

생성형 AI 기반 3D 에셋 제작 및 XR 콘텐츠 개발 실무 과정

교육 기간 | 2026.8.25(화) ~ 9.2(수) 7일 50시간 교육



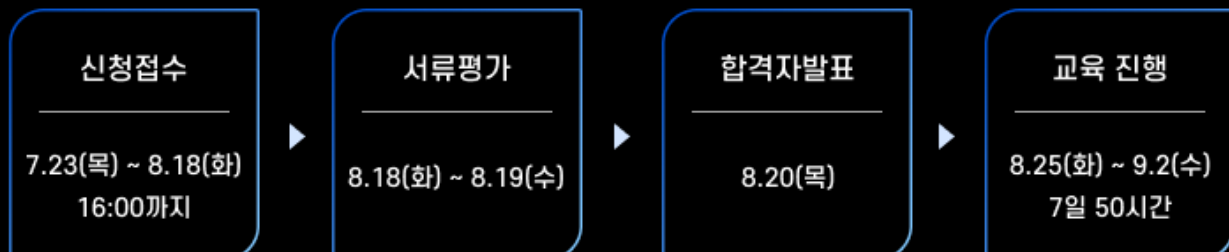
교육 안내

교육기간	2026.8.25(화) ~ 9.2(수) 7일 50시간 교육
교육시간	10:00 ~ 18:00
교육장소	전남광주 동구 제봉로 96 영상복합문화관 교육장
교육방식	오프라인 무료 실습
강사명	이 영 호(아라XR랩 대표) 주요이력 • 언리얼엔진 공간감사 및 유니티 에반젤리스트 • 넥슨 선임연구원 • 『인생 언리얼교과서』 등 3D 개발 관련 집필 5권



신청 안내

모집대상	언리얼 및 가상융합기술 콘텐츠 제작에 관심있는 분 누구나
신청방법	신청서 작성후 이메일(sslee927@mdia.or.kr) 접수
모집일정	모집시작일 ~ 8.18(화) 오후 4시까지
선발심사	서류전형 지원동기 및 관련 연관성 심사를 통한 15명 이내 선발
합격자발표	2026.8.20(목) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송



※ 교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.



교육 내용

차시	일자	세부 내용
1	8.25(화)	프롬프트엔지니어링 학습 • ChatGPT · Claude · Copilot 비교 및 XR 콘텐츠 개발 활용 • 프롬프트 기본 구조(역할 · 맥락 · 지시 · 형식) • Zero-shot · Few-shot 프롬프팅 기법 • Chain of Thought(CoT) 단계적 추론
2	8.26(수)	AI 기획서 작성 • AI 작업 환경 구축 • Git, Node.js, Codex CLI, Claude CLI 설치 • VS Code 설치와 AI 작업환경 설정 • AI 활용 시나리오 기획 작성 • AI 활용 콘텐츠 기획서 작성 언리얼 엔진 기초 • Unreal 개발 방법론 이해 • Unreal Editor 인터페이스 및 XR 프로젝트 구성 • Unreal 에디터 제어 및 물체 배치 실습 • XR 전시 공간 레벨 디자인
3	8.27(목)	블루프린트 활용하기 • Blueprint 기본 문법 및 사용 방법 학습 • 사용자 입력 제어를 위한 스크립팅 • AI 캐릭터 제작 및 제어 스크립팅
4	8.28(금)	AI 바이브 코딩으로 XR 전시 콘텐츠 컨트롤하기 • Rider Codex, Claude CLI 환경 설정 • C++ 코드 생성 프롬프트 작성법 • 플레이어 이동 · 점프 시스템 • 카메라 컨트롤 · 충돌 · 물리 처리 구현 • 큐레이터 제작 • 언리얼 애니메이션 적용
5	8.31(월)	에셋 구성 및 머티리얼 • 머티리얼 에디터 · PBR 에셋 워크플로우 • 텍스처(Base Color, Normal, Roughness) 제작 · 적용 • 머티리얼 인스턴스 파라미터 · Dynamic 변경 • 외부 3D 에셋(FBX, OBJ) импорт • Fab 에셋 다운로드 및 레벨 적용
6	9.1(화)	ComfyUI 활용 에셋 제작 • ComfyUI 설치 및 환경 설정 • ComfyUI 에셋 제작 파이프라인 이해 • ChatGPT, Gemini 와 이미지 생성 비교 • Flux 모델을 이용한 2D 이미지 생성 • Text To Image, Image To Image 활용 • LoRA, ControlNet 활용하기
7	9.2(수)	생성형 AI 활용 3D 에셋 제작 • ComfyUI로 Image To 3D 에셋 제작 • 후니안 3D, 바르코 3D 활용 3D 에셋 제작 • Auto Rigging 툴 분석과 AccRig를 이용한 캐릭터 리깅 • 언리얼엔진에 에셋 적용하기



문의처

한국가상융합디지털산업협회 인력양성팀 이선심 차장
sslee927@mdia.or.kr / 02-567-7288