



2023

계원예대 실감미디어 혁신융합대학

동계 계절학기 개설 교과목

# 메타버스 3D 디자인

METaverse 3D DESIGN

일시

2024.01.02(화)~01.22(월)

9:00~12:00(1-3교시)

담당교수

김혜영

이수구분

전공(3학점)

교육장소

(비대면)실감미디어 LMS

교과목표

**Blender 2x3D 프로그램 기본 사용법을 익히고 메타버스 크리에이터 월드 및 아이템 제작 능력을 습득할 수 있다**



# 주차별 학습내용

주차	수업 목표	수업내용	비고
1	Interface	Blender 시작하기 Blender 기본 유저 인터페이스 및 Addon 설치 및 사용법	비대면(실감미디어 LMS)
2	Objects Edit Mode	Blender 기본 모델링의 이해 렌더링 엔진에 대한 이해	비대면(실감미디어 LMS)
3	Modifiers	Blender Modifiers 기본 사용 방법	비대면(실감미디어 LMS)
4	Sculpting Basics	Blender Sculpting 기본 모델링 방법	비대면(실감미디어 LMS)
5	Retopology UV Map	Texture Painting의 이해 및 활용	비대면(실감미디어 LMS)
6	Texture/Vertex Painting	UV Map에 대한 이해 및 활용	비대면(실감미디어 LMS)
7	Shading	Retopology의 이해 및 활용	비대면(실감미디어 LMS)
8	Basic Rigging	Vertex Painting의 이해 및 활용 Blender Shading Node 만들기	비대면(실감미디어 LMS)
9	Weight Paint	Blender Rigging 기본 이해 및 활용 Weight Paint 기본 및 고급 설정	비대면(실감미디어 LMS)
10	Eevee&Cycles Render Game Engine 활용 방법	메타버스 콘텐츠 디자인의 이해 콘텐츠 기획	비대면(실감미디어 LMS)
11	메타버스 콘텐츠 제작	게임 엔진 모델링 활용법-Unity 콘텐츠 기획	비대면(실감미디어 LMS)
12	메타버스 콘텐츠 제작	외부 플랫폼 활용-로블록스 콘텐츠 기획	비대면(실감미디어 LMS)
13	메타버스 콘텐츠 제작	게임 아이템 및 월드 콘텐츠 제작	비대면(실감미디어 LMS)
14	메타버스 콘텐츠 제작	게임 아이템 및 월드 콘텐츠 제작	비대면(실감미디어 LMS)
15	메타버스 콘텐츠 제작	메타버스 콘텐츠 제작 발표 (포트폴리오)	비대면(실감미디어 LMS)

# 메타버스 예술작품 전시

METVERSE FINE ART EXHIBITION

일시

2024.01.02(화)~01.22(월)

13:00~16:00(5-7교시)

담당교수

최용훈

이수구분

전공(3학점)

교육장소

(비대면)실감미디어 LMS

교과목표

3D 모델링 기법을 연구하며 작품을 제작하며 3D스캔 실습을 통한 원리 이해 및 데이터 수정 기법, 메타버스 환경 구축 및 전시 요령을 학습한다



# 주차별 학습내용

주차	수업 목표	수업내용	비고
1	강의 계획 발표	오리엔테이션	
2	3D 모델링 기법 연구 1차	메타버스 환경 구축을 위한 기본적인 3D 모델링 제작 기법	
3	3D 모델링 기법 연구 2차	메타버스 환경 구축을 위한 기본적인 3D 모델링 제작 기법	
4	3D 모델링 기법 연구	3D 모델링 실습 향상	
5	3D 모델링 기법 연구	3D 컬러링 이론 및 기법 실습	
6	3D 스캔 실습 1차	3D 스캔 실습(3D 스캐너)	3D 스캔실 수업 실시
7	3D 스캔 실습 2차	3D 스캔 실습(Metashape)	
8	중간고사	모델링 작품 심사	작업노트 제출
9	모바일을 활용한 3D 스캔	모바일 앱으로 촬영 및 구현	
10	메타버스 전시장 구축(Unity)	메타버스 환경 구축을 위한 Unity 프로그램 교육1	
11	메타버스 전시장 구축(Unity)	메타버스 환경 구축을 위한 Unity 프로그램 교육2	
12	메타버스 전시장 구축(Unity)	메타버스 환경 구축을 위한 Unity 프로그램 교육3	
13	메타버스 플랫폼 구성 1차	Spatial 플랫폼 제작기법 및 환경1	
14	메타버스 플랫폼 구성 2차	Spatial 플랫폼 제작기법 및 환경2	
15	기말고사	예술작품 전시 개최	작업노트 제출

# 메타버스 크리에이터 세미나

## METVERSE CREATOR SEMINAR

일시

2024.01.02(화)~01.22(월)

20:00~22:00(12-13교시)

