

# 교육 과정 소개서.

---

RPG 전투 플레이 프로젝트로 배우는 언리얼 엔진 5 게임  
개발



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dev_online_ue5rpg">https://fastcampus.co.kr/dev_online_ue5rpg</a>
강의시간	20시간 40분
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
------------	---

원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
---------------	---

무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>
-----------	--



## 강의목표

- RPG 전투플레이의 기초부터 심화까지 구현하며 언리얼 엔진 5의 강력한 개발 기능을 학습합니다.
- 풍성한 개발 옵션, 강력한 그래픽 스펙을 갖춘 최신 & 최강 게임 엔진 UE5 실전 활용법 완전 정복 합니다.
- 캐릭터 애니메이션, 적 AI, 전투 시스템까지 RPG 게임의 핵심 요소를 만들며 언리얼 엔진 5의 빠르고, 쉽고, 강력한 기능을 학습합니다.
- 구현한 각 핵심요소를 완성된 RPG 전투로 만드는 과정과 결과, 프로 개발자의 노하우를 A부터 Z까지 다 보여 드립니다.

## 강의요약

- 대세장르 RPG 게임의 꽃 전투를 만들며 대세엔진 언리얼 엔진 5를 마스터 합니다.
- 가상의 헛터물 기획을 토대로 액션 RPG게임의 전투를 프로그래밍하는 프로 개발자의 업무 프로세스와 노하우를 학습합니다.
- 강의 수강 중 참고 및 현업 개발자의 개발 노하우를 엿볼 수 있는 완성된 실습 원본 코드 제공 및 수강생의 질문에 강사가 답하고 정보를 교환할 수 있는 질의응답 게시판이 운영됩니다. (\*개강이후 2026년 9월까지 운영)



---

**강사**

**조재원**

**과목**

- RPG 전투 플레이 프로젝트로 배우는 언리얼 엔진 5  
게임 개발

---

**약력**

- 현) 데브시스터즈 / 셀장  
전) 펠어비스 / 게임플레이 디벨롭 팀장




---

CURRICULUM

**01.**  
**OT**

파트별 수강시간 02:09:58

---

<b>CH01. 강사 및 강의 소개</b>
Ch01-01. 강사소개
Ch01-02. 전체 커리큘럼 소개
Ch01-03. 엔진 비교
Ch01-04. OT 마무리
<b>CH02. 언리얼 엔진 5 다루기</b>
Ch02-01. 설치
Ch02-02. 엔진 프리뷰
Ch02-03. 마켓플레이스
Ch02-04. 기본화면 구성
Ch02-05. 기본조작
Ch02-06. 액터 생성 컬리전 추가
Ch02-07. 챗터 마무리인사
<b>CH03. 애니메이션 기초</b>
Ch03-01. 버전관리 프로그램
Ch03-02. 비주얼 스튜디오 설치
Ch03-03. 깃 Push
Ch03-04. 기본 이동
Ch03-05. 루트모션 버그 수정
Ch03-06. 유료에셋 구매 방법 & 리타겟팅



CURRICULUM

# 02. Animation

파트별 수강시간 06:45:01

<b>CH01. Locomotion 1_애니메이션 블렌딩</b>
Ch01-01. 콘텐츠 브라우저 정리
Ch01-02. Locomotion 애니메이션 다운로드
Ch01-03. 루트모션 문제 확인
Ch01-04. 루트모션 잠금
Ch01-05. 로코모션 블랜드 스페이스
Ch01-06. Input Mapping
Ch01-07. 걷기
Ch01-08. 달리기
Ch01-09. Look
Ch01-10. Jump
Ch01-11. Crouch
Ch01-12. 회피
<b>CH02. Locomotion 2_디스턴스 매칭</b>
Ch02-01. 라이라샘플 다운로드 설명
Ch02-02. 데이터 이주
Ch02-03. 디스턴스 매칭
<b>CH03. Locomotion 3_포즈워핑</b>
Ch03-01. 포즈워핑
Ch03-02. 포즈워핑 문제수정
<b>CH04. Locomotion 4_IK</b>
Ch04-01. Foot IK
Ch04-02. Foot IK 전투상태 버그 수정
<b>CH05. Locomotion 5_모션워핑</b>
Ch05-01. 모션워핑, Dash Attack
Ch05-02. 파쿠르
<b>CH06. Notify</b>
Ch06-01. 전투, 비전투 전환
<b>CH07. 애니메이션 몽타주</b>
Ch07-01. 상 하체 애니메이션 분리 하는법
<b>CH08. 충돌</b>
Ch08-01. 기본공격
Ch08-02. 레벨 디자인 맛보기
<b>CH09. Locomotion 6_특수이동</b>
Ch09-01. 수영
Ch09-02. 탈것

