



2018 Summer Unity Camp

유니티 공인인증 코스 소개/커리큘럼

Ver. 1Aug2018



www.ducogen.net



UNITY Certification

유니티 공식 교육이수 수료증



Certified DEVELOPER

UNITY INTENSIVE SUMMER CAMP

Unity Technologies is proud to acknowledge that

Jo In Jae

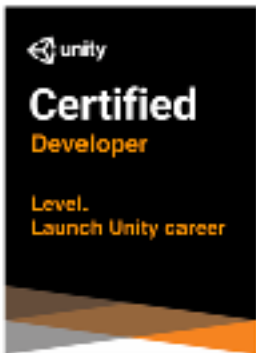
is hereby awarded the credential of

Unity Certified Developer

Certificate No.
201808-DUCDA001

Date of Issue
8/3/2018

Valid through 8/3/2020



Ducogen Co., Ltd.,
Education Center Manager
Unity ALP Academy

Park Jung Ho
Founder & Chief Executive Officer
Ducogen & Unity ALP Academy



www.ducogen.net / www.labboy.net





Asia's First Unity Certified Online Education Service

We invite you to open school and playground of all the creators in the world.

www.labboy.net

랩보이

아시아 최초의 한국의 유일한
유니티 공식 인증 온라인교육 서비스

이 세상의 모든 크리에이터들의 오픈 스쿨이자 놀이터로 당신을 초대합니다.

유니티 공략_2주 집중 여름 UNITY 캠프

여름방학 시즌을 맞이하여 온오프라인 결합된 2주 단기 집중과정 오픈.

100% 온라인 코스 (개인용 코스/단체 선택 가능)

온+오프라인(워크샵) 2주 캠프 코스(학교/학원 등 단체용 코스)

/ 문의: 010-4630-4376 / leo@ducowise.com

일시

8월 01일 오전 9:00 - 8월 31일 오후 4:00

장소

님의 시원한 집 또는 상암동 디지털미디어 시티, 누리꿈스퀘어, 대한민국 서울특별시 상암동

참석하기

f t in

I create
with
unity



Table of Contents

1 Day - 끌리는 기획은 1%가 다르다!	p3
2 Day - Unity에서 C#으로 썸타볼래?	p4
3 Day - Unity와 그린라이트를 켜라!	p5
4 Day - Perfect! 한눈에 들어오는 3D모델링 핵심 바이블 (1)	p6
5 Day - Perfect! 한눈에 들어오는 3D모델링 핵심 바이블 (2)	p7
6 Day - 잘나가는 Unity Master의 비밀노트	p6
7 Day- 쏠! 우리만 아는 Unity Master의 개발 Tip	p7
8 Day - 랜선오빠와 함께 그웨잇하게 배우는 Unity 활용법 (1)	p10
9 Day - 랜선오빠와 함께 그웨잇하게 배우는 Unity 활용법 (2)	p11
10Day - 기획 GO! 개발 GO!	p12



끌리는 기획은 1%가 다르다!

(부제 : 게임 기획하기)

강의형태	오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	게임 기획하기

강좌소개

본 강좌는 좋은 아이디어는 있지만 기획이 잘 안되시는 분들이나, 기획을 처음 하시는 분들을 대상으로 쉽고 빠르게 배워 적용 가능한 강의입니다. 다양한 사례를 바탕으로 진행되어 학습하고 나면 나만의 콘텐츠 기획을 할 수 있는 강의입니다. 또한, Unity 콘텐츠 기획 시 필요한 Unity 프로그램의 기초 스킬을 습득할 수 있습니다.

학습목표

- 좋은 기획이 무엇인지 학습하고 나만의 아이디어를 도출하는 방법을 배울 수 있다.
- 콘텐츠에서 그래픽 디자인이 얼마나 중요한지 이해하고, 좋은 그래픽 디자인 컨셉을 잡을 수 있다.
- 프로젝트 및 스케줄의 효율적인 관리법을 배울 수 있다.
- 콘텐츠 기획 시 필요한 Unity 프로그램의 기초 스킬을 배울 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	기획의 개념과 의미 알아보기	50	300
2	체험 삶의 현장 속 기획, 기획자	50	
3	좋은 기획을 위한 준비단계	50	
4	나만의 것 기획하기 (1)	50	
5	나만의 것 기획하기 (2)	50	
6	나만의 것 소개하기	50	



Unity에서 C#으로 썸타볼래?

