

엔터테인먼트 소프트웨어

강의계획서

박종승

Dept. of CSE, Incheon National Univ.
jong@inu.ac.kr
<http://ecl.inu.ac.kr>

수업 개요

- 교과목 명: 엔터테인먼트소프트웨어
- 수업개요 및 목적
 - 엔터테인먼트 소프트웨어의 개념을 이해하고 이를 이용한 게임의 설계 및 실무의 기본적인 내용을 학습한다.
- 수업목표
 - 본 교과목에서는 엔터테인먼트 소프트웨어의 개념을 이해하고 게임 엔진에 쉽게 접근하도록 진행한다.
 - 재미있는 게임을 처음부터 단계적으로 쉽게 만들어보는 방법들을 익힌다.
- 수업진행방법
 - 게임 엔진: UE4
 - 게임 엔진을 사용하여 처음부터 단계별 따라 하기 방법으로 쉽게 익숙해지도록 진행한다.
 - 미리 알아야 할 내용이나 사전 지식이 필요 없고, 단지 수업에서 간단한 게임 만들어보기 등을 해 볼 수 있다.

강의 계획서

- 1주 : 강의 계획, 소개
- 2주~7주 : 게임 엔진 (언리얼 엔진)
- 8주 : TBD {개인별 Term Project 중간결과물 제출}
- 9주~14주 : 게임 엔진 (언리얼 엔진)
- 15주: TBD {개인별 Term Project 최종결과물 제출}

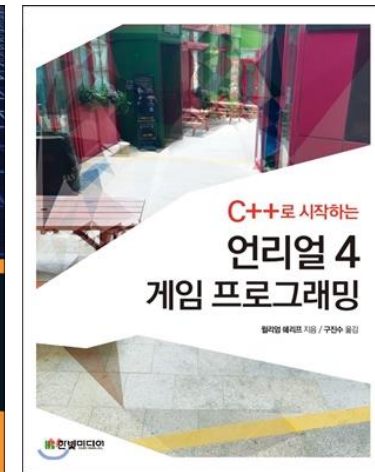
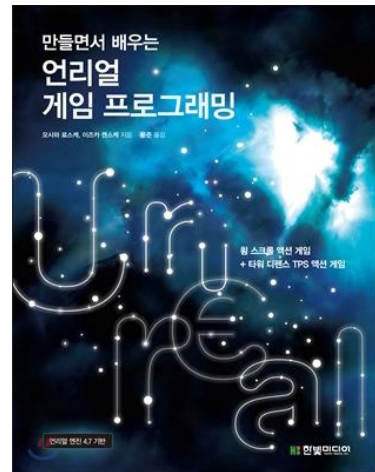
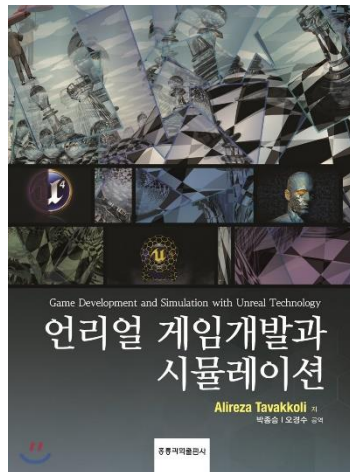
교재 및 관련 자료

- 교재
 - 실전 게임 제작으로 배우는 언리얼 엔진 4,
미나토 카즈히사, 윤인성(역), 한빛미디어, 2016.06.



교재 및 관련 자료

- 관련 자료 (교재)
 - 언리얼 게임 개발 및 시뮬레이션, 박종승 등(역), 홍릉과학출판사, 2018.04.
 - 만들면서 배우는 언리얼 게임 프로그래밍, 오사와 료스케, 이즈카 켄스케, 윤준(역), 한빛미디어, 2015.05.
 - 언리얼 4 블루프린트 게임 개발, 이득우, 유우원, 에이콘출판, 2014.07.
 - 언리얼 엔진 4 블루프린트 비주얼 스크립팅, 브렌든 스웰, 문기영(역), 에이콘출판, 2016.06.
 - C++로 시작하는 언리얼 4 게임 프로그래밍, 윌리엄 셰리프, 구진수(역), 한빛미디어, 2016.06.



교재 및 관련 자료'

- 관련 자료 (웹)
 - Unreal Engine Top Tutorials : <https://www.raywenderlich.com/unreal-engine>
 - 언리얼 엔진 네이버 공식 카페 : <http://cafe.naver.com/unrealenginekr>
 - 배틀 그라운드 따라 만들기 : <https://you-rang.tistory.com/312>