교육 과정 소개서.

게임 제작 올인원 패키지 Online
## 강의정보
- 강의장: 온라인 | 데스크탑, 노트북, 모바일 등
- 기간: 평생 소장
- 상세페이지: https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_game/
- 담당: 패스트캠퍼스 온라인팀
- 강의시간: 약 60시간
- 문의: 02-501-9396

## 강의목표
- 게임 제작에 필요한 모든 요소를 학습해 본인의 게임을 완성한다.
- 게임 기획, 시나리오, 디자인, 개발 모든 분야를 하나의 강의에서 학습한다.
- 프로그래밍 입문자들도 개발에 입문할 수 있도록 낮은 레벨의 강의부터 점진적으로 발전하여 클리어게임, RPG게임, 전략시뮬레이션게임, 멀티플레이게임 등을 개발할 수 있도록 한다.

## 강의요약
- 프로그래밍 입문, 게임 엔진(Unity) 학습, 디자인 애니메이션, 게임 기획에 걸쳐 게임 제작에 필요한 모든 요소 학습

## 강의특징
<table>
<thead>
<tr>
<th>난만의 속도로</th>
<th>낙이나 새벽이나</th>
<th>내가 원하는 시간대에 나의 스케줄대로 수강</th>
</tr>
</thead>
</table>

| 원하는 곳  | 시간을 조개 먼 거리를 오기며 | 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강 |
| 어디서나  |                             |                                   |

<p>| 무게한  | 무엇이든 반복적으로 학습해야 | 내 것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생 |
| 복습    |                             |                                   |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>강사 (1/3)</th>
<th>이진희</th>
<th>과목</th>
<th>게임 시나리오</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>악력</td>
<td>현</td>
<td>농게임스토리 게임 시나리오 컨설팅</td>
<td>전</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>프로젝트</td>
<td>〈블레이드 앤 소울〉, 〈열혈강호2〉, 〈아이언리그〉</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>강연</td>
<td>게임 개발자 컨퍼런스 다수 참여 (IGC, KGC)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>저서</td>
<td>이론과 실전으로 배우는 게임 시나리오</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>차문환</th>
<th>과목</th>
<th>게임 기획</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>악력</td>
<td>현</td>
<td>S사 기획팀 책임</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>전</td>
<td>NC SOFT</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>한빛 소프트</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>아이덴티티 게임즈 외 다수</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>프로젝트</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>김수민</th>
<th>과목</th>
<th>게임 마케팅</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>악력</td>
<td>현</td>
<td>N사 UA 마케터</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>전</td>
<td>모바일게임 마케팅 팀장</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>이력</td>
<td>KOTRA 전자상거래 및 디지털 마케팅 활동설명회 참가, Max Summit 2017, 2018 모바일게임 참가</td>
</tr>
<tr>
<td>강사 (2/3)</td>
<td>정재석</td>
<td>과목</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>--------</td>
<td>------</td>
</tr>
<tr>
<td>약력</td>
<td>현</td>
<td>넬톤 UI 디자이너</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>전</td>
<td>드래곤플라이 UI 디자이너</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>UX 디자인 전문회사 애메바 근무</td>
<td>UX 디자인 전문회사 애메바 근무</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>이력</td>
<td>2017 스펙셜포스 for kakao</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2017 레전드라인업</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2018 劇的采配!プロ野球リバーサル(일본)</td>
</tr>
<tr>
<td>장임영</td>
<td></td>
<td>과목</td>
</tr>
<tr>
<td>약력</td>
<td>현</td>
<td>P사 애니메이터</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>전</td>
<td>NHN 엔터테인먼트 아이덴티티 게임즈</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>네오위즈 게임즈</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2017 하이퍼유니버스/리버스D 편성/메이플 스토리 프로모션용 캐릭터 애니메이션</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2016 여신의 기스 프로모션용 캐릭터 애니메이션/라테일M 캐릭터 애니메이션</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2015 크로노스 모바일 캐릭터 애니메이션</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2014 북두의권 스마트셔츠 캐릭터 애니메이션</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2013 클랜디즈 유닛 애니메이션 및 콘텐츠 연출</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2012 A-TEAM 다크서모니어 영화 제작</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2011 펀터지크리미스 웹툰 및 애니메이션</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2009 라그나로크 모바일 웹툰 및 애니메이션</td>
</tr>
<tr>
<td>양태환</td>
<td></td>
<td>과목</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>약력</td>
<td>현</td>
<td>패스트캠퍼스 컴퓨터 공학 입문 스크립트 강사</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>현</td>
<td>패스트캠퍼스 데이터사이언스 스크립트 강사</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>저서</td>
<td>컴퓨터사이언스 부트 캠프 with 파이썬</td>
</tr>
<tr>
<td>강사 (3/3)</td>
<td>주세영</td>
<td>과목</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>--------</td>
<td>------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Unity 및 C#스크립트 기초</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>슈팅 게임 개발</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>RPG 게임 개발</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>전략 시뮬레이션 제작 게임 개발</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>포톤(Photon) 서버 연동을 이용한 여러메이킹 시스템 활용</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>파이어베이스(Firebase)를 이용한 데이터베이스 활용</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>약력</td>
<td>현</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>전</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>네시삼십분</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>누리스타덕스</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>김민석</td>
<td>과목</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Unity 및 C# 스크립트 기초</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>클라우디어 게임 제작</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>약력</td>
<td>현</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>현</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Google Play Featured Apps 10만 다운로드 ‘원석 가우기’ / ‘패인 가우기’ 1인 제작</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>남서울대학교 컴퓨터공학과 팀 유니티 AR 촌업작품 지도</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>한국북다대학교 게임콘텐츠과 유니티 촌업작품 지도</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2012년 제 3회 NHN 게임 문화상 압선</td>
</tr>
</tbody>
</table>
장비를 선택하고, 이를 이용해
게임 시나리오를 제작하세요.

