

게임프로그래밍

1st Week, 2021



UNREAL
ENGINE



강의 목적 및 개요

› 3차원 게임 제작

- 게임 기획 (스토리텔링, 마케팅 등)
- 게임 아트 (캐릭터 디자인, 애니메이션, 배경음악 등)
- **게임 프로그래밍** (CG, 서버/클라이언트 네트워크, DB, AI, 등)

› 3D 게임 엔진 사용

- Unity3D, **Unreal Engine**, etc.

› 실습 위주의 수업

- Unreal Engine을 이해(CG 이론 포함)하고 3D 게임 구현



선수 학습 내용

- › 선형대수 (1학년)
- › 자료구조, 알고리즘 (2학년)
- › C/C++ 프로그래밍 (1~2학년)
 - Java 프로그래밍, Python 프로그래밍
- › VR/AR/게임제작기초 (2학년)
- › **컴퓨터그래픽스** (3학년)



교재

› Game Development Projects with Unreal Engine

- Authors: Hammad Fozi, Gonalo Marques, David Pereira, and Devin Sherry
- Published by Packt Publishing Ltd.
- November 2020

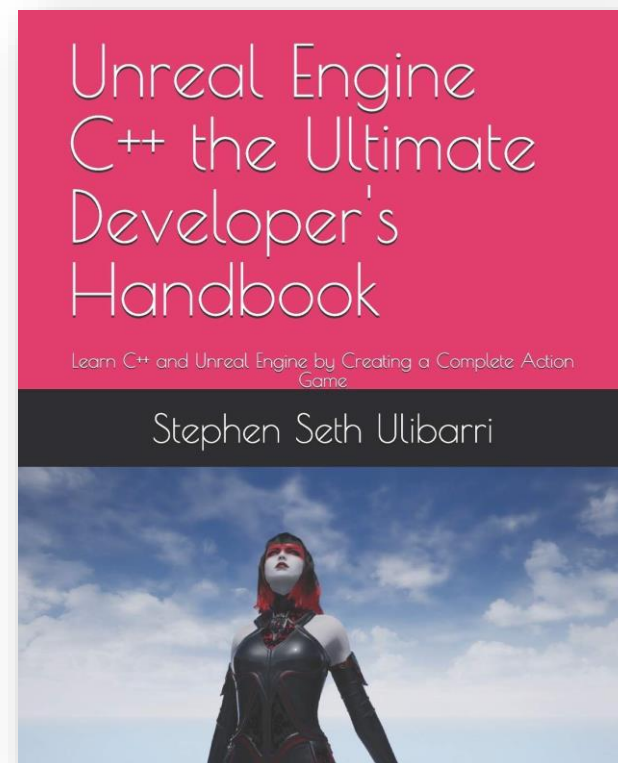




부교재

› Unreal Engine C++ the Ultimate Developer's Handbook

- Author: Stephen Seth Ulibarri
- Independently published
- June 2020





주차별 수업 계획

Week	Contents	Textbook
1	강의개요	
2	Unreal Engine Introduction	Chapter 01
3	Working with Unreal Engine	Chapter 02
4	Character Class Components and Blueprint Setup	Chapter 03
5	Player Input	Chapter 04
6	Line Traces	Chapter 05
7	Collision Objects	Chapter 06
8	중간고사	
9	Unreal Engine Utilities	Chapter 07
10	User Interfaces	Chapter 08
11	Audio-Visual Elements	Chapter 09
12	Creating a SuperSideScroller Game	Chapter 10
13	Blend Spaces 1D, Key Bindings, and State Machines	Chapter 11
14	Animation Blending and Montages	Chapter 12
15	기말고사	



