언리얼 특강 개요

1. 게임 엔진의 필요성

- 게임 개발 프로세스에서 엔진의 필요성에 대해서 설명합니다.

2. 게임 엔진의 등장

- 주요 게임 엔진을 소개합니다.

3. 언리얼 엔진 등장

- 언리얼 1부터 3버전에대해 간단한 소개를 진행합니다.

4. 엔진 시장의 변화

- 게임 플랫폼 변환에 따른 엔진시장의 변화를 설명합니다.

5. 언리얼 엔진의 변화.

- 엔진시장의 변화에 따른 언리얼의 변화에 대해 설명합니다.

6. 언리얼 엔진의 특징.

- 언리얼 엔진의 주요 기능에 대해 설명합니다.

7. 유니티와 비교하는 언리얼의 특징

- 유니티와 언리얼의 특징을 서로 비교하여 설명합니다.

이상 입니다.

읽어보시고 이견이 있으시면 말씀 주세요 ^^