01. 게임 시나리오

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>00. OT</td>
<td>OT - 01. 오리엔테이션</td>
<td>5:54</td>
</tr>
<tr>
<td>01. OT</td>
<td>01. 이론 점검 - 01. 1장개요, 게임 시나리오</td>
<td>12:49</td>
</tr>
<tr>
<td>01. OT</td>
<td>02. 스토리텔링의 이해</td>
<td>11:33</td>
</tr>
<tr>
<td>01. OT</td>
<td>03. 게임 스토리 분류</td>
<td>9:00</td>
</tr>
<tr>
<td>01. OT</td>
<td>04. 플롯, 3막 구조</td>
<td>11:00</td>
</tr>
<tr>
<td>01. OT</td>
<td>05. 그레마스의 행위자 모델, 영웅의 여정 12단계</td>
<td>12:31</td>
</tr>
<tr>
<td>02. OT</td>
<td>게임에서 요구되는 스토리텔링 - 01. 2장 개요, 헐과 캐릭터</td>
<td>10:25</td>
</tr>
<tr>
<td>02. OT</td>
<td>02. 게임에서 요구되는 스토리텔링 - 02. 게임다운 스토리텔링의 특징</td>
<td>12:19</td>
</tr>
<tr>
<td>03. OT</td>
<td>03. 세계관 - 01. 3장 개요, 세계관의 개념</td>
<td>14:34</td>
</tr>
<tr>
<td>03. OT</td>
<td>02. 세계관 설정 완료</td>
<td>12:37</td>
</tr>
<tr>
<td>03. OT</td>
<td>03. 세계관 설정 완료, 세계관 상세 설정 _ 지역, 종족</td>
<td>11:05</td>
</tr>
<tr>
<td>04. OT</td>
<td>캐릭터 - 01. 4장 개요, 캐릭터-스토리 모델</td>
<td>17:58</td>
</tr>
<tr>
<td>04. OT</td>
<td>02. 캐릭터 설정, 외형 설정</td>
<td>12:50</td>
</tr>
<tr>
<td>05. OT</td>
<td>05. 3인칭 관점 - 01. 5장 개요, 3인칭 관점의 이해</td>
<td>9:29</td>
</tr>
<tr>
<td>05. OT</td>
<td>02. 게임 스토리 창작 10단계</td>
<td>19:17</td>
</tr>
<tr>
<td>05. OT</td>
<td>03. 게임 시나리오 다운 글쓰기</td>
<td>7:27</td>
</tr>
<tr>
<td>05. OT</td>
<td>04. 추리어드벤처 게임의 시나리오 작법(1)</td>
<td>7:09</td>
</tr>
</tbody>
</table>
스파인을 활용한 2D 게임 애니메이션 (1/2)

