|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 학과 :게임공학과 | 학번 :2017182016 | 이름 :박해성 | 총점 (30점) |  |

**그림으로 세상 보기 2021년도 2학기 중간고사 대체 과제**

게임은 예술과의 응용분야를 생각할 것 없이 게임 자체가 예술이라고 생각합니다.

기본적으로 게임은 그림 여러 장을 1초에 30번 혹은 60번이상으로 보여줍니다. 영화와 거의 흡사합니다.

단지 사용자 입장에서 게임과 영화의 차이는 컨텐츠에 사용자가 관여하냐 하지 않나의 차이가 있습니다.

따라서 게임을 만드는 것 자체가 예술 작품을 만드는 것이라고 생각합니다.

개인적으로 가장 게임과 예술이 잘 표현되는 부분은 날이 갈수록 발전하는 그래픽 분야입니다.

컴퓨터 그래픽으로 현실에서는 만나볼 수 없는 판타지나 SF등의 배경을 직접 그려내고 거기에 더하여 게임이기 때문에 사용자가 직접 체험하거나, 상호작용이 가능합니다. 또한 새로이 각광받고 있는 VR, AR 등의 기술과 메타버스로 인하여 사람들은 더욱 현실감 있게 체험해볼 수 있습니다.

계곡, 자연, 협곡, 골짜기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 건물, 실외, 거리이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명좀 더 기술적인 측면에서 게임 개발에 사용되는 “엔진”을 예로 들어보겠습니다. 여러 개발자들이 많이 사용하는 “언리얼 엔진”이나 “유니티 엔진”이 대표적입니다. 원래는 게임 개발을 위해 만들어졌지만, 이에 그치지 않고 이제는 아티스트 직군이 사용하기 쉽게 발전하여 좀 더 쉽고 편하게 게임에서의 예술 작품들이 만들어지게 되었습니다. (아래 엔진으로 만들어진 배경 사진)

이처럼 앞으로 얼마나 더 사실적이고 현실 같은 그래픽으로 발전할지 기대도 되고, 저는 게임의 한 부분, 한 부분이 모여 커다란 예술 작품이 되는 예술의 응용분야의 끝이 아닐까라고 생각합니다.