

게임프로젝트

Game Design Project

모바일콘텐츠학부 황세진

Copyright © by Hwang Sezin.

▪ 강의개요

– 게임제작단계 :

- 연출기법, 인력배분, 게임그래픽, 음악

■ 게임제작 단계-인력배분

PD : 사업기획 및 개발예산을 총괄하는 프로듀서의 업무

PM : 게임개발을 총괄해서 조율

시나리오 : 게임시나리오 혹은 퀘스트를 작업하는 기획자

시스템디자이너 : 게임시스템을 작업하는 기획자

컨셉디자이너 : 게임의 비주얼적인 면을 작업하는 기획자

밸런싱디자이너 : 게임의 전투시스템 및 밸런스를 작업하는 기획자

■ 게임제작 단계-인력배분

레벨밸런싱 : 게임의 지형 및 배치

캐릭터모델러 : 캐릭터를 모델링하는 디자이너

배경모델러 : 배경을 모델링하는 디자이너

오브젝트모델러: 오브젝트를 모델링하는 디자이너

캐릭터/배경원화 : 원화를 그리는 디자이너

맵퍼: 모델링의 맵핑을 채색하거나 수정하는 디자이너

애니메이터/이펙트 : 캐릭터 애니메이션과 이펙트 효과담당

■ 게임제작 단계-인력배분

엔진프로그래머 : 게임의 엔진담당

툴프로그래머 : 엔진의 툴 및 서버의 툴을 만들어 주는 프로그래머

AI 프로그래머 : 인공지능을 만드는 프로그래머

서버프로그래머 : 서버프로그래밍을 담당

DB프로그래머 : DB를 만드는 프로그래머

▪ 게임제작 단계-게임그래픽

– 캐릭터 디자인

성격, 장르, 배경등의 설정, 폴리곤수, 타겟층

- 타캐릭터와 조화/일관성

▪ 게임제작 단계-게임그래픽

– 배경 디자인

2D : 컬러제한, 용량제한, 횡/중 스크롤

그래픽엔진(게임엔진)→렌더링엔진(애니메이션,
물리)

▪ 게임제작 단계-게임그래픽

- 게임시네마틱(게임동영상)
- 스토리(2D/3D)→3DCG
- 하이폴리곤 (숙련된 기술: Reality)
- 고비용(시간+인원+ 기자재-그래픽카드, 모션 캡처)

▪ 게임제작 단계-게임그래픽

– 게임그래픽구현

그래픽디자이너(실제화→구현여부)

idea→프로그래머

▪ 게임제작 단계-게임그래픽

- 게임그래픽설계
- 순서도+스토리보드→메이프로그래머(설계)

▪ 게임제작 단계-게임음악

- 로고음악 : 게임을 알리는 음악
- 프롤로그 : 동영상 컨셉
- 스테이지 음악: 플레이 분위기
- 전투, 상황음악: 반복(지루, 피곤 등)
- 에필로그 : 여운, 최종적 느낌, Ending