

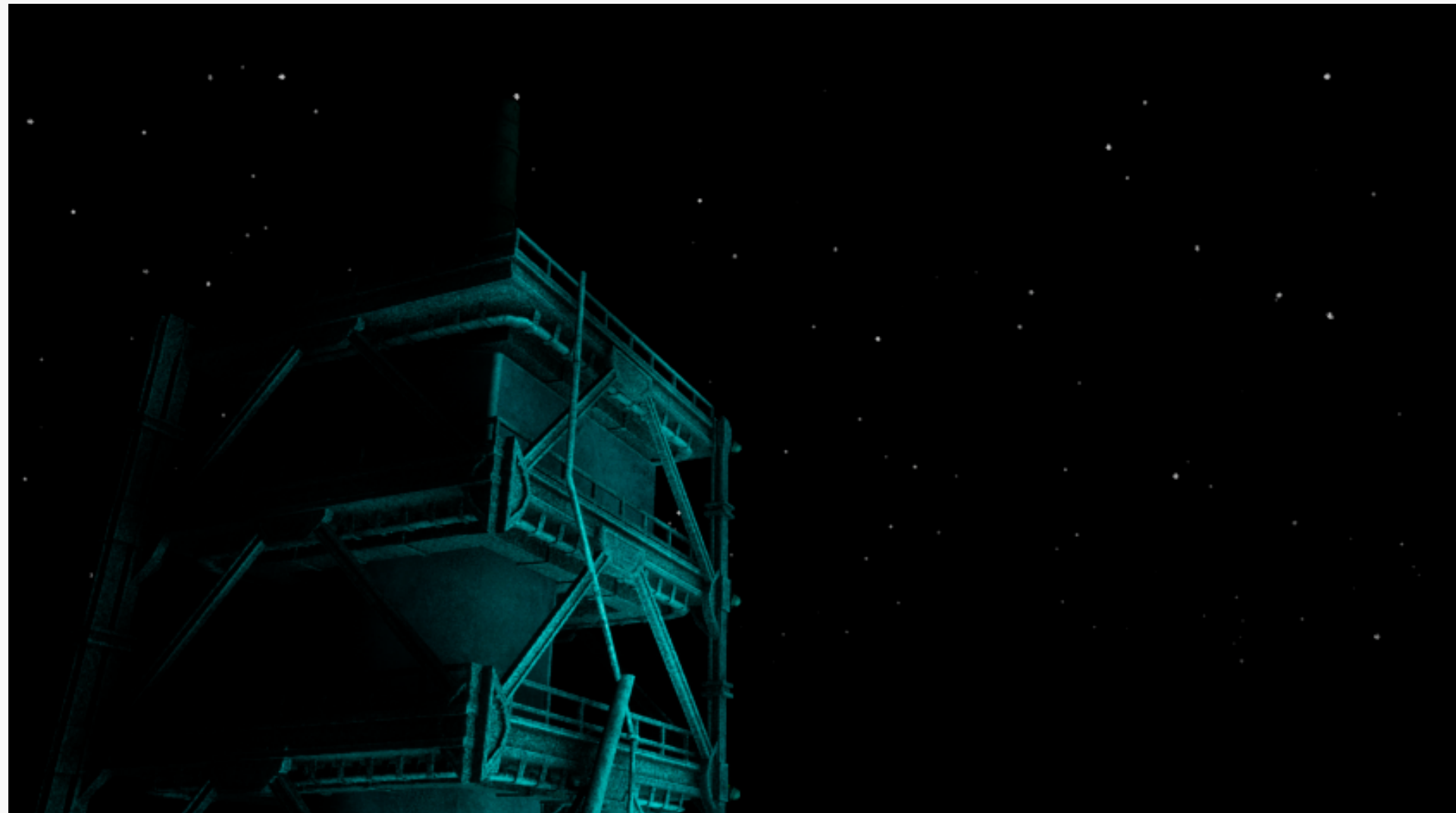
2023 K-디지털 메타버스 개발자 경진대회  
팀 **Mzeta** 프로젝트 개인 준비