(부제 : Hello Unity (1))

강의형태	오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	Unity 알아보기 & Unity 예제로 배우는 C# (기초)

강좌소개

본 강좌는 단순하게 코딩만을 학습하는 강좌가 아닌 Unity에서 실제로 사용되는 프로그래밍 언어인 C#을 예제(프로젝트)를 통해 코드를 손으로, 눈으로 익히며 쉽고 재미있게 배우는 C# 기초 강의입니다.

학습목표

- Unity로 할 수 있는 다양한 작업을 확인할 수 있다.
- Unity의 기본 사용법을 알아보고 에셋스토어를 활용할 수 있다.
- Unity에서 사용되는 프로그래밍 언어인 C#을 쉽게 배울 수 있다.
- 간단한 게임 프로젝트를 활용하여 C#을 쉽게 배울 수 있다.
- 반복문에 대해 파악할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	Unity 알아보기	50	300
2	Unity 사용하기 (기본사용 & 에셋스토어)	50	
3	C# 기초 학습	50	
4	달리기 코스 자동 생성하기	50	
5	장애물 및 아이템	50	
6	UI화면 구성	50	



Unity와 그린라이트를 켜라!

(부제 : Hello Unity (2))

강의형태	오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	Unity 예제로 배우는 C# (중급)

강좌소개

본 강좌는 앞서 학습한 기초 C# 심화편!

Unity 콘텐츠를 더 퀄리티 있게 만드는 방법에 대해 배우는 예제(프로젝트)기반의 중급강의 입니다.

학습목표

- UGUI 오브젝트에 대해 파악할 수 있다.
- UI 프로그래밍을 할 수 있다.
- 배열을 파악하고 활용할 수 있다.
- 코루틴을 알고 활용할 수 있다.
- 중력과 힘, 방향에 대해 이해하고 이를 물리 엔진으로 구현할 수 있다.
- 게임 최적화에 대해 이해하고 최적화를 위한 오브젝트 풀링 시스템을 구현할 수 있다.
- PC 환경과 모바일 환경에 대한 차이를 이해하고 안드로이드 버전으로 빌드할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	캐릭터 달리기 & 점프하기	50	300
2	다양한 코스 생성하기	50	
3	코너 돌기 구현하기	50	
4	최고기록 저장하기 & UI 적용하기	50	
5	게임 최적화하기	50	
6	모바일 버전으로 제작하기	50	



Perfect! 한눈에 들어오는 3D모델링 핵심 바이블 (1) (부제 : 3D 그래픽 제작하기 (1))

강의형태	오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	3D 그래픽 제작하기 (1)

강좌소개

본 강좌는 Unity에서 활용할 모델들을 Maya를 활용하여 제작하는 강좌로서, 전반적인 3D그래픽의 공정 중 모델링에 관한 강좌입니다.

학습목표

- 3D 그래픽의 제작공정을 이해할 수 있다.
- 자신이 구상한 모델을 모델링 과정을 통하여 제작할 수 있다.
- 모델링의 기능을 익히고 활용할 수 있다.
- 자신이 제작한 모델로 하나의 장면을 완성할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	Maya의 Interface와 환경설정	50	300
2	3D그래픽의 제작공정	50	
3	모델링의 기초	50	
4	모델링에 사용되는 기능	50	
5	폴리곤을 이용하여 스마트폰 만들기	50	
6	내 방 만들기	50	



Perfect! 한눈에 들어오는 3D모델링 핵심 바이블 (2)
(부제 : 3D 그래픽 제작하기 (2))

강의형태	오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	3D 그래픽 제작하기 (2)

강좌소개

본 강좌는 Unity에서 활용할 모델들을 Maya를 활용하여 제작하는 강좌로서, 제작한 모델링의 UV 좌표를 펴고 텍스처를 입혀 하나의 장면을 완성하는 과정입니다.

