

개인 프로젝트

언리얼 배경 작업
세부 기획서 / 라이팅/연출

태양, 하늘, 노출과 관찰 시점의 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20231102	20231110
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

파트 목표 – 5P

1. 라이팅 설계 조건
2. 빛 비교 목표

조명/연출 – 7P

1. 조명 제어 구조
2. 시점과 연출 규칙
3. 조명 실험 기록값

제작/검수 – 10P

1. 라이팅 구축 순서
2. 조명 판정 기준
3. 연출 검수 절차

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2023-11-02	박도원	라이팅 파트 작성	메인 조명 구조를 세부 조건으로 전개함
2	2023-11-09	박도원	낮/밤 판정 기준 보강	시점, 하늘, 노출 비교 항목을 정함
3	2023-11-10	박도원	연출 검수 조건 정리	고정 캡처와 연속 이동 기준을 정함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

파트 목표 – 라이팅 설계 조건

상위 결정

Lumen/VSM으로 동적 조명을 비교해야 함

실험 환경

Simulation Blank를 기반으로 구성할 예정임

미결정 항목

날짜, 시각, 좌표와 노출을 정해야 함

파트 목표 – 빛 비교 목표

같은 위치에서 낮과 밤의 하늘, 그림자, 재질을 비교할 예정임

3×2

지점/시간대 조합

6장

비교 캡처 목표

1변수

회차별 변경 기준

의도 밝기 변화가 공간 가독성에 미치는 영향을 확인함

근거 02_main.json의 배치, 이동, 광원 비교 절차를 해당 파트에 적용함 캡처 수는 검수 설계값임

조명/연출 – 조명 제어 구조

비교 가능한 빛 조건

태양

날짜, 시각, 위치를 기록할 예정임

- SunPosition
- GeoReferencing

하늘

낮/밤 재질의 밝기를 맞출 예정임

- M_SkyDome
- MI_StarSkySphere

관찰

같은 위치와 노출로 비교할 예정임

- 고정 시점
- 노출 범위

조명/연출 – 시점과 연출 규칙

항목	설계 기준	판정/대응
원경 시점	지형과 성벽이 함께 보이는 위치	광원 변경 중 카메라를 고정함
보행 시점	처마/입구의 밝기 전환 위치	암부 진입 전후를 비교함
근경 시점	돌/목재 표면을 읽는 위치	반사/접지 그림자를 확인함
하늘 표현	MI_NoiserClouds/T_Stars 활용	구름/별과 태양 조건을 대조함
컷신/이펙트	신규 컷신/전투 효과 제외	환경 관찰에 필요한 하늘 표현만 시험함

조명/연출 – 조명 실험 기록값

항목	설계 기준	판정/대응
태양 입력	날짜, 시각, 시간대, 위경도	선택한 한 조건을 기준으로 기록함
렌더 기준	GI/반사=Lumen, 그림자=VSM	실험 간 기본 경로를 유지함
노출	확장 휘도 범위 사용	동일 범위에서 명부/암부를 비교함
정적 조명	baegyung2 비활성	다른 프로젝트에 일괄 적용하지 않음
SDF 비교	bgbgbg TraceMeshSDFs=0 기준	변경 시 비용과 그림자 차이를 함께 기록함

제작/검수 – 라이팅 구축 순서

1

기준 하늘

SkyDome, 구름, 별 재질을 연결함

2

태양 연결

입력값 변경과 그림자 반응을 확인함

3

노출 조정

밝은 바닥과 처마 암부를 함께 확인함

제작/검수 – 조명 판정 기준

위: 낮 조건 / 아래: 밤 조건

명부 손실

바닥 무늬가 사라지면 노출을 점검함

암부 손실

처마 구조가 뭉개지면 간접광을 점검함

하늘 불일치

별/하늘 밝기가 맞지 않으면 재질을 점검함

재질 가독성

벽면 윤곽이 사라지면 광원과 노출을 분리 비교함

왼쪽: 직사광/하늘 / 오른쪽: 그늘/표면

제작/검수 – 연출 검수 절차

1

고정 캡처

세 시점에서 낮/밤을 기록함

2

연속 이동

그늘 진입 시 노출 전환을 확인함

3

조건 보관

광원, 노출, 카메라 값을 저장함