

XR 고급과정

전문인력 양성교육 추가 모집공고

(재)전주정보문화산업진흥원과 전북VR·AR제작거점센터는 언리얼 프로그램을 활용한 XR 분야 전문인재를 발굴하기 위해 XR 고급과정 전문교육을 개설하고자 합니다. VR·AR·XR 관련 전공자·재직자 외 일반인도 교육 참여가 가능하오니 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

2021년 9월 28일

(재)전주정보문화산업진흥원장

1 교육 개요

- 교육목적 : Aximmetry를 활용한 XR스튜디오 제작 및 실습을 진행하여, 전북권 내 전문가 발굴을 목적
 - 교 육 명 : XR 고급과정 전문인력 양성교육
 - 추가 모집기간 : 2021. 9. 28(화) ~ 10. 5(화), 17:00까지
 - 교육기간 : 2021. 10. 12(화) ~ 29(금), 10:00 ~ 18:00(일 7시간/총 14일)
 - 교육장소 : 전북VR·AR제작거점센터 7층 XR 스튜디오, 8층 교육실
(전주시 덕진구 백제대로 816)
 - 교육내용 : Aximmetry(소프트웨어) 기반 XR 엔진 가상 스튜디오 제작 및 테스트 Unreal 디자인 및 스크립팅 등
 - 교육대상 : XR(VR·AR) 관련 전공자 및 졸업예정자, 관련 재직자, 일반인 등
 - 교육인원 : 10명 내외
 - 교 육 비 : 무료
 - 선발기준 : 참가신청서 서류심사
 - ① JICA XR 교육과정 이수자 및 Unreal 有경험자
 - ② 교육대상자 신청 미달 시 선착순 선발
- ※ 선발된 교육생은 JICA 홈페이지에 공지 후 개별 연락 예정

