**개인 기획서**

**2013184009 / 엔터테인먼트 컴퓨팅학과 / 박 신석**

1. **맡은 역할**

**팀 내에서 주 담당은 게임 프레임워크와 충돌처리를 구현하고 셰이더를 통해 게임을 미적으로 다듬는다. 나머지 캐릭터 애니메이션과 맵 과 오브젝트 배치 및 구현은 팀내 다른 클라이언트와 같이 구현한다.**

1. **상세 내용**

**가장 중요한 역할은 프레임워크를 설계하는 일이다. 사용되는 빈도에 따라서 루트시그니쳐를 잘 구성하고, 배치처리를 신경 써서 쉐이더와 오브젝트 구성을 설계 한다.**

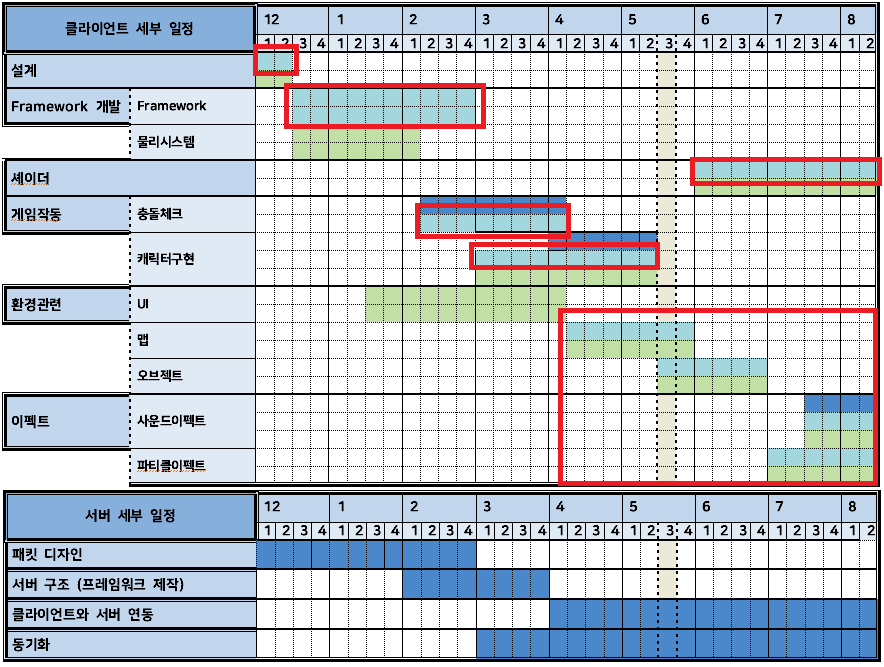
**충돌처리는 캐릭터 특성에 맞게 다른 방식으로 설계한다. 외계인 같은 경우 무기가 레이저이므로 화면좌표계에서 충돌처리를 하고, 다른 캐릭터의 경우 월드좌표계에서 충돌처리를 한다. 또한 충돌처리는 서버에서 구현될 수 도 있으므로 서버와 함께 작업한다.**

**랜더링된 이미지를 캐릭터의 특성에 맞게, 예를 들어 원시 외계종족은 밤에 시야가 잘 보이게 하기 위해서 출력된 이미지를 다시 랜더타겟에 넣어서 계산쉐이더에서 계산을 다시해서, 이미지 평균 색조를 높이게 하거나 한다.**

**캐릭터의 경우에는 에셋스토어에서 구매하여 사용한다. 애니메이션은 UNITY엔진을 활용해 우리가 원하는 바이너리형태로 export해서 우리 응용프로그램에서 로드해서 사용한다.**

**맵과 오브젝트 역시 UNITY엔진을 활용해서 설계하고 배치하여 설계할 계획이다.**

1. **계획 일정**

****