

교육 과정 소개서.

유니티 포트폴리오 완성 올인원 패키지 Online



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_unity
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	49시간 06분
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생



강의목표

- 게임 개발자로 커리어를 준비하는 사람들이 좀 더 실무에 가까운 내용들을 습득할 수 있습니다.
- 간단한 게임 개발이 아닌, 진짜 실무에서 쓰이는 중급적인 내용까지 다루어 볼 수 있습니다.
- 그냥 다른학원에서 주던 Framework에 코드를 끼워 넣어 만드는 가짜 포트폴리오가 아닌 진짜 실무진들에게 먹히는, 실무진들이 보면 좋아할 포트폴리오를 만들 수 있습니다.

강의요약

- 프로그래머 채용 면접에 나오는 핵심 개념을 이해하고 디아블로 게임을 직접 만들어보며 시스템 구현과 그래픽을 배우게 됩니다.
- Firebase를 활용하여 클라이언트 네트워크를 구현해보고 배틀로얄 제작을 위한 알고리즘과 프레임워크를 익히게 됩니다.
- 실제로 취업에 성공한 사람들의 포트폴리오를 해석하면서 취업에 대한 꿀팁을 얻어갈 수 있습니다.



강사

김영민

과목

- 시스템 구현과 그래픽
- 클라이언트 네트워크

약력

- 현) 모카 팩토리 CTO (스타트업)
- 전) NHN 엔터테인먼트 PD
- 전) 위메이드 PM / Senior engineer
- 전) GSP interactive 시니어 프로그래머
- 전) SK-imedia 시니어 프로그래머
- 전) 넥슨 시니어 프로그래머
- 전) 웹젠 시니어 프로그래머
- 전) 게임하이 시니어 프로그래머 (게임하이=넥슨 GT)
- 전) mohenz 개발자

주세영

과목

- 콘텐츠 프로그래머 핵심 개념
- 알고리즘과 프레임 워크
- 게임 최적화 및 게임 AI

약력

- (현) 에이스 프로젝트
- (전) CCR, 네시삼십삼분
- (전) 게임 로프트(Gameloft) 스튜디오(서울, 도쿄)
- (전) 누리 스타덕스
- (전) 국민대학교 게임교육원 교수
- (전) 한국기술교육원(KITRI) Unity 전임강사
- (전) Unity 컨퍼런스 강연자 참석(2011, 2015)
- (전) 패스트캠퍼스 게임제작 올인원 패키지 강사
- [저서] 열혈강의 유니티 게임 프로그래밍

CURRICULUM

01.

콘텐츠 프로그래머 채용 면접에 꼭 나오는 핵심 개념

파트별 수강시간 : 02:02:52

프로그래머 기술 면접을 보기 전에 알아두면 좋을 것들

01. 기술 면접이란? JSON은 무엇인가요?

