언리얼 배경 작업 — 세부기획서 (레벨, 아트, 라이팅)

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2023-07-11 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P040 / 근거 수준: C / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 목적과 범위

- 목적: 3개 프로젝트의 역할을 구분하고, 레벨, 에셋, 라이팅을 재현/정리할 수 있는 기준을 정한다.
- 범위: baegyung, baegyung2, bgbgbg. `ElectricDreamsEnv`는 제외(외부 샘플). 게임 로직/UI는 해당 없음(습작).

2. 설계

프로젝트 역할 분담

- 의도(Why): 같은 렌더 기능을 서로 다른 템플릿에서 비교한다.
- 설계(How): baegyung = Blank 템플릿(`TP_BlankBP` 리디렉트) + OpenWorld 기본 맵, 맵 `NewMap/NewWorld`. baegyung2 = Simulation Blank(`TP_SIM_BlankBP`) + SunPosition/GeoReferencing, 에셋 `MS_FantasyFortV1`. bgbgbg = ThirdPerson(`TP_ThirdPersonBP`) + `MS_FantasyFortV2/RuralAustralia`, 맵 `Untitled`. [근거: 3개 DefaultEngine.ini, .uproject, 콘텐츠 폴더]
- 필요(What): 위 3개 프로젝트.
- 작업 방법: 각 프로젝트 맵을 열어 구성 확인(미수행, 맵 내부 미확인).
- 완료 기준: 프로젝트별 최종 맵과 용도가 한 줄씩 기록된다.
- 리스크/대안: 맵 내용 미확인 → 에디터에서 직접 열어 스크린샷.
- 근거: [근거: 위 파일들]

에셋 구성

- 의도(Why): 직접 제작 부분과 외부 에셋을 구분한다.
- 설계(How): 외부 에셋은 폴더 단위로 격리되어 있다(MS_FantasyFortV1/V2, RuralAustralia). V2는 `3D_Asset` 34종 이상(화산암 절벽, 사암 바위, 이끼 낀 성벽, 부서진 성벽, 벽돌 잔해, 통나무/그루터기, 팰리세이드 말뚝, 나무 기둥 등)과 `Scatter_3D`로 구성된다. 템플릿 기본(`Characters`, `LevelPrototyping`, `StarterContent`, `ThirdPerson`)과도 구분한다. [근거: bgbgbg\Content 폴더 목록]
- 필요(What): 에셋 목록 문서.
- 작업 방법: 폴더 단위로 사용 여부를 표시.
- 완료 기준: 미사용 폴더가 식별된다.
- 리스크/대안: 레퍼런스 끊김 → 삭제 전 Reference Viewer 확인.
- 근거: [근거: bgbgbg\Content 목록]

라이팅 설정

- 의도(Why): 동적 라이팅 기준을 고정한다.
- 설계(How): 공통 `r.DynamicGlobalIlluminationMethod=1`(Lumen), `r.ReflectionMethod=1`, `r.Shadow.Virtual.Enable=1`, `r.GenerateMeshDistanceFields=True`, `r.DefaultFeature.AutoExposure.ExtendDefaultLuminanceRange=True`. baegyung2는 `r.AllowStaticLighting=False`, bgbgbg는 `r.Lumen.TraceMeshSDFs=0`. [근거: 3개 DefaultEngine.ini]
- 필요(What): 해당 설정, SM6 GPU.
- 작업 방법: Project Settings에서 확인 후 맵마다 노출 확인.
- 완료 기준: 낮/밤 모두 노출이 안정.
- 리스크/대안: 부하 → Lumen 품질 낮춤.
- 근거: [근거: 3개 DefaultEngine.ini]

용량 정리 기준

- 의도(Why): 총 66GiB 이상(캐시 제외)이라 보관/재개 비용이 크다.
- 설계(How): 최종 맵 1개를 정한 뒤 그 맵이 참조하는 에셋만 새 프로젝트로 마이그레이션한다. [제안값]
- 필요(What): 최종 맵 결정.
- 작업 방법: 마이그레이션 → 새 프로젝트 열기 확인.
- 완료 기준: 새 프로젝트에서 같은 맵이 열린다.
- 리스크/대안: 외부 에셋 라이선스 재확인.
- 근거: [근거: codex2.md 용량 수치] [추정: 정리 방식]

3. 데이터/리소스 명세

프로젝트	템플릿	플러그인	외부 에셋	맵	규모
baegyung	Blank	ModelingToolsEditorMode	없음 (StarterContent)	NewMap, NewWorld	1,170파일/4.50GiB
baegyung2	Simulation Blank	+ SunPosition, GeoReferencing	MS_FantasyFortV1	NewMap, SimBlank	270파일/14.28GiB
bgbgbg	ThirdPerson	ModelingToolsEditorMode	MS_FantasyFortV2, RuralAustralia	Untitled	5,959파일/47.57GiB
출처: [근거: .uproject, 폴더 목록, codex2.md]					

4. 작업 순서

1. 각 맵을 열어 최종본 판정. 2. 용도/에셋 사용 현황 기록. 3. 라이팅 설정 비교. 4. 정리/마이그레이션 여부 결정. (모두 [제안값])

5. 검수 기준

- 프로젝트마다 최종 맵과 용도가 기록되어 있다.
- 사용/미사용 에셋 폴더가 구분되어 있다.
- 새 프로젝트로 옮긴 맵이 오류 없이 열리고 낮/밤 조명이 정상이다.