학습목표

- UV 좌표에 대한 개념을 이해할 수 있다.
- UV에 관한 기능을 익히고 활용하여 좌표를 편집할 수 있다.
- 텍스처에 관한 원리를 이해하고 활용할 수 있다.
- 렌더링으로 하나의 완성된 이미지를 제작할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	UV좌표에 대한 개념과 원리	50	300
2	UV Texture Editor의 기능	50	
3	UV 편집하기	50	
4	Specular에 대한 이해와 재질을 알아보기	50	
5	재질 입히고 텍스처를 적용하기	50	
6	카메라와 조명을 이용하여 렌더링하기	50	



잘나가는 Unity Master의 비밀노트

(부제 : Unity로 2D 게임 만들기)

강의형태	온/오프라인
차시	7차시
강의시간	300분
학습 영역	Unity로 2D 게임 만들기

강좌소개

본 강좌는 Unity로 2D 게임 만들기 강좌이며, 비전공자나 인디 게임을 내 손으로 직접 만들어보고 싶은 분들을 대상으로 프로그래밍에 대해 사전 지식이 없어도 쉽게 만들 수 있도록 예제(프로젝트)기반으로 구성되었습니다.
이번 강좌를 수강하고 나면 강좌에서 제시한 플래피 버드 프로젝트를 응용한 나만의 게임을 제작할 수 있습니다.

학습목표

- 2D 게임 리소스 스프라이트에 대해 파악하고 활용할 수 있다.
- 새로운 스크립트 클래스를 제작하여 추가하고 이를 활용할 수 있다.
- Rigidbody 컴포넌트로 물리를 적용할 수 있다.
- Animator 컴포넌트로 캐릭터를 움직일 수 있다.
- 2D 게임에서 배경화면 스크롤링 만들 수 있다.
- Offset 좌표를 이해하고, 스프라이트 스크롤 만들 수 있다.
- 장애물 오브젝트 제작할 수 있다.
- 물리 엔진으로 충돌체를 만드는 방법을 배울 수 있다.
- 프리팹에 대한 개념을 파악하고 프리팹을 제작하는 방법을 배울 수 있다.
- 오브젝트 풀링을 활용하여 오브젝트를 무한 생성할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	오늘의 강의	30	300
2	2. 스프라이트 추가하기	45	
3	3. Bird 스크립트 추가 & 애니메이션	45	
4	4. 게임 UI추가하기	45	
5	5. 게임 컨트롤러 추가하기	45	
6	6. 화면 스크롤링 만들기	45	
7	7. 장애물 만들고 무한 생성하기	45	



쫓! 우리만 아는 Unity Master의 개발 Tip

(부제 : Unity로 3D 게임 만들기)

강의형태	온/오프라인
차시	7차시
강의시간	300분
학습 영역	Unity로 3D 게임 만들기

강좌소개

본 강좌는 Unity로 3D 게임 만들기 강좌이며, 비전공자나 인디 게임을 내 손으로 직접 만들어 보고 싶은 분들을 대상으로 프로그래밍에 대해 사전 지식이 없어도 쉽게 만들 수 있도록 예제(프로젝트)기반으로 구성되었습니다.
이번 강좌를 수강하고 나면 강좌에서 제시한 좀비 서바이벌 프로젝트를 응용한 나만의 게임을 제작할 수 있습니다.

학습목표

- 미리 준비된 리소스로 게임 앱을 만들 수 있다.
- 플레이어 캐릭터 오브젝트를 마고 스크립트를 작성할 수 있다.
- 플레이어 캐릭터를 따라다니는 3인칭 카메라를 제작할 수 있다.
- 플레이어를 쫓아오는 적 좀비 캐릭터를 만들 수 있다.
- 오브젝트 풀링과 프리팹을 활용한 적을 무한으로 생성할 수 있다.
- 캐릭터 체력을 세팅하는 방법을 파악할 수 있다.
- 캐릭터 체력을 화면에 표시하기 위한 HUD를 만들 수 있다.
- 적 캐릭터를 공격하여 데미지를 입히는 스크립트를 작업할 수 있다.
- 체력이 다한 적을 삭제하는 방법을 파악할 수 있다.
- 적 좀비를 죽여서 점수를 획득하는 시스템을 만들 수 있다.
- 플레이어의 체력이 다 떨어지면 게임이 오버되는 화면을 만들 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	오늘의 강의	30	300
2	8. 게임 맵 세팅과 플레이어 캐릭터 만들기	45	
3	9. 카메라 세팅하기	45	
4	10. 적 캐릭터 만들기	45	
5	11. 캐릭터 체력 및 HUD 만들기	45	
6	12. 적 캐릭터 공격하기	45	
7	13. 스코어와 게임 오버 만들기	45	