Chapter 01. OT - 수업 진행 방향과 목표 (14:58)
Chapter 01. OT - 스파인의 활용과 적용 사례 (18:06)
Chapter 02. 준비 및 리소스 작업 - 스파인 애니메이션 제작 순서 및 풀더 구조 (22:13)
Chapter 02. 준비 및 리소스 작업 - 포토샵 세팅 및 리소스화 기초 (30:59)
Chapter 02. 준비 및 리소스 작업 - 리소스화 실전 - 1 (11:29)
Chapter 02. 준비 및 리소스 작업 - 리소스화 실전 - 2 (22:12)
Chapter 02. 준비 및 리소스 작업 - 리소스화 실전 - 3 (20:42)
Chapter 02. 준비 및 리소스 작업 - 리소스화 실전 - 4 (28:28)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 스파인 다운로드 및 설치 (15:18)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 인터페이스 둘러보기 - 1 (27:49)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 인터페이스 둘러보기 - 2 (15:58)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 스파인 셋팅을 위한 기초 해부학 (13:02)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 기본 셋업 - 1 (20:21)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 기본 셋업 - 2 (30:20)
Chapter 03. 스파인 셋업 1 (초급) - 기본 셋업 - 3 (34:30)
Chapter 04. 스파인 셋업 2 (중급/고급) - 웨이트 셋업 초급 (20:28)
Chapter 04. 스파인 셋업 2 (중급/고급) - 웨이트 셋업 중급 (25:13)
Chapter 04. 스파인 셋업 2 (중급/고급) - 고급 애니메이션을 위한 셋업 (22:52)
Chapter 04. 스파인 셋업 2 (중급/고급) - 스킨 작업 - 1 (20:59)
Chapter 04. 스파인 셋업 2 (중급/고급) - 스킨 작업 - 2 (22:16)
Chapter 05. 애니메이션 개론 - 애니메이션 12 원칙 (28:27)
Chapter 05. 애니메이션 개론 - 애니메이션을 위한 물리 법칙들 (21:14)
Chapter 05. 애니메이션 개론 - Wave와 관련 이해 (26:30)
Chapter 05. 애니메이션 개론 - 공 튜기기 (22:19)
# CURRICULUM

## 02. 스파인을 활용한 2D 게임 애니메이션 (2/2)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>06.</td>
<td>캐릭터 기본 동작 - 키포즈</td>
<td>25:52</td>
</tr>
<tr>
<td>06.</td>
<td>캐릭터 기본 동작 - 캐릭터 기본 숨쉬기 -1</td>
<td>19:41</td>
</tr>
<tr>
<td>06.</td>
<td>캐릭터 기본 동작 - 캐릭터 기본 숨쉬기 -2</td>
<td>32:57</td>
</tr>
<tr>
<td>06.</td>
<td>캐릭터 기본 동작 - 캐릭터 숨쉬기 마무리</td>
<td>29:44</td>
</tr>
<tr>
<td>06.</td>
<td>캐릭터 기본 동작 - 일러스트 애니메이션</td>
<td>20:28</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>캐릭터 이동 (중급) - 캐릭터 이동 -1</td>
<td>19:09</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>캐릭터 이동 (중급) - 캐릭터 이동 -2</td>
<td>33:23</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>캐릭터 이동 (중급) - 캐릭터 이동 -3</td>
<td>24:42</td>
</tr>
<tr>
<td>08.</td>
<td>캐릭터 기본 공격 (고급) - 캐릭터 기본 공격 -1</td>
<td>29:45</td>
</tr>
<tr>
<td>08.</td>
<td>캐릭터 기본 공격 (고급) - 캐릭터 기본 공격 -2</td>
<td>54:49</td>
</tr>
<tr>
<td>09.</td>
<td>캐릭터 특수 공격 (고급) - 캐릭터 특수 공격 -1</td>
<td>24:43</td>
</tr>
<tr>
<td>09.</td>
<td>캐릭터 특수 공격 (고급) - 캐릭터 특수 공격 -2</td>
<td>24:17</td>
</tr>
<tr>
<td>09.</td>
<td>캐릭터 특수 공격 (고급) - 캐릭터 특수 공격 -3</td>
<td>28:22</td>
</tr>
<tr>
<td>10.</td>
<td>캐릭터 기타 동작 (중급) - 캐릭터 기타 동작 -1</td>
<td>33:21</td>
</tr>
<tr>
<td>10.</td>
<td>캐릭터 기타 동작 (중급) - 캐릭터 기타 동작 -2</td>
<td>41:07</td>
</tr>
<tr>
<td>11.</td>
<td>포트폴리오 정리 및 마인드맵</td>
<td>27:06</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### CURRICULUM

