

누구나 따라할 수 있는 메타버스 기초 교육과정

울산대학교

일차	시 간	세부 학습 내용	강사
1주차 (8H)	09:00~10:00	교육 소개 및 워밍업	넥슨 데브캣 스튜디오 현호진 디자이너
	10:00~11:00	VR/AR 콘텐츠 개발을 위한 3D그래픽스 핵심 개념 소개 및 이해	
	11:00~12:00	리얼타임 엔진 적용을 위한 3D모델링 제작 기본 실습	
	13:00~14:00	리얼타임 엔진 적용을 위한 3D 텍스처/라이팅 제작 실습	
	14:00~15:00	3D텍스처 제작을 위한 Substance응용 실습	
	15:00~16:00	리얼타임 엔진 적용을 위한 애니메이션 및 모션캡처 데이터 적용 방법 실습	
	16:00~17:00	리얼타임 엔진 데이터 공유를 위한 파일 제작 방법 및 유니티 적용 실습	
	17:00~18:00	질의응답 및 실습 진행	
2주차 (8H)	09:00~10:00	교육 소개 및 워밍업	한국전자통신연구원 (ETRI) 전우진
	10:00~11:00	Unity를 활용한 VR콘텐츠 제작용 리얼타임 엔진 소개 및 개념	
	11:00~12:00	VR콘텐츠 개발을 위한 디바이스 설치 및 운용 방법 소개	
	13:00~14:00	유니티를 활용한 VR콘텐츠 환경설정 및 SDK 구성	
	14:00~15:00	VR콘텐츠 개발을 위한 유니티 인터페이스 및 메뉴 기능 설명	
	15:00~16:00	VR 콘텐츠 제작을 위한 실무 예제 소개	
	16:00~17:00	VR 인터랙션 콘텐츠 제작 및 실습	
	17:00~18:00	질의응답 및 실습 진행	

일차	시 간	세부 학습 내용	강사
3주차 (8H)	09:00~10:00	교육 소개 및 워밍업	한국전자통신연구원 (ETRI) 김대환
	10:00~11:00	VR/AR 상호작용 개요	
	11:00~12:00	VR/AR 상호작용 응용 및 분석	
	13:00~14:00	VR/AR 상호작용 + AI	
	14:00~15:00	VR/AR 상호작용 기법 I	
	15:00~16:00	VR/AR 상호작용 기법 II	
	16:00~17:00	VR/AR 상호작용 미래	
	17:00~18:00	질의응답 및 실습 진행	
4주차 (8H)	09:00~10:00	교육 소개 및 워밍업	미정
	10:00~11:00	리얼타임 AR 콘텐츠 개발을 위한 유니티 및 뷰포리아 엔진 소개	
	11:00~12:00	Vuforia Engine을 활용한 AR 기능 구현 실습	
	13:00~14:00	IOS, Android 모바일 디바이스를 이용한 제작 환경 셋업 실습	
	14:00~15:00	AR 콘텐츠 제작을 위한 유니티 환경 구성 실습	
	15:00~16:00	AR 인터랙션을 위한 유니티 스크립트 제작 실습	
	16:00~17:00	유니티 콘텐츠 패키지 빌드 및 모바일 디바이스 작동 실습	
	17:00~18:00	질의응답 및 실습 진행	