2

교육 커리큘럼 및 강사 소개

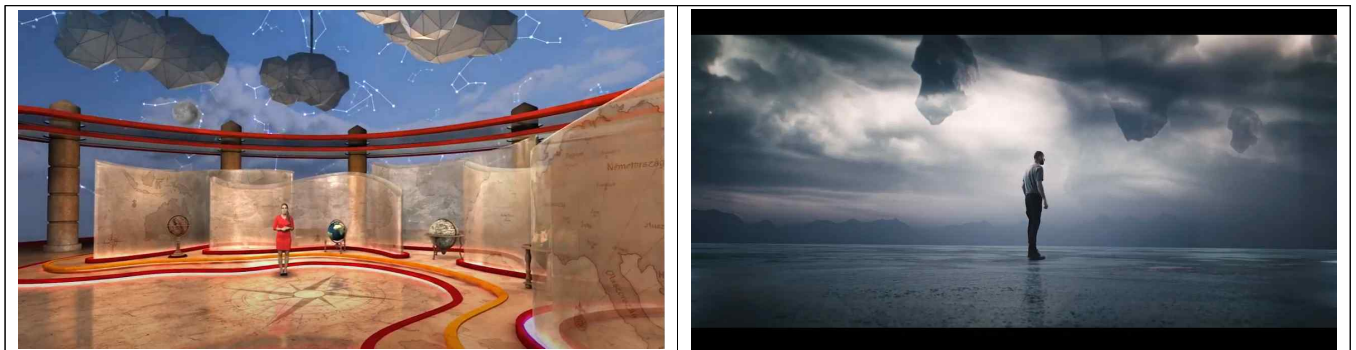
○ 교육 커리큘럼

교육구분		교육내용	시간	방법
Part 1	XR 실습/이미지 디자인	• 언리얼 설치 및 기초 사용법 - 언리얼 설치 및 라이선스 - 마켓플레이스 사용법 - 언리얼 XR 예제 프로젝트 실습 • 링크스케이프 실습 - 이미지 편집/디자인	7H	실습
Part 2	3D모델링, 텍스처링	• 블렌더 3D모델링 및 텍스처링 - 스마트폰 디자인 - 캐릭터 디자인 • 언리얼 연동 - 언리얼 임포트 및 보정	7H	실습
Part 3	인테리어 및 스튜디오 디자인	• 사무실 배경 디자인 - 블렌더/언리얼 3D 및 머티리얼 디자인 • 촬영 스튜디오 배경 디자인 - 블렌더/언리얼 3D 및 스크린 월, 네온, 조명 디자인	7H	실습
Part 4	조명 디자인	• 스튜디오 조명 디자인 - 블렌더/언리얼 3D 디자인 - 언리얼 조명 컴포넌트 실습 - 스크립트를 이용한 조명 변화	7H	실습
Part 5	크로마키 영상 촬영	• 크로마키 스튜디오 촬영 - 크로마키 조명 실습 - 크로마키 천 소재 비교 - 실시간 촬영 및 합성	7H	실습
Part 6	레벨 블루프린트 스크립팅	• 언리얼 비주얼 스크립팅 - 블루프린트 노드, 링크 개념 - 컴포넌트 및 변수, 이벤트 실습 - 마우스, 버튼 입력 처리	7H	실습
Part 7	레벨 시퀀스 애니메이션	• 레벨 시퀀스 애니메이션 - 타임라인 애니메이션 구현 - 레벨 시퀀스 애니메이션 구현 - 카메라 트래킹 및 영상 출력	7H	실습
Part 8	커스텀 이벤트/ 버추얼 스튜디오	• 커스텀 이벤트 생성 및 실행 - 커스텀 이벤트 처리 - Aximmetry 트리거 연동 - 애니메이션, 조명 연결	7H	실습
Part 9	개인 프로젝트	• 개인 프로젝트 제작 - 이미지 제작, 3D 모델링 - 크로마키 영상, 버추얼 스튜디오 - 발표 및 피드백	7H	실습
Part 10	XR 스튜디오 구현	• Aximmetry VR/AR 솔루션 이해 및 기능소개 - FBX 형식의 오브젝트 불러오기 - shader 및 texture - 조명 및 빌보드 - 완성된 작품 리뷰	7H	실습
Part 11		• 카메라 트래커의 이해 및 트래킹 실습 - 카메라 트래커 종류 및 방식 - Vive로 카메라 트래킹 구현 해보기 - Aximmetry에서의 활용	7H	실습
Part 12		• Unreal의 가상 스튜디오 연동 - Unreal에서 메쉬를 버추얼 스크린으로 - Aximmetry로의 핀 전달방법 - 무빙을 위한 트리거 핀 생성해 보기	7H	실습
Part 13		• Keyer, Virstual Screen를 활용한 VR/AR구현 - Chroma keyer 사용방법(실습)(본인영상 5분씩 촬영하여 샘플 만들기) - AR Virtual screen 만들기(실습) - 시퀀서 및 스위칭 - 질의 응답	7H	실습
Part 14		• Billboard를 활용한 XR 스튜디오 구현 - XR 스튜디오 컨셉 설정 - 카메라 트래커 + Aximmetry - 스트리밍을 활용하여 XR 스튜디오 구현하기 (언택트 공연 샘플링)	7H	실습

○ 교육 강사 소개

강 사	주요약력
김이태	현) (주)디스펙트라, 서울 대표 - (주)드레이크시스템즈, 서울-팀장, HFC 전송망장비 장비 사업부 기술팀장, 전국 20개 케이블 TV 사업자 광전송망장비 구축사업 참여 - (주)디스펙트라, 서울 대표, 19년 기술담당 부장으로 참여, 방송미디어 서버(Skylark Inc.)전담, 20년 VR·AR 관련 솔루션 사업 참여 및 현재 Stype 카메라트래킹 설치 및 설정 담당. Aximmetry VR·AR 솔루션 담당
이재우	현) 헬로 소프트 대표 - 소속 코딩 교구 재개발 - 전북교육연구정보원 교사정보화연수 강사 - 삼성멀티캠퍼스 VR코딩 특강 외래강사 - 한국정보화진흥원 아두이노 코딩 특강 - 대전교육정보원 교사정보화연수 강사

3 교육 이미지



4 신청안내

○ 신청방법 : JICA·JVAR·J-Digital 교육 홈페이지(jica.or.kr/www.jedu.jica.or.kr/jvar.kr)
 > **홈페이지 가입** > 교육신청 > VR·AR과정 > 참가신청서 다운로드 후
 > 온라인 서류 첨부 및 접수

○ 추가 접수기간 : 2021. 9. 28(화) ~ 10. 5(화), 17:00 까지

○ 접 수 처 : 온라인(홈페이지) 접수

○ 문 의 처 : 조승재 매니저 ☎ 063-281-4173 / E-mail whtmdwoll@jica.or.kr

○ 기 타 : 제출된 내용은 타 용도로 사용하지 않음

※ 유의사항 : 교육참가신청서 접수 이후 소정의 심사를 거쳐 선정합니다.

※ 붙임 1. 참가신청서 1부.

2. 개인정보 수집·이용 동의서 1부. 끝