

Scaleform GFx : A Introduction

2007.12.9

김성익 (noerror@hitel.net)

NTREEVSOFT

Spirit of Flame
3D RealTime Graphics Programming Study

Kasa

Overview

- Scaleform Gfx 소개
- Scaleform Gfx 장점 / 특징
- 엔진 integration

Scaleform Gfx 소개

- 가볍고 빠른 Vector 그래픽 엔진
- Flash ® 플레이
- 크로스 플랫폼 (엔진 독립)
- 다국어 입력 (IME)
- 다국어 폰트 출력
- <http://www.scaleform.com>



- 비용
 - 소스 라이선스 : 5,000\$ + 서포트비 10,000\$/연
 - Lib 라이선스 : 5,000\$ + 서포트비 5,000\$/연

Spirit of Flame
3D RealTime Graphics Programming Study

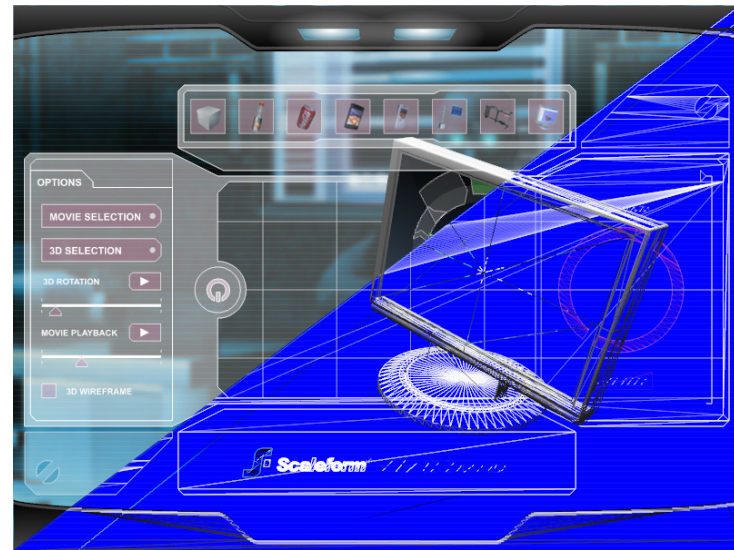
Kasa

Scaleform Gfx 장점

- Flash ® 지원
 - 강력한 Adobe Flash를 UI툴로 활용 가능
 - (동영상1)
 - 빠른 개발 (혹은 프로토타입)
 - 쉬운 개발
 - 프로그래밍 개발비 급 감소
 - 자체적인 analias 지원 (GameSWF 클론과 비교)
- 엔진 비 종속적 : 다양한 엔진에 Integration 가능
- 다국어 입출력 지원
 - 한국/일본/중국 IME 지원
 - Unicode 사용
- 합리적인 가격

Scaleform Gfx 특징(1)

- 렌더링
 - RenderTarget으로 텍스처 서피스에 렌더링 가능
 - 자체 텍스처 매니징 (압축 텍스처)
 - 폴리곤 최적화
 - 폰트 시스템
 - 텍스처 관리
- 다국어 입출력 지원
 - 한국/일본/중국 IME 지원
 - Unicode 사용
- 합리적인 가격



Scaleform Gfx 특징(2)

- 멀티 쓰레딩
 - IO작업등은 백그라운드 처리 (렌더링시 블럭안 됨)
 - 별도 타이머 인터페이스 없이 내부 타이머 사용
- 여러 개의 Flash를 동시에 실행 가능
- Action Script를 이용한 손쉬운 통신
 - 문자열로만 통신
 - (동영상2)

Flash®

- Flash ® Playback
 - 강력한 vector 그래픽
 - 게임에 최적화한 bitmap 를 이용한 렌더링
- 액션 스크립트 지원
- 클라이언트와 액션 스크립트를 이용한 통신
 - 문자열 통신
 - ActionScript FsCommand 통해서 클라이언트에 통신

Integration

- 추상 렌더링 객체 인터페이스 (GRenderer)
- 기본 렌더링 객체 제공
 - Direct3D Integration 렌더링 객체 제공
 - Direct3D Device 객체만 넘겨주면 모든 렌더링 기능 사용
 - 엔진 독립적으로 작동가능
 - OpenGL 렌더링 객체 제공
 - Game Bryo Integration 객체 제공
- 추상 파일 객체 인터페이스 제공 (GFile)
 - GFx 독립적인 가상 파일 시스템 적용 가능

질문

.

Spirit of Flame
3D RealTime Graphics Programming Study

Kasa