

2017 년 1 학기 게임 엔진 프로그래밍

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

강의홈페이지: <http://www.daehyunlee.com>

GitHub 페이지: <https://github.com/game-lecture/2017-Game-Engine.git>

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

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

교재:

게임엔진아키텍처(Game Engine Architecture), 제이슨그레고리 지음, 박상희 옮김, 에이콘
영문판 PDF 는 구글 검색을 통해 쉽게 다운받을 수 있음.

실제 강의 내용은 강의 홈페이지를 통해 PPT 자료로 제공

참고자료:

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, Visual Studio 2015 Community Edition, Unreal Engine 4.xx

평가: 출석(10 점), 기말고사(30 점), 프로젝트(50 점), 실습과제(10 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)

- 기말고사(30 점): Closed Book.

- 프로젝트(50 점): 총 4 회 발표.

- 강의시간 중 수시 실습 과제: 10 회 * 1 = 총 10 점

프로젝트: 주제 추후 공지

강의일정:

1 주: 강의 개요, 유니티 에디터

2 주: 게임엔진구조, 3D 파이프라인 & 조명

3-4 주: 3rd Person Game

5-6 주: Twin Stick Shooter Game

7-8 주: Time Attack Racer Game

9-10 주: Endliess Runner

11-12 주: Radial Impact

13-14 주: C++ 3rd Person Battery Collector PowerUp

15 주: Paper2D, 기말고사