문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 필요 기술 정리 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2017 November 13

저자: 김나단

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.00 | 초안 작성 및 필요 기술 요구사항 작성 | 김나단 | 17-11-13 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

**개요3**

1. 문서 컨셉3

**필요 기술 목록4**

1. 요구사항4
2. 해당 기술 용어4
3. 기술 획득 방법4

개요

1. 문서 컨셉
   1. 이 문서는 클라이언트에서 필요한 기술을 정리한다.
   2. 필요한 기술과 그 기술을 얻을 방도를 기술한다.

필요 기술 목록

1. 요구사항
   1. 텍스처 로드: 각 오브젝트에 사용할 텍스처 사용
   2. 모델 로드: 각 오브젝트 모델 사용
   3. 애니메이션 로드: 오브젝트의 애니메이션 사용
   4. 애니메이션 블렌드: 이동하는 도중 공격하도록 하기 위해 필요(상하체 분리)
   5. 공간 분할 알고리즘: 다량의 오브젝트가 등장할 예정이므로
   6. 모델 외곽선 그리기 알고리즘: 오브젝트를 그림으로 느껴지도록 하기 위해 필요
   7. 카툰 렌더링: 오브젝트를 그림으로 느껴지도록 하기 위해 필요
2. 해당 기술 용어
   1. 작성 중
3. 기술 획득 방법
   1. 작성 중