(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2011-0049256
(43) 공개일자 2011년05월12일

(51) Int. Cl.
*G06F 9/44* (2006.01) *G06F 9/45* (2006.01)
(21) 출원번호 10-2009-0106193
(22) 출원일자 2009년11월04일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
**세종대학교산학협력단**
서울 광진구 군자동 98 세종대학교
(72) 발명자
**송오영**
서울 동대문구 장안동 신일해피트리2차 1306호
(74) 대리인
**특허법인 엠에이피에스**

전체 청구항 수 : 총 2 항

# (54) 직관적인 인터페이스를 이용한 특수효과 제작 시스템

## (57) 요 약

(가) 기술분야: 콘텐츠 제작 시스템 소프트웨어

(나) 해결하고자 하는 과제: 콘텐츠 제작시 게임이나 실시간 애니메이션에서 사용되는 특수효과의 제작을 도와주는 시스템 소프트웨어

(다) 과제의 해결 수단:

ㄱ. 범용의 엔진보다 직관적인 인터페이스

ㄴ. 특수 효과 프리셋 설정 및 저장 가능

ㄷ. 스크립트 방식의 입출력 기능

이 발명을 지원한 국가연구개발사업
과제고유번호 10557
부처명 서울특별시
연구관리전문기관
연구사업명 서울시 산학연 협력사업, 기술기반 구축사업
연구과제명 차세대 PMP 콘텐츠산업 클러스터 사업
기여율
주관기관 세종대학교산학협력단
연구기간 2005년 12월 01일 ~ 2010년 11월 30일

## 특허청구의 범위

### 청구항 1

PC용 뿐만 아니라 모바일에서 사용 가능한 스크립트 방식의 입출력 사용하여 특수효과의 파라미터들을 에디터는 물론 파일을 직접 접근하여 변경할 수 있는 등, 상황에 맞게 유연하게 스크립트 파일을 조정하는 기술

### 청구항 2

청구항 1에 있어서, 특수 효과 프리셋 설정 및 저장 기능

## 명 세 서

## 발명의 상세한 설명

### 기 술 분 야

[0001] 본 발명은 특수 효과 콘텐츠를 제작 하기 위한 시스템 소프트웨어

### 배 경 기 술

[0002] [문헌 1] 김효진. 언리얼 엔진을 활용한 MMORPG 개발 사례 연구. 한국, 호서대 첨단정보기술대학원 석사학위 논문

### 발명의 내용

#### 해결 하고자하는 과제

[0003] 종래의 특수효과 저작 시스템은 PC용으로는 개발되어 있으나 모바일용으로는 개발되어 있지 않음

#### 과제 해결수단

[0004] 특수 효과 프리셋 설정 및 저장 기능

[0005] PC용 뿐만 아니라 모바일에서 사용 가능한 스크립트 방식의 입출력 사용하여 특수효과의 파라미터들을 에디터는 물론 파일을 직접 접근하여 변경할 수 있는 등, 상황에 맞게 유연하게 스크립트 파일을 조정하는 기술

[0006] 범용의 엔진보다 직관적인 인터페이스를 지닌 특수효과 제작 시스템

[0007] 물, 불, 연기, 분수, 물결, 눈 등의 특수효과 표현

#### 효 과

[0008] 특수 효과 프리셋 설정 및 저장 기능

[0009] PC용 뿐만 아니라 모바일에서 사용 가능한 스크립트 방식의 입출력 사용하여 특수효과의 파라미터들을 에디터는 물론 파일을 직접 접근하여 변경할 수 있는 등, 상황에 맞게 유연하게 스크립트 파일을 조정하는 기술

### 발명의 실시를 위한 구체적인 내용

[0010] 기존의 특수 효과 저작시스템에 다음의 예와 같은 스크립트의 저장 및 설정하여 사용 가능하도록 함

[0011] <effect1.toad>

[0012] platform : mobile //플랫폼 설정: PC 혹은 mobile

[0013] regSystem 1 //특수효과 시스템 넘버링

[0014] snow snow3.tga 50 20 //특수효과의 종류 및 파라메터 설정

[0015] Acceleration 0 1 0 0.3 0.4

[0016] ColorStart 0 0.8 0

[0017] ColorEnd 0 0.2 0

[0018] LifeTime 2.5

[0019] Size 1.1

[0020] Velocity 0 0.2 0

[0021] ...