랜선오빠와 함께 그뤼잇하게 배우는 Unity 활용법(1)

(부제 : Unity로 VR 게임 만들기(1))

강의형태	온/오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	Unity로 VR 게임 만들기 (1)

강좌소개

본 강좌는 Unity로 VR 게임(콘텐츠) 만들기 강좌이며, 비전공자나 인디 개발자를 대상으로 내 손으로 직접 VR 게임(콘텐츠)을 만들어보고 싶은 분들을 대상으로 프로그래밍에 대해 사전 지식이 없어도 쉽게 만들 수 있도록 예제(프로젝트)기반으로 구성되었습니다. 이번 강좌를 통해 학습자는 VR을 이해하고 구글 카드 보드를 이용한 게임(콘텐츠)을 만들 수 있습니다.

학습목표

- VR의 원리를 이해할 수 있다.
- VR의 장점을 파악하여 매력적인 콘텐츠를 기획할 수 있다.
- GVR SDK를 이해하고 사용할 수 있다.
- 기존 Camera와 VR Camera의 차이를 인식할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	오늘의 강의 및 VR 소개	50	300
2	2. Mobile VR 콘텐츠 제작을 위한 준비하기	50	
3	3. 간단한 Mobile VR 구현하기	50	
4	4. 프로젝트 Intro	50	
5	5. VR 캐릭터(Player) 만들기	50	
6	6. 적 캐릭터 만들기	50	



랜선오빠와 함께 그뤼잇하게 배우는 Unity 활용법(2)

(부제 : Unity로 VR 게임 만들기(2))

강의형태	오프라인
차시	6차시
강의시간	300분
학습 영역	Unity로 VR 게임 만들기 (2)

강좌소개

본 강좌는 Unity로 VR 게임(콘텐츠) 만들기 강좌이며, 비전공자나 인디 개발자를 대상으로 내 손으로 직접 VR 게임(콘텐츠)을 만들어보고 싶은 분들을 대상으로 프로그래밍에 대해 사전 지식이 없어도 쉽게 만들 수 있도록 예제(프로젝트)기반으로 구성되었습니다. 이번 강좌를 통해 학습자는 VR을 이해하고 구글 카드 보드를 이용한 게임(콘텐츠)을 만들 수 있습니다.

학습목표

- UI 생성 및 사용방법에 대해 학습할 수 있다.
- VR 환경에 최적화된 UI를 구성할 수 있다.
- Animation과 스크립트를 통해 움직이는 UI를 제작할 수 있다.
- NavMeshAgent를 이용하여 간단한 AI를 구현할 수 있다.
- Raycast 컴포넌트를 이용한 시선 처리 이벤트 방식을 학습할 수 있다.
- VR 환경을 최적화하는 방법을 학습할 수 있다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	오늘의 강의	50	300
2	7. VR UI 제작하기	50	
3	8. VR HUD 만들기	50	
4	9. 매니저 객체 만들기	50	
5	10. 적캐릭터 공격하기	50	
6	11. 최적화 및 종료	50	



기획 GO! 개발 GO!

(부제 : 나만의 콘텐츠 만들기)

강의형태	오프라인
차시	4차시
강의시간	300분
학습 영역	나만의 콘텐츠 만들기 & 발표 및 수료식

강좌소개

학습 내용을 토대로 Unity 1인 개발자로 성장한 학습자는 자신이 만들고자 하는 콘텐츠를 자신만의 아이디어를 통해 기획하고 제작에 이어 배포까지 할 수 있는 강의입니다. 또한, 다른 학습자들에게 자신이 만든 콘텐츠를 발표하는 시간이 포함되어 있어 프레젠테이션 능력을 키울 수 있습니다.

