능 추가 여부를 제외 범위와 대조함

2

기술 대조

기본 템플릿으로 목표 수행 가능성을 확인함

3

설계 인계

기준이 모이면 메인 구현 설계에 착수함