평가

› 매주 프로그래밍 연습 과제
- Unreal Engine 프로그래밍

› 기말 프로젝트
- 1인 1팀(가산점) 또는 2인 1팀
- 3D PC 게임

항목	비율
출석	50%
연습 과제	
기말프로젝트	
중간고사	50%
기말고사	



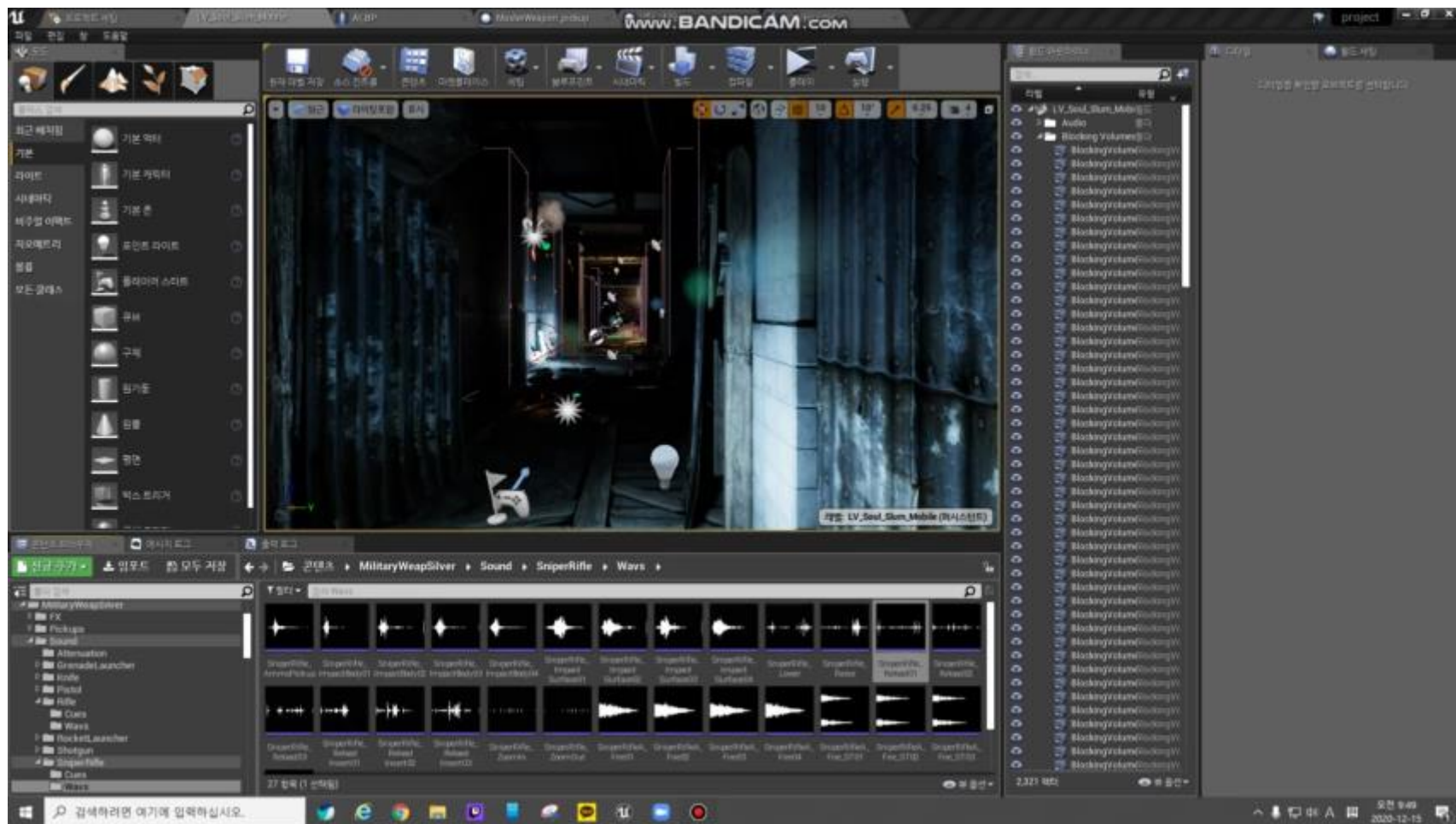
2020학년도 기말프로젝트 (1)

› 콘텐츠IT전공 16학번 김OO, 디스플레이전공 16학번 홍OO



2020학년도 기말프로젝트 (2)

› 콘텐츠IT전공 15학번 명OO 16학번 구OO





2020학년도 기말프로젝트 (3)

› 콘텐츠IT전공 20학번 구OO





연락처

› 수업 홈페이지

– <https://smartLead.hallym.ac.kr>

› 김선정 교수님

– 이메일: sunkim@hallym.ac.kr

– 연구실: 공학관 1215호

› 조교: 김준영

– 이메일: wnsdud5645@gmail.com

– 연구실: 공학관 A1208호