

# 2018 년 1 학기 게임 엔진 (I)

담당교수: 이대현(전화: 031-8041-0561, 카톡: goldbiker 이메일: [dustinlee@kpu.ac.kr](mailto:dustinlee@kpu.ac.kr)), E 동 216 호

강의홈페이지: <http://www.daehyunlee.com>

GitHub 페이지: <https://github.com/game-lecture/2018-Game-Engine.git>

선수 과목: 게임공학과 주요 전공 과목(C 프로그래밍, 객체지향언어, 3D 게임 프로그래밍, 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터그래픽, 게임 물리 등)

목표: 게임 엔진의 구조에 대한 이해를 바탕으로, Unreal Engine 을 이용한 게임 제작

참고 자료:

네이버 언리얼 엔진 카페: <http://cafe.naver.com/unrealenginekr>

언리얼 엔진 문서: <https://docs.unrealengine.com/latest/KOR/index.html>

언리얼 엔진 비디오 튜토리얼: <https://docs.unrealengine.com/latest/KOR/Resources/index.html>

실습환경: Microsoft Windows 10, Unreal Engine 4.xx

평가: 출석(10 점), 학기프로젝트(30 점), 실습과제(30 점), 수시퀴즈(30 점) 총 100 점 만점

- 출석: 총 10 점 만점. 1 회 결석시 1 점 감점, 지각은 0.5 점 감점(1/4 이상 불출석시, 성적 불인정)

- 프로젝트 : 수시 불시 점검 및 최종 1:1 면접 점검

- 실습 과제 : 강의 중 실습 내용의 반복 또는 개선

- 수시 퀴즈 : 연습 중심

프로젝트: 미니 그라운드(배틀 그라운드 축소판)

강의일정:

Week	1 반	2 반	강의주제
#1	03 월 05 일	03 월 02 일	Overview
	03 월 06 일	03 월 06 일	
#2	03 월 12 일	03 월 09 일	Basic Blueprint
	03 월 13 일	03 월 13 일	
#3	03 월 19 일	03 월 16 일	Animation
	03 월 20 일	03 월 20 일	
#4	03 월 26 일	03 월 27 일	Game - Prisoner
	03 월 27 일	03 월 30 일	
#5	04 월 02 일	04 월 03 일	Advanced Blueprint
	04 월 03 일	04 월 06 일	
#6	04 월 09 일	04 월 10 일	Level Design
	04 월 10 일	04 월 13 일	
#7	04 월 16 일	04 월 17 일	Game - Endless Runner
	04 월 17 일	04 월 20 일	
#8	04 월 23 일	04 월 24 일	Lighting
	04 월 24 일	04 월 27 일	
#9	04 월 30 일	05 월 01 일	Material
	05 월 01 일	05 월 04 일	
#10	05 월 08 일	05 월 08 일	Physics
	05 월 14 일	05 월 11 일	
#11	05 월 15 일	05 월 15 일	Game - Racer
	05 월 21 일	05 월 18 일	
#12	05 월 28 일	05 월 25 일	UI
	05 월 29 일	05 월 29 일	
#13	06 월 04 일	06 월 02 일	AI
	06 월 05 일	06 월 05 일	
4	06 월 11 일	06 월 08 일	Game - Shooter
	06 월 12 일	06 월 12 일	
#15	06 월 18 일	06 월 15 일	Project Presentation

- 휴강: 3 월 23 일(MT), 5 월 7 일(어린이날대체), 5 월 22 일(석가탄신일)