



게임엔진프로그래밍응용

1. 수업 소개

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

반 경 진

코로나 유의사항

코로나 유의 사항

- 2023학년도 1학기 방역 및 학사운영 방안

<https://www.ck.ac.kr/archives/193175>

- 2023학년도 1학기 국가공휴일 및 대학 행사 수업 대체 일정
공지

<https://www.ck.ac.kr/archives/193109>

온라인 수업 저작권 유의 사항

온라인 수업 저작권 유의 사항

온라인수업 저작권 유의사항 안내



**강의 저작물을 다운로드, 캡처하여
교외로 유출하는 행위는
불 법 입 니 다**

저작권자의 허락 없이 저작물을 복제, 공중송신 또는 배포하는 것은
저작권 침해에 해당하며 저작권법에 처벌받을 수 있습니다.

강의 동영상과 자료 일체는 교수 및 학교의 저작물로서 저작권이 보호됩니다.
수업자료를 무단 복제 또는 배포, 전송 시 민형사상 책임을 질 수 있습니다.

Index

1

과목 개요 및 학습 목표

2

수업 진행 방법

3

성적 처리 및 평가

4

강의 내용

5

게임 장르

과목 개요

- 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 학습
- 게임 엔진을 활용해 초중급 규모의 프로젝트에 사용되는 프로그래밍 기법을 이해
- 게임 엔진을 활용해 초중급 규모의 프로젝트를 제작, 관리하는 방법 습득

학습 목표

- 유니티 엔진에서 사용하여 초중급 규모의 게임 제작
- UGUI를 사용하여 게임 UI를 제작
- 유니티 엔진을 사용하여 애니메이션 및 머티리얼 제작
- 네트워크 게임 개발에 필요한 개념을 이해하고 PHOTON 엔진을 사용하여 네트워크 게임 제작

수업 진행 방법

- 비대면 수업 진행
- 여러 게임 장르에 대한 제작 이론과 Unity를 활용한 실습을 병행해서 수업 진행
- 다양한 게임 장르에서 사용되는 프로그래밍 기법 체험

성적 처리 및 평가

- 출석 20%
- 중간 고사 및 해당 기간 과제물 40%
- 기말 고사 및 해당 기간 과제물 40%

강의 내용

- 유니티 엔진의 원리 이해 및 에디터 사용법
- C#프로그래밍
- 애니메이션 제작 및 활용
- 유니티 UI(UGUI)를 사용하여 UI를 제작하는 방법
- 씬을 구성하고 공간, 속도, 회전을 통제하는 방법
- 포톤을 사용하여 네트워크 게임을 제작하는 방법

게임 장르

플레이 형식별 분류

- 슈팅 게임
- 액션 게임
- 어드벤처 게임
- 시뮬레이션 게임
- 롤 플레잉 게임
- FPS 게임

소재별 분류

- 호러
- 사이버 펑크
- 판타지
- 스포츠(레이싱)
- 전략

플랫폼 별 분류

- PC
- 콘솔(플레이스테이션, 엑스박스)
- 아케이드
- 모바일
- 웹

장르 별 게임에서 사용되는 프로그래밍 기법

- 카메라
- 지형 및 맵
- AI 및 물리
- AR/VR/MR
- 네트워크
- SNS

기능성 게임

- 게임의 재미요소와 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임
- 사용자에게 놀이와 즐거움이 주된 목적이 아닌 교육이 주된 목적인 게임