

개인 프로젝트

언리얼 배경 작업
세부 기획서 / 아트 리소스

자산 선별, 재질, 환경음의 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20230711	20231102
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

파트 목표 – 5P

1. 아트 제작 조건
2. 리소스 완료 목표

자산 설계 – 7P

1. 자산 분류
2. 팩별 선별 범위
3. 소스 규격과 운용

제작/검수 – 10P

1. 환경음과 기본 애니메이션
2. 자산 제작 절차
3. 리소스 인수 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2023-07-11	박도원	아트 파트 작성	메인 확정 후 자산 분류를 정함
2	2023-07-12	박도원	보행 장면 자산 기준	FantasyFort와 주변 자산 선별 기준을 정함
3	2023-11-02	박도원	태양 실험 자산 기준	V1과 하늘 재질의 적용 범위를 정함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

파트 목표 – 아트 제작 조건

상위 결정

큰 형태부터 근경으로 배치해야 함

자산 후보

외부 팩과 템플릿을 구분할 예정임

미결정 항목

실제 사용 자산과 해상도를 정해야 함

파트 목표 – 리소스 완료 목표

출처를 추적할 수 있는 일관된 돌, 목재, 식생 조합을 만들 예정임

34종	100%	0건
V2 3D_Asset 후보 폴더	사용 자산 출처 기록 목표	누락 참조 목표

의도 재사용과 변경 범위를 분명히 함

근거 2026-11-17 원본 Content 재귀 실측, _resource_audit.json 참조임 34는 원본 폴더 수이며 실제 배치 수가 아님

자산 설계 – 자산 분류

배경 제작 자산

구조

실루엣과 통로를 담당함

- FantasyFort
- 중세 건축 후보

표면

재질의 크기와 색을 통일함

- 돌/목재
- 재질 인스턴스

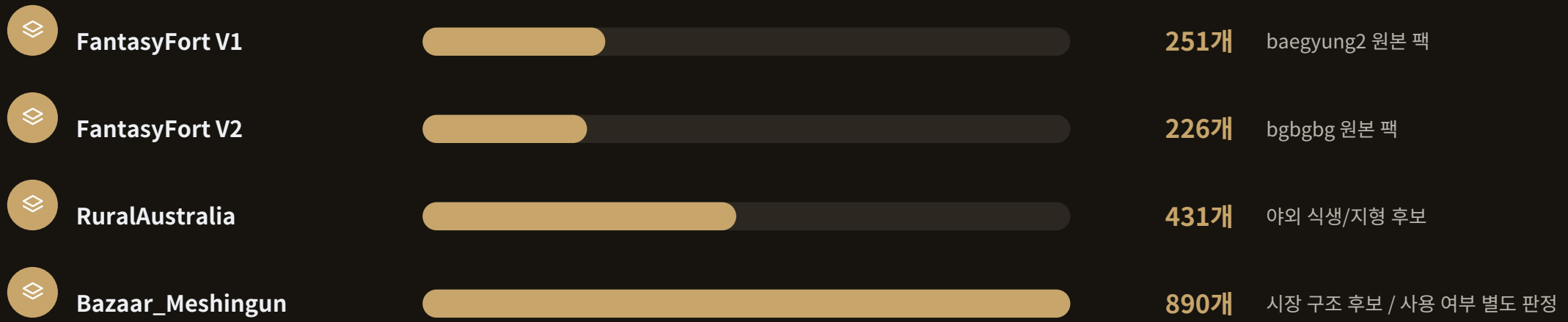
주변

중심 구도를 보조할 예정임

- 식생/잔해
- 환경음

자산 설계 – 팩별 선별 범위

uasset은 메시, 재질, 텍스처 등이 섞인 파일 단위임



자산 설계 – 소스 규격과 운용

항목	설계 기준	판정/대응
V1 PNG	248장: 8192^2 117 / 4096^2 63	나머지 68장은 비정방형/미리보기 포함임
V2 PNG	176장: 8192^2 141	나머지 35장은 미리보기 크기임
메시 소스	V1 FBX 25 / V2 FBX 35	엔진 반입 후 축, 스케일, 충돌을 검수함
해상도 정책	근경 8K/원경 4K 이하 목표	엔진 내부 크기는 Texture Editor에서 확인함
수정 규칙	원본명 보존/MI 파생본 분리	재질 타일링과 색을 동일 시점에서 비교함

제작/검수 – 환경음과 기본 애니메이션

항목	설계 기준	판정/대응
환경음 후보	Starter_Birds01/Starter_Wind05/06	바람/새 중 장면에 맞는 항목만 시험함
오디오 규모	StarterContent/Audio 24 uasset/프로젝트	baegyung/bgbgbg 동일 이름 중복을 합산하지 않음
음향 운용	시각 검수는 무음 조건 우선	환경음 시험은 별도 비교로 진행함
캐릭터	ThirdPerson 기본 리깅/이동 애니메이션	보행 검수용으로 유지하고 신규 제작은 제외함

제작/검수 – 자산 제작 절차

1

후보 선별

구도에 필요한 구조/표면을 고를 예정임

2

원본 반입

출처, 경로, 변경본을 기록할 예정임

3

장면 조정

재질 크기와 소품 밀도를 맞출 예정임

제작/검수 – 리소스 인수 기준

1

근경 검수

늘어난 무늬와 재질 누락을 확인함

2

보행 검수

소품 충돌과 식생 가림을 확인함

3

목록 확정

사용 경로, 규격, 출처를 저장함