#### 03.
**Unity 및 C#스크립트 기초**
- 주재영 강사

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>01.</td>
<td>Unity 설치 및 소개 -1</td>
<td>20:03</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>Unity 설치 및 소개 -2</td>
<td>22:31</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>Unity 설치 및 소개 -3</td>
<td>20:08</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>Unity 설치 및 소개 -4</td>
<td>21:48</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>스크립팅 기초 -1</td>
<td>14:32</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>스크립팅 기초 -2</td>
<td>10:18</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>스크립팅 기초 -3</td>
<td>17:01</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 04.
**슈팅 게임 개발**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -1</td>
<td>20:12</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -2</td>
<td>20:05</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -3</td>
<td>19:37</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -4</td>
<td>20:55</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -5</td>
<td>16:54</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -6</td>
<td>11:22</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -7</td>
<td>18:58</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -8</td>
<td>21:04</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -9</td>
<td>19:15</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -10</td>
<td>19:27</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -11</td>
<td>13:01</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>슈팅 게임 만들기 -12</td>
<td>27:01</td>
</tr>
</tbody>
</table>
05. 
RPG 게임 개발

Chapter 04. RPG - 01. 어떤 걸 만들게 되나요 (12:45)
Chapter 04. RPG - 02. Terrain을 이용해 필드를 만들어보자 (18:56)
Chapter 04. RPG - 03. 필드를 가둬보고 캐릭터를 추가하자 (12:08)
Chapter 04. RPG - 04. 캐릭터 이동 준비 (19:19)
Chapter 04. RPG - 05. 캐릭터 이동 - 1 (18:47)
Chapter 04. RPG - 06. 캐릭터 이동 - 2 (16:26)
Chapter 04. RPG - 07. 캐릭터 이동 - 3 (18:59)
Chapter 04. RPG - 08. 캐릭터 이동 - 4 (12:32)
Chapter 04. RPG - 09. 유니티 에너미션 시스템 (17:20)
Chapter 04. RPG - 10. 캐릭터 에너미션 시키기 - 1 (16:45)
Chapter 04. RPG - 11. 캐릭터 에너미션 시키기 - 2 (19:08)
Chapter 04. RPG - 12. 캐릭터 연속 공격 기능 추가 - 1 (15:28)
Chapter 04. RPG - 13. 캐릭터 연속 공격 기능 추가 - 2 (14:11)
Chapter 04. RPG - 14. 캐릭터에 깔끔한 애니메이션을 달아주자 (17:08)
Chapter 04. RPG - 15. 캐릭터에게 총력을 적용 (16:28)
Chapter 04. RPG - 16. 카메라를 이동시켜보자 - 1 (15:48)
Chapter 04. RPG - 17. 카메라를 이동시켜보자 - 2 (14:48)
Chapter 04. RPG - 18. 카메라를 이동시켜보자 - 3 (16:37)
Chapter 04. RPG - 19. Coroutine과 Raycast - 1 (21:36)
Chapter 04. RPG - 20. Coroutine과 RayCast - 2 (16:41)
Chapter 04. RPG - 21. 몬스터를 만들자 - 1 (18:06)
Chapter 04. RPG - 22. 몬스터를 만들자 - 2 (15:54)
Chapter 04. RPG - 23. 몬스터를 만들자 - 3 (18:19)
Chapter 04. RPG - 24. 몬스터를 만들자 - 4 (14:10)
Chapter 04. RPG - 25. SendMessage와 Tweener - 1 (14:12)
Chapter 04. RPG - 26. SendMessage와 Tweener - 2 (21:53)
Chapter 04. RPG - 27. 전투 - 1 (16:34)
Chapter 04. RPG - 28. 전투 - 2 (21:34)
Chapter 04. RPG - 29. 전투 - 3 (13:22)
Chapter 04. RPG - 30. 전투 - 4 (14:25)
Chapter 04. RPG - 31. 전투 - 5 (19:59)
## CURRICULUM

