

개인 프로젝트

언리얼 배경 작업
세부 기획서 / 검수/보관

입력, 표시, 성능 측정/재현의 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20230712	20231110
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

파트 목표 – 5P

1. 검수 설계 조건
2. 재현 완료 목표

검수 사용성 – 7P

1. 검수 도구 위계
2. 조작과 첫 사용 흐름
3. 성능 데이터와 표시
4. 저장과 이관 규칙

검수 운영 – 11P

1. 검수 준비
2. 인수 절차

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2023-07-12	박도원	검수 파트 작성	메인 흐름 이후 입력/기록 절차를 정함
2	2023-11-02	박도원	표시/태양 조건 보강	Simulation Blank 검수 조건을 추가함
3	2023-11-10	박도원	보관 기준 정리	맵 재열기와 참조 검증 항목을 정함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

파트 목표 – 검수 설계 조건

상위 결정

PIE 이동과 부하를 함께 확인해야 함

보조 수단

기본 입력과 UMG_Profiling을 활용함

보관 공백

대표 맵과 재현 조건을 기록해야 함

파트 목표 – 재현 완료 목표

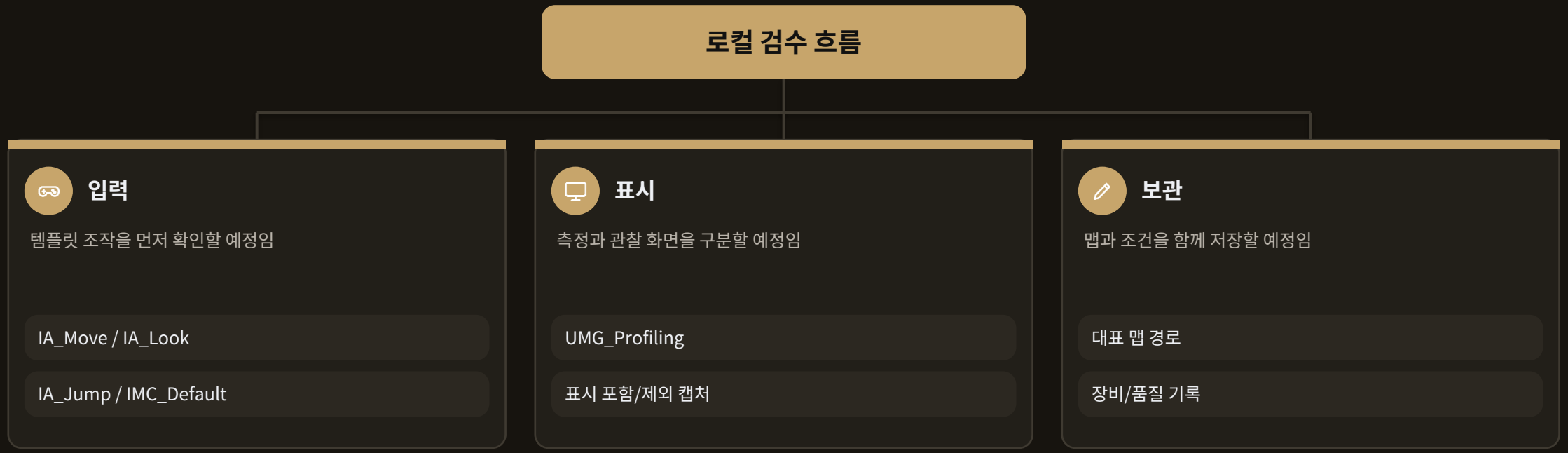
저장한 맵을 다시 열어 같은 관찰 조건으로 검수할 예정임

1개/실험	3지점	1080p
대표 맵 기록	조건 재현	측정 기준 해상도

의도 일회성 화면 확인으로 작업이 끝나지 않게 함

근거 02_main.json의 배치, 이동, 광원 비교 절차를 해당 파트에 적용함 대표 맵과 측정 조건은 설계 목표값임

검수 사용성 – 검수 도구 위계



검수 사용성 – 조작과 첫 사용 흐름

항목	설계 기준	판정/대응
시작	대상 맵 명시 경로로 열기	기본 시작 맵과 다르면 경로를 기록함
입력 확인	IMC_Default 실제 키 매핑 확인	기록 없는 키는 임의로 확정하지 않음
보행 시험	이동, 시점, 점프 각각 확인	검수 동선은 점프 없이 통과해야 함
비행 시험	SimFloatingPawn 제어 확인	지형 전체 관찰에만 사용할 예정임
종료	세 지점 검사 후 PIE 종료	게임 엔딩, 리텐션, 플레이 시간 설계는 제외함

검수 사용성 – 성능 데이터와 표시

항목	설계 기준	판정/대응
측정값	해상도, fps, 프레임 시간	60fps 목표는 약 16.7ms에 해당함
측정 환경	GPU, 품질, 맵, 시점 기록	장비 미확정 상태의 성능 보장은 하지 않음
표시 방식	UMG_Profiling 연결 확인	표시 불가 시 에디터 통계로 측정함
비교 방식	같은 경로/조건으로 반복	한 번에 품질 변수 하나만 변경함
수치 균형	시각 품질과 부하의 비교	게임 능력치/경제 밸런스는 제외함

검수 사용성 – 저장과 이관 규칙

항목	설계 기준	판정/대응
저장 단위	맵/외부 액터/참조 자산	변경 전 복사본과 변경 내용을 보관함
대표 맵	프로젝트별 경로 1개 선정	에디터 재열기로 경로를 검증함
설정 보관	렌더, 태양, 노출, 입력 조건	검수용 항목만 따로 기록함
이관	참조 확인 후 Migrate	새 프로젝트에서 누락 여부를 확인함
제외 범위	플레이 세이브, 현지화, 온라인	개인 로컬 배경 습작으로 한정함

검수 운영 – 검수 준비

1

조건표

맵, 장비, 시점, 품질을 적을 예정임

2

입력 점검

PIE에서 이동과 표시를 확인할 예정임

3

기준 확보

대표 경로의 화면/부하를 기록할 예정임

검수 운영 – 인수 절차

1

재열기

저장한 대표 맵과 설정을 불러옴

2

재현

입력, 빛, 측정 조건을 반복함

3

판정 기록

통과와 잔여 문제를 분리해 보관함