

오픈 임베디드시스템 기반의 게임 그래픽 리소스 제작 및 관리 시스템 개발

학과 게임공학과

지도교수 배재환

팀명 TU-GAME

과제유형 자유과제

대모가능여부 0

참여학생 천현우, 김현진, 이정훈

☆ 과제 목적 및 배경

제안하는 국내 산학공동프로젝트 과제인 “오픈 임베디드시스템 기반의 게임 그래픽 리소스 제작 및 관리 시스템 개발”에서 게임 리소는 게임그래픽, 게임사운드, 기타게임리소스로 구분할 수 있으며, 이번 제작 및 관리는 게임플레이어 관점에서 보면 게임성을 평가 하는데 매우 중요한 요소로 판단된다.

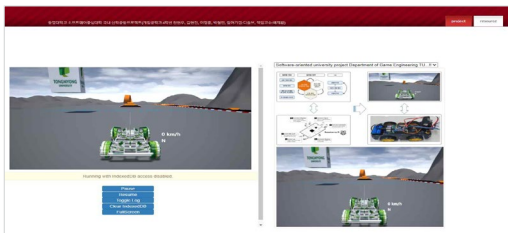
이에 이번 SW중심대학 국내 산학협력 공동 프로젝트를 “오픈 임베디드시스템 기반의 게임 그래픽 리소스 제작 및 관리 시스템 개발”을 공개 임베디드시스템 및 오픈SW dbms 와 apache+php+mysql+html5 웹 3D 기반으로 개발하여, 실제 적용 가능한 게임그래픽 및 사운드 리소스를 제작 적용 하고자 한다.

☆ 과제 내용 / 작품 설명

게임 리소는 게임그래픽, 게임사운드, 기타게임리소스로 구분할 수 있으며, 이번 제작 및 관리는 게임플레이어 관점에서 보면 게임성을 평가 하는데 매우 중요한 요소로 판단된다. 이에 이번 SW중심대학 국내 산학협력 공동 프로젝트를 “오픈임베디드시스템 기반의 게임 그래픽 리소스 제작 및 관리 시스템 개발”을 공개 임베디드시스템 및 오픈SW 데이터 베이스와 apache+mysql+php+html5 웹기반으로 개발 하여, 실제 적용 가능한 2D 및 3D 게임그래픽 및 사운드 리소스를 제작 적용 하고자 한다.

이를 통해서 게임관련학과 및 게임개발사의 게임개발프로젝트의 게임그래픽 리소스 관리의 효율성 및 전체 게임 개발 생산성에 도움이 되었으면 한다.

☆ 작품 사진



☆☆ 활용 방안 및 기대효과

- 1) 결과물에 대한 게임개발프로젝트 활용 방안: 게임그래픽리소스 제작 및 관리시스템 개발을 통해서, 다양한 장르의 게임개발프로젝트에 활용 가능
- 2) 기타 학제간 융합에 대한 기대효과 및 활용방안: ICT 및 콘텐츠 관련 학과와의 융합 효과 기대
- 3) 공개 및 오픈 시스템 및 SW산업 발전에 도움이 됨.

SW융합작품 전시회 및 경진대회