학습목표

- 학습 내용을 토대로 Unity로 2D, 3D, VR 콘텐츠를 직접 만들 수 있습니다.
- 콘텐츠 제작 시의 어려움을 강사의 도움을 받아 해결할 수 있습니다.
- 내가 만든 콘텐츠를 여러 사람 앞에서 소개하여 프레젠테이션 능력을 키울 수 있습니다.

과정목차

차시	차시명	강의시간 (분)	강의 총 시간 (분)
1	콘텐츠 기획 및 컨셉 (아이디어 도출)	50	300
2	나만의 콘텐츠 만들기	150	
3	콘텐츠 발표하기	50	
4	수료식	50	



2달 집중 완성코스

유니티로 만드는 VR/AR 콘텐츠 실무제작자 과정

1. 교육목표

- VR/AR 기술 및 HMD 와 컨트롤러에 대해 알아보며, VR/AR 콘텐츠 제작을 위한 저작 도 구 Unity 에 대해 학습하고 이를 통해 게임 및 비 게임 분야 VR/AR 콘텐츠를 제작 할 수 있게 된다.

2. 교육과정 특징

- 본 과정은 VR 콘텐츠 제작 방식 및 노하우를 전문적으로 교육하며, AR 콘텐츠 제작에 사 용하는 기술 인 영상인식과 모션인식 기기에 대해서도 학습하게 된다.

3. 교육과정 개요

- VR 시장의 규모는 하드웨어에서 소프트웨어, 콘텐츠 쪽으로 점차 옮겨가는 추세로 이에 따른 전세계적인 VR 개발자들의 수요가 상대적으로 부족한 상태이다.
- 또한, 포켓몬 고 같은 AR 게임의 큰 반향으로 AR 기술 및 콘텐츠 제작에도 수요가 기대 되는 상태이다.
- 본 과정에서는 3D VR/AR 콘텐츠 제작을 위한 기본 개념부터 현업에서 VR/AR 콘텐츠 제 작을 위해 가장 많이 사용하는 Unity 엔진과 영상인식 기술 및 모션인식 기기를 이용하여 실습 위주 의 교육을 진행하며, VR/AR 제작 시 고려해야 할 사항들을 기초부터 차근차근 학습한다.
- 이 학습을 통해 실제 게임 및 비 게임에서 어떻게 VR/AR 콘텐츠를 제작하게 되는지 이해 할 수 있으며, 또한 만들고자 하는 콘텐츠를 제작 할 수 있게 된다.

순번	교과목	교육기간	교육일수	교육시간
1	VR/AR 개요 및 트렌드		1일	6시간
2	콘텐츠 개발개론 및 엔진기초		1일	6시간
3	Blockly 코딩과 C# 프로그래밍		6일	36시간
4	Unity 엔진 실습		6일	36시간
5	VR 콘텐츠 제작 실습		7일	42시간
6	AR 콘텐츠 제작 실습		7일	42시간
7	Unity 엔진 심화		2일	12시간
8	포트폴리오 제작 및 멘토링		16일	96시간
교육과정 전체 수업시간			46일	276시간



4. 세부 커리큘럼

1) VR/AR 개요 및 트렌드

가상현실 및 증강현실 장치 및 콘텐츠 제작 사례를 통해 현 시점의 트렌드를 이해하고, VR/AR의 발전을 위한 장비 및 기술 흐름을 알아봅니다. 이를 통해 게임 및 비게임 분야에서의 활용 범위를 알아보며 해당 분야로의 진로에 대해서 논의해 봅니다.

