

유니티 기초 강의 계획서

강사: 김영훈

개론

2025-11-20 유니티 인터페이스 기초

- [유니티 인터페이스]
- [오브젝트 조작]
- [게임오브젝트 + 컴포넌트 구조]
- [.NET Framework & Mono]

개론

2025-11-21유니티 스크립트 기초

-[사용자 컴포넌트 만들기] -[라이
브러리 (using) 이해] -[유니티 이
벤트 함수 생명주기] -
[Debug.Log로 로그 찍기] -[기본
C# 스크립트 구조 분석] -[유니티
기본 스크립트 템플릿 수정]

유니티 C# 기초

2025-11-24C# 기본 문법 & 상호작용 기초

-[기본 문법 1] -[기본 문법 2] -[기
본 문법을 활용한 프로그램 실습] -
[인스턴스 간 상호작용]

유니티 C# 기초

2025-11-25 인스턴스 관리

-[인스턴스 생성과 소멸] -[참조
(Reference)와 메모리 흐름] -[씬
내 오브젝트 관리 방법]

Unity 기본

2025-12-03리소스 와 프리펩

-[에셋(Asset)의 개념] -[프리
펩(Prefab) 생성과 구조] -[프
리펩 수정 및 동기화]

Unity UI

2025-12-04 UI 시스템 기초

-[UI 스크립트 작성] -[이벤트
시스템 & 레이캐스팅] -[캔버
스 구조 이해] -[앵커
(Anchor) 설정]

Unity Movement

2025-12-05이동 & 추적 기초

- [입력 처리(Input) 기초]
- [벡터(Vector) 이해]
- [델타 타임(Time.deltaTime)]
- [오브젝트 이동]
- [대상 추적]

Unity Physics

2025-12-08 충돌 & 감지 기초

- [콜리전(Collision) 이해]
- [충돌 이벤트(OnCollision/ OnTrigger)]
- [레이캐스팅(Raycast) 기초]

Unity 2D Animation

2025-12-09 **스프라이트 & 애니메이션 기초**

-[스프라이트(Sprite) 시트] -[애니
메이션(Animation) 생성] -[애니메
이터(Animator) 상태머신] -[상/하/
좌/우 이동 애니메이션] -[공격 애니
메이션 전환]

Unity Script

2025-12-17 코루틴(Coroutine)

-[코루틴의 개념] -[StartCoroutine/
StopCoroutine] -[yield return 시간
제어] -[반복 작업 / 자연 실행]

Unity 3D

2025-12-18매니저 클래스 & 싱글턴 패턴

- [매니저 클래스의 역할]
- [전역 접근(Access) 개념]
- [싱글턴 패턴 이해]
- [게임 전체 흐름 관리]

Unity 3D

2025-12-19플레이어 제작 & 입력

- [플레이어 만들기]
-]-[벡터와 로테이션]
-]-[인풋 매니저]

Unity 3D

2025-12-22 프리팹 관리 & 리소스 매니저

- [프리팹 관리 방식 정리]
- [폴더 구조 & 네이밍 규칙]
- [리소스 로딩 흐름]
- [리소스 매니저 구현]

Unity 3D

2025-12-23 콜리전 & 감지 심화

- [콜리전(Collision) / 트리거(Trigger)]
- [레이캐스팅(Raycast) 활용]
- [레이어
마스크(layerMask)]

Unity 3D

2025-12-24 카메라 관리

- [메인 카메라 개념]
- [카메라 위치 & 회전 제어]
- [플레이어 추적 카메라]
- [카메라 충돌 / 보정]

Unity 3D

2026-01-05 캐릭터 애니메이션 제어

- [3D 애니메이션 적용]
-]-[애니메이션 블렌딩]
-]-[스테이트 패턴] -[애니메이션 이벤트]

Unity 3D

2026-01-06 UI 매니저 & 인벤토리

-[UI 매니저] -[UI 패널
On/Off 관리] -[인벤토
리 구조]

Unity 3D

2026-01-07 씬 매니저 & 사운드 매니저

-[씬 매니저] -[씬 전환
흐름] -[사운드 매니저
] -[BGM / 효과음 제
어]

Unity 3D

2026-01-12 풀 매니저(Object Pool)

- [오브젝트 풀링 개념] -
- [Instantiate / Destroy 문제점] -
- [PoolManager설계] -[재사용 기
반 스폰 & 반환]

Unity 3D

2026-01-13 데이터 매니저 & 저장/로드

- [데이터 매니저] -[데이터 구조 정의]
- [저장 (**S**ave)] -[로드 (**L**oad)]