### 06. Unity 및 C#스크립트 기초

- 김민석 강사

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>01.</td>
<td>유니티의 설치와 소개</td>
<td>7:55</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>유니티 기본 레이아웃 살펴보기</td>
<td>14:28</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>유니티 C#스크립트의 역할과 사용 -1</td>
<td>18:36</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>유니티 C#스크립트의 역할과 사용 -2</td>
<td>15:21</td>
</tr>
<tr>
<td>05.</td>
<td>유니티 C#스크립트의 역할과 사용 -3</td>
<td>10:56</td>
</tr>
<tr>
<td>06.</td>
<td>유니티 C#스크립트의 역할과 사용 -4</td>
<td>15:03</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>유니티 C#스크립트의 역할과 사용 -5</td>
<td>31:26</td>
</tr>
<tr>
<td>08.</td>
<td>게임 오브젝트</td>
<td>17:54</td>
</tr>
<tr>
<td>09.</td>
<td>컴포넌트 -1</td>
<td>17:03</td>
</tr>
<tr>
<td>10.</td>
<td>컴포넌트 -2</td>
<td>9:58</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 07. 클리커 게임 개발

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>11.</td>
<td>코스 구성하기_1</td>
<td>15:34</td>
</tr>
<tr>
<td>12.</td>
<td>코스 구성하기_2</td>
<td>10:00</td>
</tr>
<tr>
<td>13.</td>
<td>게임 메니저.mp4</td>
<td>13:20</td>
</tr>
<tr>
<td>14.</td>
<td>프리팹 만들기</td>
<td>15:58</td>
</tr>
<tr>
<td>15.</td>
<td>프리팹 만들기 -2</td>
<td>8:47</td>
</tr>
<tr>
<td>16.</td>
<td>프리팹 만들기 -심화</td>
<td>8:31</td>
</tr>
<tr>
<td>17.</td>
<td>프리팹 만들기 -심화 -2</td>
<td>10:45</td>
</tr>
<tr>
<td>18.</td>
<td>프리팹 만들기 -심화 -3</td>
<td>11:03</td>
</tr>
<tr>
<td>19.</td>
<td>프리팹 만들기 -심화 -4</td>
<td>14:25</td>
</tr>
<tr>
<td>20.</td>
<td>프리팹 만들기 -심화 -5</td>
<td>16:10</td>
</tr>
</tbody>
</table>

추가 공개 예정 (19, 3, 13 기준)
# CURRICULUM

## 08. 게임 수학

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Section</th>
<th>Duration</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>00.</td>
<td>개요 - 01. intro</td>
<td>18:25</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>수 - 02. 진수변환_양수</td>
<td>11:02</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>수 - 03. 유수_부등분수주점</td>
<td>10:58</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>수 - 04. 부등분수주점</td>
<td>15:36</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>수 - 05. 엑셀론</td>
<td>10:08</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>수 - 06. 엑셀론비교</td>
<td>15:10</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>삼각함수의요소 - 07. 삼각함수</td>
<td>14:22</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>삼각함수의요소 - 08. 극한과연속성</td>
<td>12:25</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>삼각함수의요소 - 09. 변환율과각동함수의요소</td>
<td>15:24</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>삼각함수의요소 - 10. 미분가능성과타일러급수</td>
<td>21:09</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>벡터와점 - 11. 벡터공간</td>
<td>11:17</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>벡터와점 - 12. 선형결합과기저벡터</td>
<td>14:38</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>벡터와점 - 13. 내적과투영</td>
<td>12:45</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>벡터와점 - 14. 외적</td>
<td>10:53</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>벡터와점 - 15. 아핀공간</td>
<td>11:39</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 16. 행렬의유사과연산</td>
<td>10:34</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 17. 행렬곱셈과행렬연산표현</td>
<td>18:20</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 18. 가우스소거법과행렬</td>
<td>13:11</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 19. 행렬식</td>
<td>15:38</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 20. 정규적교기자와Eigen</td>
<td>12:41</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 21. Eigen2</td>
<td>13:10</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 22. 선형변환</td>
<td>15:11</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 23. 아핀변환</td>
<td>18:09</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 24. 아핀변환의종류1</td>
<td>12:58</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>행렬 - 25. 아핀변환의종류2와월드변환</td>
<td>20:28</td>
</tr>
</tbody>
</table>
## CURRICULUM