02. 다국어 처리와 유니티 툴에 대해서

03. 풀링과 상태머신, 그리고 게임 사운드 시스템

04. 어셋번들과 유니티의 셰이더

05. 최적화와 프로파일링에 대해서



CURRICULUM

02. 디아블로 게임을 만들어 보며 마스터하는 시스템 구현과 그래픽

파트별 수강시간 : 15:28:28

01. 강의 개요 - 강의 목표 설명
02. 플레이어 캐릭터 제작하기 - RigidBody를 이용한 캐릭터 제작하기
03. 플레이어 캐릭터 제작하기 - Character Controller를 이용한 캐릭터 제작하기
04. 플레이어 캐릭터 제작하기 - NavMeshAgent를 이용한 캐릭터 제작하기
05. 플레이어 캐릭터 제작하기 - 캐릭터 모델과 애니메이션 설정하기
06. 플레이어 카메라 구현하기 - 3인칭 TopDown 카메라 구현하기
07. 플레이어 카메라 구현하기 - 카메라 에디터 기능 확장하기
08. 환경 시스템 알아보기 - Lighting 시스템 알아보기
09. 환경 시스템 알아보기 - Lighting 시스템 알아보기 - 2
10. 환경 시스템 알아보기 - 터레인 시스템 알아보기
11. 환경 시스템 알아보기 - 네비게이션 시스템 알아보기
12. 적 캐릭터 AI 구현하기 - AI 구현 모델 알아보기
13. 적 캐릭터 AI 구현하기 - FSM 구현하기
14. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 적캐릭터를 위한 AI 구현하기 - 01
15. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 적캐릭터를 위한 AI 구현하기 - 02
16. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 적캐릭터를 위한 AI 구현하기 - 03
17. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 캐릭터 가시선 시뮬레이션 구현 - 01
18. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 캐릭터 가시선 시뮬레이션 구현 - 02
19. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 캐릭터 가시선 시뮬레이션 구현 - 03
20. 적 캐릭터 AI 구현하기 - 동적 AI 캐릭터 구현하기
21. 전투 시스템 구현하기 - 전투 시스템 구현하기 - 1
22. 전투 시스템 구현하기 - 전투 시스템 구현하기 - 2
23. 전투 시스템 구현하기 - 전투 시스템 구현하기 - 3
24. 전투 시스템 구현하기 - 근접 공격 구현하기
25. 전투 시스템 구현하기 - 원거리 공격 구현하기 - 1
26. 전투 시스템 구현하기 - 원거리 공격 구현하기 - 2
27. 전투 시스템 구현하기 - NPC 전투 UI 구현하기 - 1
28. 전투 시스템 구현하기 - NPC 전투 UI 구현하기 - 2
29. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 아이템 시스템 구현하기
30. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 플레이어와 상점을 위한 인벤토리 시스템 구현하기
31. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 인벤토리 시스템 구현하기 - 2
32. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 플레이어와 상점을 위한 인벤토리 UI 구현하기
33. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 플레이어와 상점을 위한 인벤토리 UI 구현하기



CURRICULUM

02. 디아블로 게임을 만들어 보며 마스터하는 시스템 구현과 그래픽

파트별 수강시간 : 15:28:28

34. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 캐릭터 장비 교체 구현하기 - 1
35. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 캐릭터 장비 교체 구현하기 - 2
36. 인벤토리와 아이템 구현하기 - 아이템 획득사용 구현하기
37. 게임 시스템 구현하기 - 플레이어 속성 In-Game UI 구현하기 - 1
38. 게임 시스템 구현하기 - 플레이어 속성 In-Game UI 구현하기 - 2
39. 게임 시스템 구현하기 - 게임 디자인을 위한 NPC 다이얼로그 시스템 구현하기
40. 게임 시스템 구현하기 - 퀘스트 시스템 및 사냥/획득 퀘스트 구현하기
41. 게임 시스템 구현하기 - 레벨디자인을 위한 레벨 장치 함정/문 구현하기

CURRICULUM

03. Firebase를 활용하여 구축하는 클라이언트 네트워크

파트별 수강시간 : 03:21:51

01. Firebase 소개 - Firebase 소개
02. Firebase 설정하기 - Firebase와 Unity Plug-in 설정하기
03. 사용자 인증 구현하기 - 사용자 인증 구현하기
04. 사용자 순위 구현하기 - 사용자 순위 (leaderboard) 구현하기 - 1
05. 사용자 순위 구현하기 - 사용자 순위 (leaderboard) 구현하기 - 2
06. 사용자 순위 구현하기 - 사용자 순위 (leaderboard) 구현하기 - 3
07. 사용자 데이터 저장불러오기 - 사용자 데이터 저장불러오기 - 1
08. 사용자 데이터 저장불러오기 - 사용자 데이터 저장불러오기 - 2
09. 사용자 데이터 저장불러오기 - 사용자 데이터 저장불러오기 - 3