# STEP 09. 우주선 UI 제작, 스카이박스 수정, 가콘티 작성

---

프로젝트 : HelloSpace  
아젠 : 크리에이티브 도입

E - mail : happy1122@naver.com  
P.H. : 010-4159-6462



편집범  
Jin Beom - Pyeon

# 개발기능명세

---

01 우주선 UI 제작

02 스카이박스 수정

03 가콘티 작성

04 행성커스터마이징(도연) 피드백



STEP 09. 우주선 UI 제작, 스카이박스 수정, 가콘티 작성

# 01. 우주선 UI 제작 - 1차 시도 png 수정하기

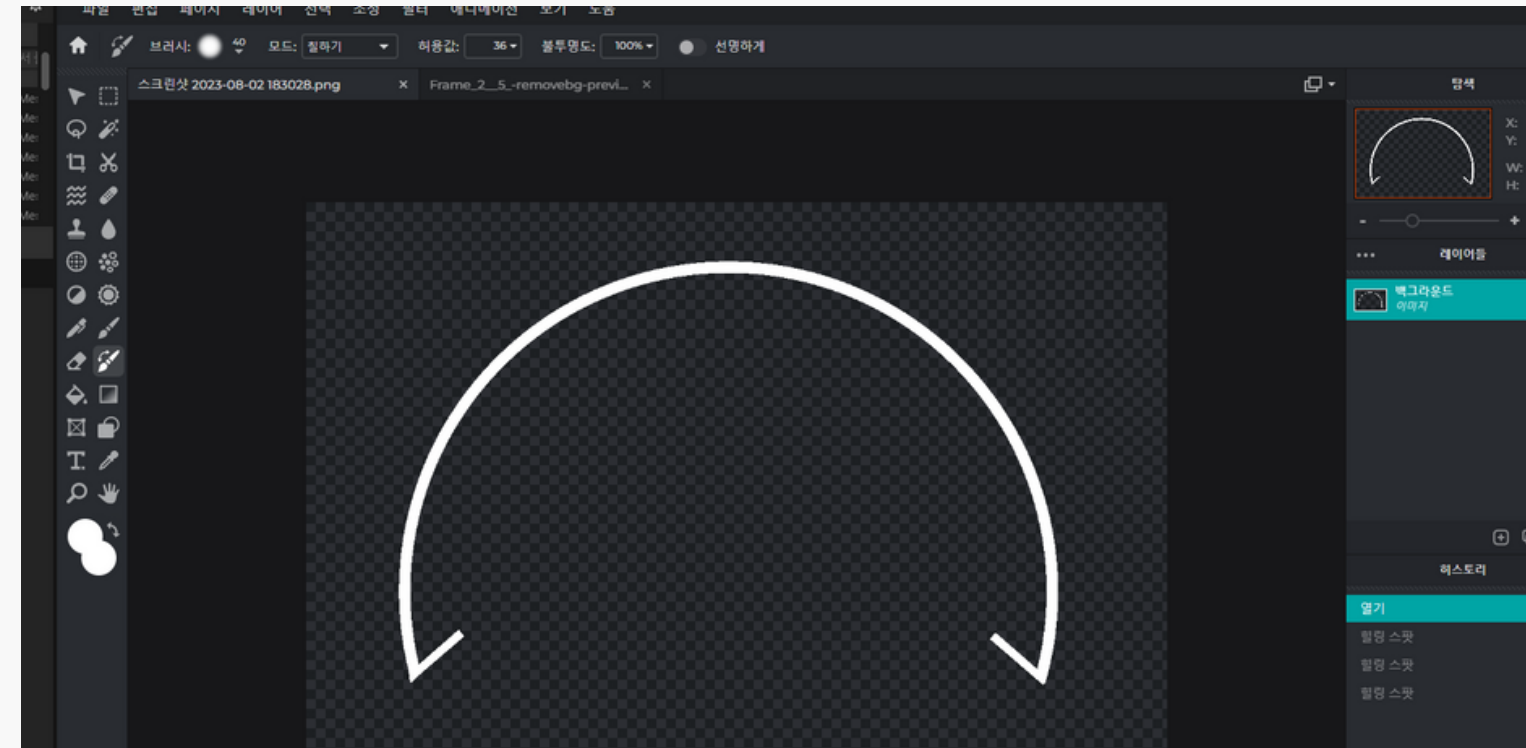
개발 버전

v5.1.1

수정 목적 : 피드백 기존 UI의 테두리가 어색함