## CURRICULUM

## 03.

레벨 디자인 &  
C++ 개발

파트별 수강시간 02:08:12

## CH01. 레벨 디자인 맛보기

Ch01-01. 레벨 디자인 맛보기

Ch01-02. Water Actor

## CH02. C++ 프로그래밍 준비

Ch02-01. 스크립팅 (기본)

Ch02-02. 스크립팅 (델리게이트 및 추가기능)

## CURRICULUM

## 04.

## Enemy AI

파트별 수강시간 02:33:21

## CH01. FSM

Ch01-01. FSM 구현

## CH02. BehaviorTree 기본

Ch02-01. BT 기본 설명

Ch02-02. 기본적인 네비게이션

Ch02-03. Patrol

Ch02-04. 플레이어 추적

## CH03. EQS

Ch03-01. EQS 기본 설명

Ch03-02. Perception

Ch03-03. EQS 구현

## CH04. Smart Object

Ch04-01. Smart Object 구현




---

CURRICULUM

05.

**Combat 구현**

파트별 수강시간 06:44:56

---

<b>CH01. Game Play Ability</b>
Ch01-01. Game Play Ability System 기본 설명
Ch01-02. 스테이터스 스크립팅
Ch01-03. Game Play Effect 기본 설명 및 플레이어 정보 적용
Ch01-04. Game Play Ability 기본 설명 및 데미지 함수 기본
Ch01-05. 기본 공격 구현
<b>CH02. UI</b>
Ch02-01. HP UI 추가하기
<b>CH03. 이펙트 맛보기</b>
Ch03-01. 피격 이펙트, 트레일 이펙트 구현
<b>CH04. 사운드 이펙트</b>
Ch04-01. BGM, SFX 추가
<b>CH05. 몬스터 사망 연출</b>
Ch05-01. 몬스터 사망 연출
<b>CH06. 데이터 주도형 개발</b>
Ch06-01. 픽업 아이템 만들기
<b>CH07. 원거리 공격</b>
Ch07-01. 포물선 공격 만들기
<b>CH08. 인디케이터 스킬</b>
Ch08-01. 인디케이터를 사용하는 스킬 만들기
<b>CH09. 컷씬</b>
Ch09-01. 시네마틱 연출 만들기
Ch09-02. Chaos Destruction 적용
Ch09-03. 컷씬 인게임 연결





---

CURRICULUM

## 06.

### Final Project

파트별 수강시간 00:10:42

---

CH01. Final Project
---------------------

01. 전투 플레이 구현 리뷰
------------------

02. 포트폴리오 촬영
--------------

---

CURRICULUM

## 07.

### 마무리

파트별 수강시간 00:09:46

---

CH01. 마무리
-----------

01. 프로그래머처럼 생각하기
------------------

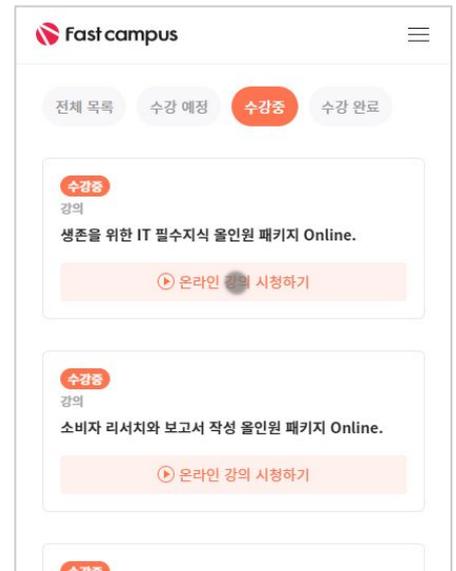
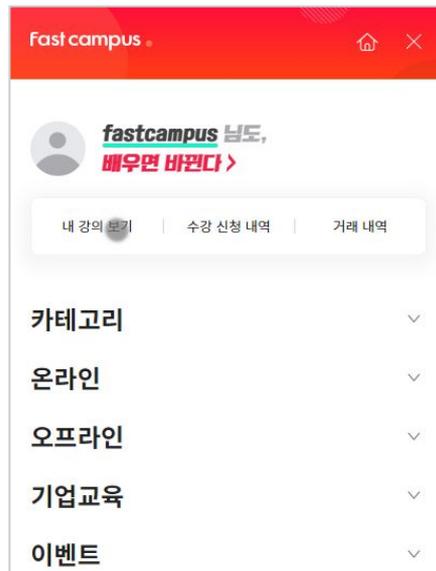


## 주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 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 환불규정에 따라 환불 가능

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