CURRICULUM

04. 배틀로얄 제작을 위한 알고리즘과 프레임 워크

파트별 수강시간 : 15:48:00

01. OT - 오리엔테이션
02. Project 살펴보기 - 게임 리소스 내려받기
03. Project 살펴보기 - 프로젝트 세팅 및 프로젝트 리뷰
04. 게임 시스템 제작 - 게임 데이터 모델과 리소스 매니저1 - 1
05. 게임 시스템 제작 - 게임 데이터 모델과 리소스 매니저1 - 2
06. 게임 시스템 제작 - 게임 데이터 모델과 리소스 매니저2 - 1
07. 게임 시스템 제작 - 게임 데이터 모델과 리소스 매니저2 - 2
08. 게임 시스템 제작 - 이펙트 데이터 모델1 - 1
09. 게임 시스템 제작 - 이펙트 데이터 모델1 - 2
10. 게임 시스템 제작 - 이펙트 데이터 모델2 - 1
11. 게임 시스템 제작 - 이펙트 데이터 모델2 - 2
12. 게임 시스템 제작 - 공통 툴 레이어 작성 - 1
13. 게임 시스템 제작 - 공통 툴 레이어 작성 - 2
14. 게임 시스템 제작 - 이펙트 툴 만들기
15. 게임 시스템 제작 - 데이트 매니저와 이펙트 매니저
16. 게임 시스템 제작 - 사운드 모델
17. 게임 시스템 제작 - 사운드 데이터 - 1
18. 게임 시스템 제작 - 사운드 데이터 - 2
19. 게임 시스템 제작 - 사운드 툴
20. 게임 시스템 제작 - 사운드 툴 마무리, 사운드 매니저1 - 1
21. 게임 시스템 제작 - 사운드 툴 마무리, 사운드 매니저1 - 2
22. 게임 시스템 제작 - 사운드 매니저 - 1
23. 게임 시스템 제작 - 사운드 매니저 - 2
24. 게임 카메라 - 3인칭 카메라 제작1
25. 게임 카메라 - 3인칭 카메라 제작2
26. 플레이어 제작 - 플러거블 동작 시스템에 대해
27. 플레이어 제작 - 동작 컨트롤러(Behaviour Controller) 만들기
28. 플레이어 제작 - 동작 컨트롤러(Behaviour Controller) 마무리 - 1
29. 플레이어 제작 - 동작 컨트롤러(Behaviour Controller) 마무리 - 2
30. 플레이어 제작 - 이동 동작(Move Behaviour) 만들기 - 1
31. 플레이어 제작 - 이동 동작(Move Behaviour) 만들기 - 2
32. 플레이어 제작 - 조준 동작(Aim Behaviour) 만들기
33. 플레이어 제작 - 조준 동작(Aim Behaviour) 마무리
34. 플레이어 제작 - Weapon 컴포넌트 만들기 1

CURRICULUM

04. 배틀로얄 제작을 위한 알고리즘과 프레임 워크

파트별 수강시간 : 15:48:00

35. 플레이어 컴포넌트 - 무기 컴포넌트 만들기 1
36. 플레이어 컴포넌트 - 무기 컴포넌트 만들기 2
37. 플레이어 컴포넌트 - 생명력 컴포넌트와 경고 체크 컴포넌트
38. 플레이어 마무리 - 사격 동작(Shoot Behaviour) 만들기 1
39. 플레이어 마무리 - 사격 동작(Shoot Behaviour) 만들기 2 - 1
40. 플레이어 마무리 - 사격 동작(Shoot Behaviour) 만들기 2 - 2
41. 플레이어 마무리 - 플레이어 생명력 컴포넌트
42. 플레이어 마무리 - 플레이어 발소리 컴포넌트

