

Chapter. 00

-강의 목표

FAST CAMPUS ONLINE 김영민 강사.





캐릭터 시스템

- 사용자 입력
- 캐릭터 이동
- 에니메이션 설정
- AI
- 전투시스템



레벨 디자인

- 환경설정
- 광원설정
- 함정 이벤트 트리거
- 퍼즐 이벤트 트리거



게임시스템 구현

- 유저 인터페이스
- 인벤토리시스템
- 상점 시스템
- 퀘스트 시스템

FAST CAMPUS ONLINE 김영민 강사.



선행 학습 요구 사항

STEP 1

Unity 엔진에 대한 기본 사용 이해도

STEP 2

C#에 대한 기본 이해도



게임 수학에 대한 기초 이해도

FAST CAMPUS ONLINE 김영민 강사.