NO	구분	세부 교육 내용	교육 시간	강사
1	VR/AR 기술 과 소개	VR/AR 개념과 두 분야의 차이점, 다양한 HMD 와 컨트롤러 소개, 가상현실 콘텐츠 체험	3 시간	
2	VR/AR 트렌드	게임 및 비게임 분야별 콘텐츠 소개, 제작자의 종류 및 직군	3 시간	
총 수업시간			6 시간	

2) 콘텐츠 개발 개론 및 엔진기초

게임 및 비게임 콘텐츠를 제작 하기위한 개발 방법론에 대해 이해하며 직군별 작업 방식 및 협업에 대해 학습합니다. 또한 콘텐츠 제작에 대한 용어 및 제작 엔진에 대한 작업 개념과 기초 조작에 대해 알아봅니다.

O	구분	세부 교육 내용	교육 시간	강사
1	콘텐츠제작 방법론	- 프로젝트 제작의 이해 - 직군의 이해 - 직군별 프로젝트 진행 방식 - 기획 및 디렉터의 올바른 이해	1 시간	
2	콘텐츠 개발 용어	- 구성요소별 이해 - Unity 엔진의 용어 이해	2 시간	
3	Unity 엔진 조작	- 기본 View 의 이해 - 기본 오브젝트 배치 및 조작 - 인테리어 꾸미기	3 시간	
총 수업시간			6 시간	



3) Blockly 코딩과 C# 프로그래밍

콘텐츠 제작을 위한 필수 요소인 코딩에 대해 학습합니다. 이 강좌에서는 누구나 재미있게 따라 할 수 있는 블록을 이용한 코딩에 대해 학습하고, 이를 확장하여 C# 프로그래밍에 대해 알아봅니다.

NO	구분	세부 교육 내용	교육 시간	강사명
1	코딩개론 및 Blockly 소개	코딩의 정의 블록 조립식의 코딩의 이해 미로퍼즐 코딩	6 시간	
2	Blockly 와 C# 프로그래밍	블록을 이용한 코딩의 요소 이해 출력, 변수, 조건문, 반복문 이해 C#을 블록처럼 사용하기 계산기 제작 함수의 이해 동적 Unity 오브젝트 이동 클래스의 이해	18 시간	
3	C#을 이용한 슈팅 게임제작	오브젝트 배치 Player 오브젝트 제작 총알 오브젝트 제작 적 오브젝트 제작 Prefab 의 개념 및 사용 간단한 사운드 플레이 재질 추가 배경 제작	12 시간	
총 수업시간			36 시간	

4) Unity 엔진 실습

엔진의 주요 기능 중 이미지 처리 및 다양한 효과에 대해 알아보며, 이미 제작된 인테리어 장면을 이용해 본인들만의 멋진 연출이 가능하도록 합니다. 또한 동적으로 다양한 효과를 추가하는 방법에 대해서도 학습 하게 됩니다.

NO	구분	세부 교육 내용	교육 시간	강사명
1	이미지의 종류와 사용법	사용법 - 이미지의 종류 및 사용처의 이해 - 이미지를 표현하기 위한 재질과 셰이더의 이해	1 시간	
2	B빛 과 장면꾸미기	빛의 종류 및 사용 - 라이트매핑의 이해와 사용 - 라이트 프로브 이해와 사용 - 스-스카이박스의 이해 및 사용 - 렌즈플레이어 효과 주기	5시간	
3	물리엔진	문 제작 물리엔진의 이해 조인트를 이용한 경첩 제작 사용자 입력에 의한 동적인 문 제작	12 시간	
총 수업시간			36 시간	



감사합니다.

Thank You!

ducogen



LEO PARK

CEO

DUCOGEN / UNIwise Korea

#607, NURIDREAM SQUARE, WORLDCUP

BUK-RO 396, MAPO-GU, SEOUL

03925, KOREA

M +82 -10-4636-4376

T +82 -70-5096-5150

E ceo@ducowise.com

www.ducogen.net

首席執行官 | 朴廷浩 CEO 박경호

Mobile | +82-10-4630-4376 Tel | 070- 5096-5150

SNS | www.facebook.com/ducowise

E-mail | ceo@ducowise.com | tcse123@gmail.com

Office | 03925 韓國首爾市麻浦區世界杯北路396號
(上岩洞) 世界夢廣場研發座607-4室

03925 서울특별시 마포구 월드컵북로 396 (상암동)
DMC 누리꿈스퀘어 연구개발타워 607-4호