담당교수

천상현

이수구분

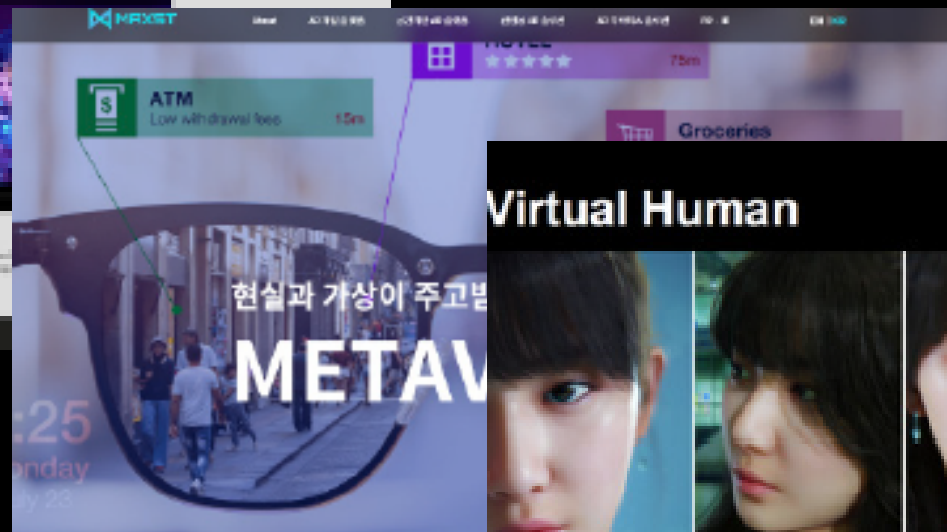
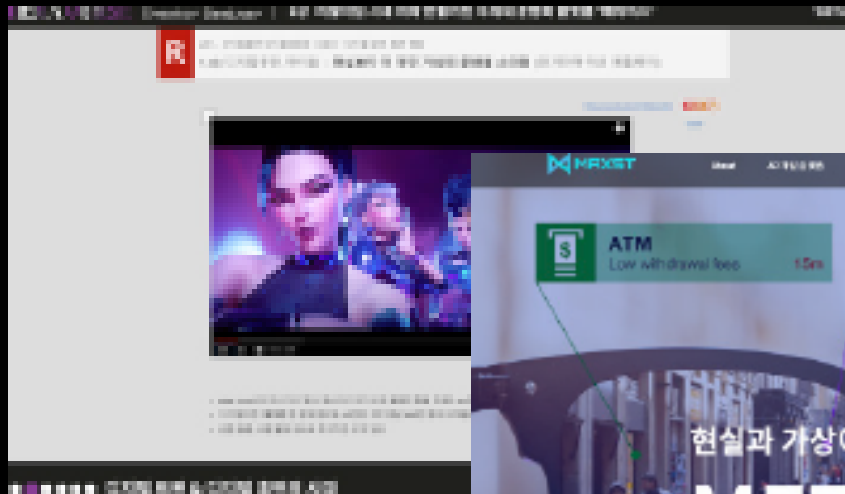
교양(2학점)

교육장소

(비대면)실감미디어LMS를 통한 영상학습

교과목표

실감미디어 콘텐츠 기획 및 제작에 대한  
개론적 이해와 관련분야 산업현장의 제작  
사례를 토대로 메타버스 콘텐츠 기획, 디  
자인, 프로그래밍 직무의 진로를 발견할  
수 있는 기회를 제공하는데 학습한다



Virtual Human



Sua  
A Digital Human made with Unity  
Since Sua is made with a real-time 3D engine, it has the advantage of being able to broadcast live.

# 주차별 학습내용

주차	수업 목표	수업내용	비고
1	실감미디어 콘텐츠 기획	메타버스 개론, 리얼타임 시대 위에 만들어진 차세대 문명화 플랫폼 '메타버스'	실시간 ZOOM 수업
2	실감미디어 콘텐츠 기획	디지털 휴먼, 가상공간에서의 경험과 현존감	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
3	실감미디어 콘텐츠 기획	디지털 트윈, 생산하는 공정을 디지털 트윈으로 조작 및 제어하는 사례	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
4	실감미디어 콘텐츠 기획	우리가 만들어가는 메타버스 크리에이터 세상	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
5	실감미디어 콘텐츠 기획	인공지능 음성/영상 합성 기술을 활용한 방송영상 제작 서비스, 가상 캐릭터 활용 사례	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
6	실감미디어 콘텐츠 기획	XR 디지털 스페이스 버라이어티 실시간 공연 제작 사례	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
7	실감미디어 콘텐츠 기획	스토리 경험과 메타버스 콘텐츠 ifland, 블루메트릭 캡처 스튜디오	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
8	실감미디어 콘텐츠 기획	프로젝션 맵핑을 이용한 현실공간의 가상(virtual) 연출 제작 사례	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
9	실감미디어 콘텐츠 기획	메타버스, 상상의 한계를 넘는 세상을 그리다 :실감 콘텐츠 제작 사례로 보는 메타버스 미래	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동
10	실감미디어 콘텐츠 기획	미디어/콘텐츠 산업 분야의 메타버스	강의 콘텐츠 수강 및 학습활동