개발 방법 : 1차 시도 Pixlr 사진에디터 실패 화질 감소

개발 단계 : png제작완료 적용 실패



# 01. 우주선 UI 제작 - 2차 시도 텍스트 삽입, 해상도 수정

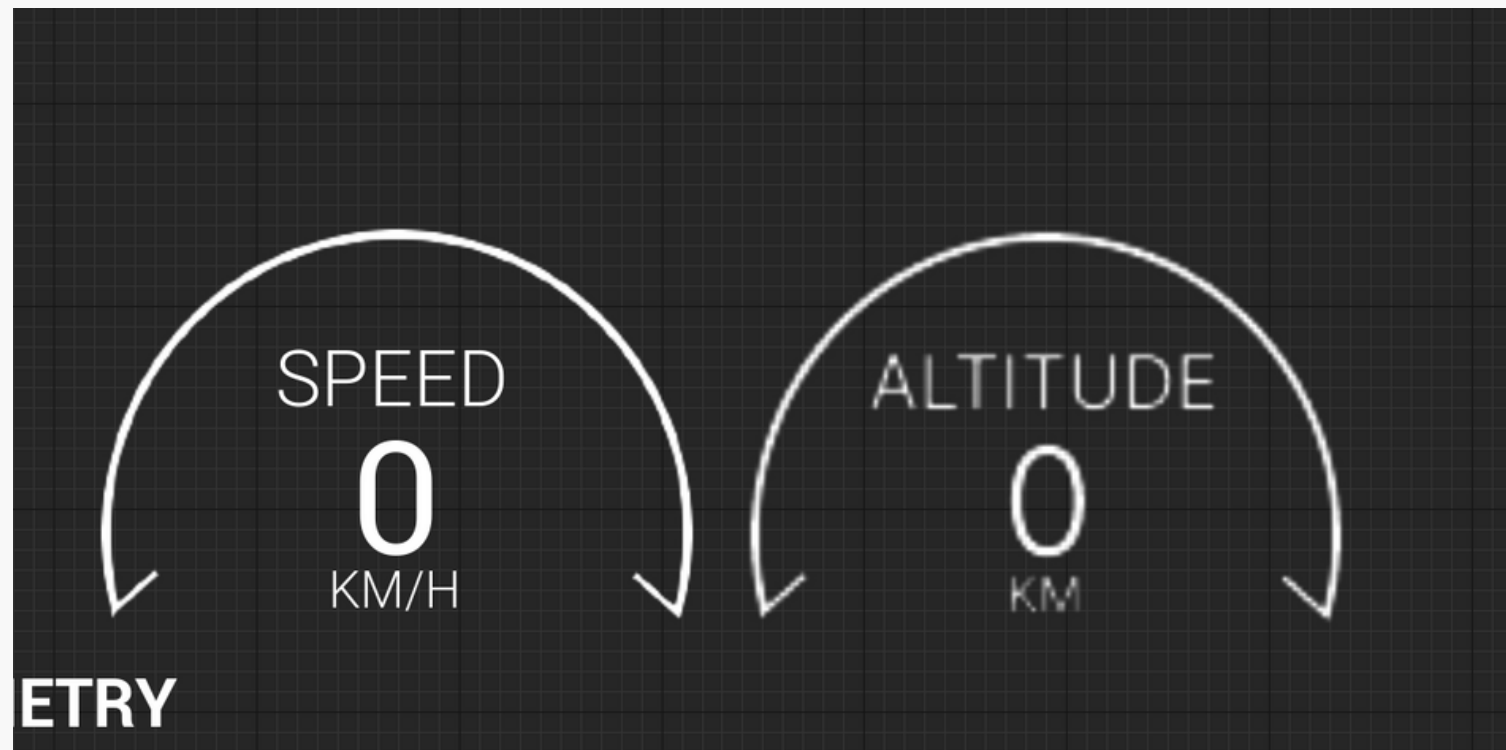
개발 버전

v5.1.1

수정 목적 : 1차 시도 실패

개발 방법 : png를 텍스트로 대체, 테두리의 해상도 수정 작업

개발 단계 : 개선 결과 비교 우측이 기존 - 70% 성공 비네트 작업 도입



# 01. 우주선 UI 제작 - 3차 시도 비네트 개발

## 개발 버전

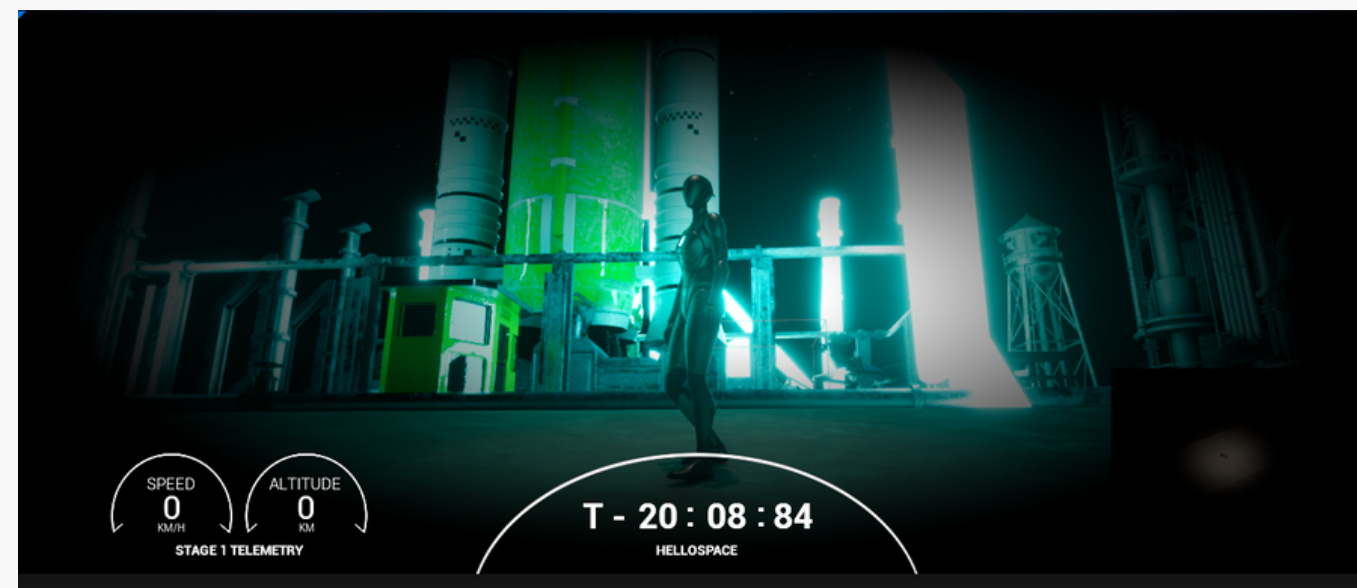
v5.1.1

수정 목적 : 2차 시도 후 완성도 업그레이드

개발 방법 : 블루프린트 + 코드 작성

개발 단계 : 80%완료 상세값 수정 필요 개발 과정 : <https://jin-code.tistory.com/91> 난이도 :  
상 원형 비네트 변경이 필요

```
float2 vectorFromCenter = PixelPosition - 0.5;  
float magFromCenter = length(vectorFromCenter);  
  
magFromCenter = magFromCenter * VignetteStrength;  
magFromCenter = magFromCenter + VignetteZoom;  
  
float4 modColor = PixelColor * (1 - magFromCenter);  
  
return modColor;
```