CURRICULUM

05. 배틀그라운드를 만들면서 익히는 게임 최적화 및 게임 AI

파트별 수강시간 : 10:47:09

01. 시작하기에 앞서 - 복습과 전체 리뷰
02. 시작하기에 앞서 - 프로젝트에 들어가기 전에 할아야 할 이론과 연습
03. Enemy 제작에 앞서 - Enemy Data 준비 01
04. Enemy AI 시스템 만들기 - Enemy AI 기본 클래스들 생성 - 1
05. Enemy AI 시스템 만들기 - Enemy AI 기본 클래스들 생성 - 2
06. Enemy AI 시스템 만들기 - Action,Decision,Transition,State
07. Enemy AI 시스템 만들기 - EnemyVariables,EnemyAnimation 01
08. Enemy AI 시스템 만들기 - EnemyAnimation 02
09. Enemy AI 시스템 만들기 - CoverLookUp - 1
10. Enemy AI 시스템 만들기 - CoverLookUp - 2
11. Enemy AI 시스템 만들기 - StateController 마무리
12. Enemy AI 시스템 만들기 - FieldOfViewEditor - 1
13. Enemy AI 시스템 만들기 - FieldOfViewEditor - 2
14. Enemy AI FSM 만들기 - Decision 01 (Focus, Look)
15. Enemy AI FSM 만들기 - Decision 02 (Look, Hear)
16. Enemy AI FSM 만들기 - Decision 03 (TakeCover, AdvanceCover,ClearShot)
17. Enemy AI FSM 만들기 - Decision 04 (EndBurst, Engage,FeelAlert)
18. Enemy AI FSM 만들기 - Decision 05 (ReachedPoint,TargetDead,Waited)
19. Enemy AI FSM 만들기 2 - Action 01 (Search,Attack))
20. Enemy AI FSM 만들기 2 - Action 02 (Attack,Patrol)
21. Enemy AI FSM 만들기 2 - Action 03 (FindCover,FocusMove)
22. Enemy AI FSM 만들기 2 - Action 04 (SpotFocus,GotoShotSpot,Reload)
23. Enemy AI FSM 만들기 2 - Action 05 (ReturnToCover,TakeCover)
24. Enemy AI 세팅 - State 세팅 01
25. Enemy AI 세팅 - State 세팅 02
26. Enemy 컴포넌트 - EnemyHealth, EnemyFootStep
27. Enemy 컴포넌트 - EnemyFootStep, Enemy 세팅
28. 포스트 프로세싱 - PostProcessing이란
29. 포스트 프로세싱 - BlinkHUD, HurtHUD - 1
30. 포스트 프로세싱 - BlinkHUD, HurtHUD - 2
31. 최적화란 - 최적화에 대해서 - 1
32. 최적화란 - 최적화에 대해서 - 2

CURRICULUM

06.
**신입 개발자들이
알려주는
포트폴리오 꿀팁**

파트별 수강시간 : 1:37:57

- | |
|---------------------------------------|
| 01. 신입 개발자가 알려주는 포트폴리오 꿀팁 - 포트폴리오 리뷰 |
| 02. 신입 개발자가 알려주는 포트폴리오 꿀팁 - 포트폴리오 작성법 |
| 03. 신입 개발자가 알려주는 포트폴리오 Q&A |

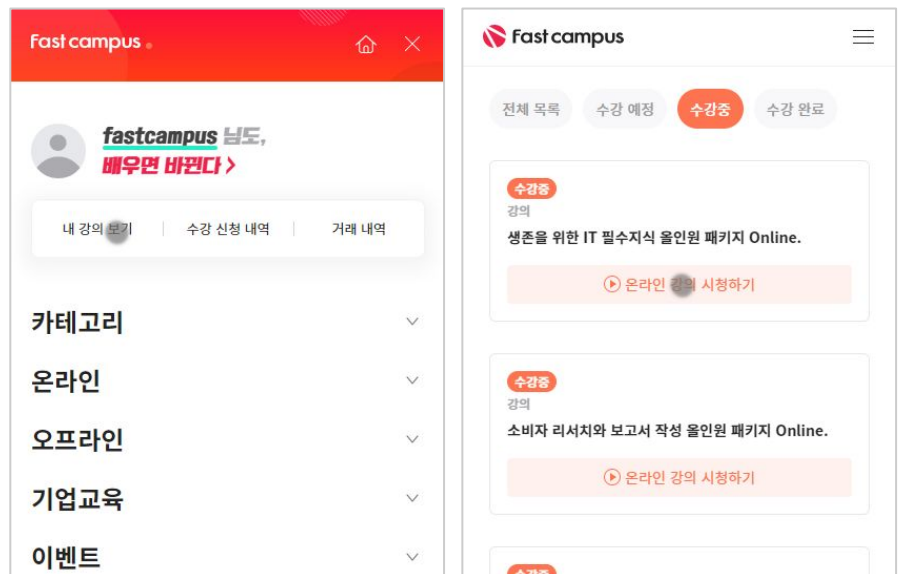


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.