### 09. 게임 물리

<table>
<thead>
<tr>
<th>Chapter</th>
<th>Title</th>
<th>Time</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>00.</td>
<td>개요 - Orientation</td>
<td>15:17</td>
</tr>
<tr>
<td>01.</td>
<td>적분 - 02. 정적분</td>
<td>10:15</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>적분 - 03. 부정적분 여러가지 적분법</td>
<td>18:57</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>미분방정식 - 04. 1계상미분-1</td>
<td>8:55</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>미분방정식 - 05. 1계상미분-2</td>
<td>13:00</td>
</tr>
<tr>
<td>02.</td>
<td>미분방정식 - 06. 2계상미분</td>
<td>19:15</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>운동 - 07. 속도 가속도 등가속도</td>
<td>13:00</td>
</tr>
<tr>
<td>03.</td>
<td>운동 - 08. 포물선운동 뉴턴운동법칙</td>
<td>19:36</td>
</tr>
<tr>
<td>04.</td>
<td>황 - 09. 마찰력</td>
<td>12:55</td>
</tr>
<tr>
<td>05.</td>
<td>황 - 10. 힐드락</td>
<td>10:54</td>
</tr>
<tr>
<td>06.</td>
<td>황 - 11. 터닝터치</td>
<td>13:27</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>일에너지 - 12. 일 운동에너지</td>
<td>10:22</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>일에너지 - 13. 중력에함일 일름</td>
<td>16:06</td>
</tr>
<tr>
<td>07.</td>
<td>일에너지 - 14. 위치에너지 역학에너지보존</td>
<td>14:17</td>
</tr>
<tr>
<td>08.</td>
<td>운동량 - 15. 운동량 운동량보존</td>
<td>13:49</td>
</tr>
<tr>
<td>08.</td>
<td>운동량 - 16. 축격량</td>
<td>17:34</td>
</tr>
<tr>
<td>09.</td>
<td>충돌 - 17. 1차원 비선형 운전비탄성</td>
<td>14:33</td>
</tr>
<tr>
<td>09.</td>
<td>충돌 - 18. 1차원 탄성</td>
<td>18:38</td>
</tr>
<tr>
<td>10.</td>
<td>충돌 - 19. 탄도진사</td>
<td>19:08</td>
</tr>
<tr>
<td>11.</td>
<td>진동 - 20. 비강쇠저유진동</td>
<td>11:50</td>
</tr>
<tr>
<td>11.</td>
<td>진동 - 21. 강쇠저유진동-1</td>
<td>11:06</td>
</tr>
<tr>
<td>12.</td>
<td>진동 - 22. 강쇠저유진동-2 강재진동</td>
<td>17:06</td>
</tr>
<tr>
<td>13.</td>
<td>흔적 - 23. 각속도 절점 강체</td>
<td>10:29</td>
</tr>
<tr>
<td>14.</td>
<td>흔적 - 24. 모멘트 점등중심 관심모멘트</td>
<td>15:44</td>
</tr>
<tr>
<td>15.</td>
<td>흔적 - 25. 토크 각운동량</td>
<td>15:54</td>
</tr>
</tbody>
</table>
10. 전략시뮬레이션 게임 제작

11. 포톤(Photon) 서버 엔진을 이용한 매치메이킹 시스템 활용
12. 파이어베이스를 이용한 DB 활용

13. 포톤(Photon) 서버 엔진을 이용한 매치메이킹 시스템 활용
14. 게임 기획

15. 게임 마케팅