STEP 09. 우주선 UI 제작, 스카이박스 수정, 가콘티 작성

## 02. 스카이박스 수정

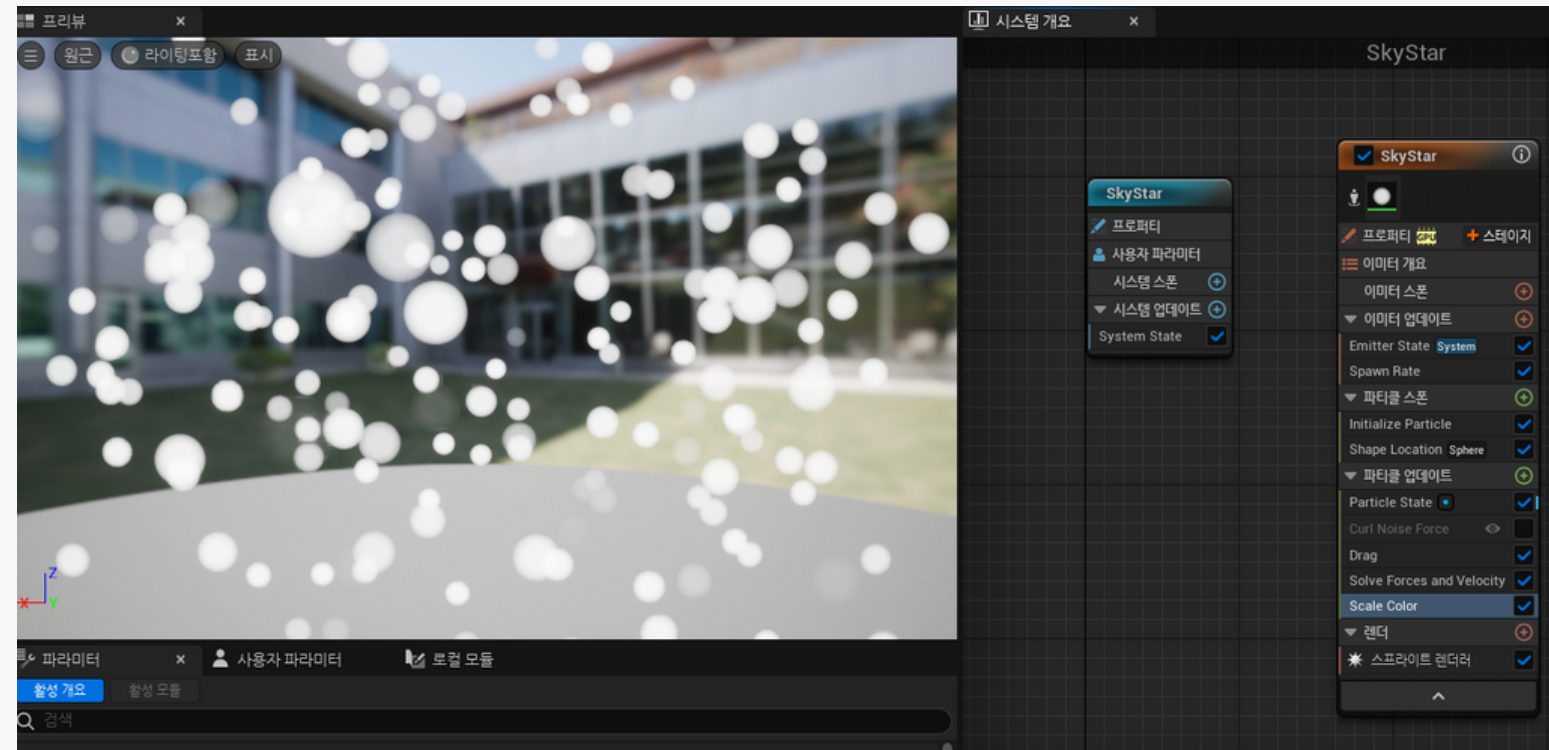
개발 버전

v5.1.1

수정 목적 : 피드백 별이 어색함, 별이 안움직였으면 좋겠다

개발 방법 : 기존 나이가가라 시스템 수정, 색변경 (Curl Noise Force, Scale Color)

개발 단계 : 완료 수정 사항 없음



**STEP 09.** 우주선 **UI** 제작, 스카이박스 수정, 가콘티 작성

# 03. 시연영상 콘티작성



개발 버전

v5.1.1



# 개선점에 대한 우선 순위

1. 비네트 상세값 수정, 원형 변경
2. 콘티에 대한 명확한 씬 생성
3. 레벨링 시급, 추가 캐릭터 모델 제작





**Thank You**  
**—**