

종합설계기획안

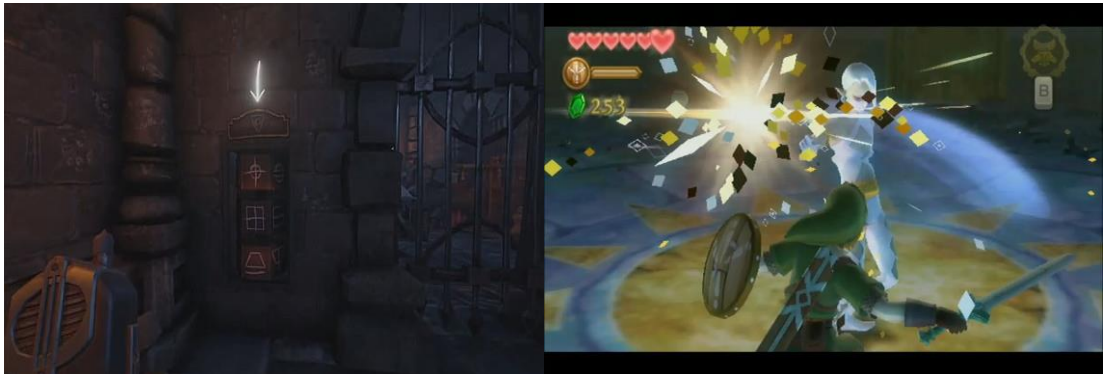
－ 종합설계 구상 및 역할 분담 －

제출일: 2021. 10.

팀원: 윤성주, 최경훈

1. 장르 및 컨셉

① 장르: 2인 협동 3d 액션 퍼즐 게임



[참고 1] we were here too(좌), 젤다의 전설 스카이워드 소드(우) 스크린샷

② 컨셉

- 2명의 플레이어가 협동하여 주어진 문제를 해결함.
- 3인칭 백 뷰로 플레이어의 다양한 애니메이션 관찰 가능
- 스테이지를 여러 개 구성하여 각 스테이지별로 퍼즐, 몬스터 전투(액션)를 구현할 예정
- 다양한 이펙트를 추가하여 게임의 몰입도를 높임.

2. 개발 환경

- ① GitLab
- ② Fork
- ③ ImGui
- ④ Visual Studio 2019
- ⑤ DirectX 12
- ⑥ 3D MAX
- ⑦ Photoshop CC 2019



[참고 2] 각 프로그램 로고

3. 개인별 역할 분담

① 윤성주

- 프레임워크
- 애니메이션
- UI
- 맵 & 퍼즐 구현
- 서버

② 최경훈

- ImGui툴
- 셰이더 & 이펙트
- 카메라 시네마틱
- 몬스터 구현
- 서버

4. 개발하기 위해 연구해야할 방향

① 윤성주

- 애니메이션 블렌딩 연구
- 멀티스레드의 동기화 연구
- 3D 렌더링 최적화 연구

② 최경훈

- 다중 조명의 최적화 연구
- 그림자 처리 연구
- AI, 카메라 움직임 또는 트레일을 위한 Catmull-Rom 곡선 연구

5. 종합설계를 통한 목표, 집중 분야

① 윤성주

- 장기간 프로젝트를 효율적으로 진행
- 재사용성이 높은 코드 구현

② 최경훈

- 계획적으로 짤 일정으로 프로젝트 개발
- 난이도 있는 개발 기술을 연구하여 실력 향상
- 개발에 필요한 원활한 소통을 하는 습관 기르기