컨텐츠 기획서

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **게임세부내용** | 장르 | AR 뷰어 | **이용가능연령** | 12세 이용가 |
| **개발자 및 배급** | 김진재 |
| 프로젝트명 | **FGO AR CARD** | | |
| **개발 일정** | 2023.04.17 ~ 2023.04.24 | | | |
| **컨텐츠 플랫폼** | (Android 7.0 Nougat 이상), | | | |
| **사용 프로그램** | 파일:Logo Blender.svg - 위키백과, 우리 모두의 백과사전텍스트, 클립아트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | | | |
| **프로그램 버전** | Unity 2021.3.23f1, Visual Studio 2022 17.5.3, Adobe Photoshop 2022, blender 3.5+ | | | |
| **타깃 사용자** | AR 컨텐츠에 관심이 있는 사람과 기존의 FGO를 경험해본 사람들 | | | |
| **흥미 요소** | - 정적인 캐릭터 카드를 활용하여 그 위에 모델링과 애니메이션을 통해 동적인 화면 연출  - 캐릭터 모델링 뿐만 아니라 음성 대사까지 지원하여 더욱 생생한 캐릭터를 느낄 수 있음 | | | |
| **컨텐츠의 컨셉**  **(기획의도)** | -인기 IP를 활용한 각종 캐릭터 카드와 같이 FGO를 AR 카드로 제작하고자 함 | | | |
| **핵심 기술** | * Unity 기반의 AR Foundation을 활용하여 안드로이드 운영체제로 어플리케이션을 제작 * 모델링에 애니메이션을 부여하였으며 음성 소스를 활용 | | | |
| **문제 발생** | * AR Foundation 특성상 화면에 카드에 해당하는 바탕 오브젝트가 사라질 시 모델링의 위치가 자꾸 이동하며 뒤집히는 현상이 발생한다. | | | |
| **특이사항** |  | | | |
| **조작 방법** | 어플리케이션을 실행한 뒤 Android의 카메라 조작으로 목표 카드를 찍으면 AR로 모델링이 등장한다. | | | |