

언리얼 엔진을 활용한 버추얼 휴먼 제작 과정 (메타휴먼 + 마커리스 모션캡처)

교육 기간 | 2026.10.14(수) ~ 10.16(금) 10:00~17:00



교육 개요

- 교육 기간** • 2026.10.14(수)~10.16(금) 3일간
- 교육 시간** • 10:00~17:00 1일 6시간
- 교육 장소** • 상암 누리꿈스퀘어 디지털파빌리온 3층 가상융합기술 캠퍼스 (서울 마포구 월드컵북로 396 누리꿈스퀘어)
- 강사명** 박 현 상 (언리얼 공인강사 - UAI )
주요이력 • AI 개발의 정석 저자, 인생 언리얼 / 유니티 교과서 저자
• 전 가천대 게임영상학과 전임교수
• 전 ARAXRLAB 이사
- 모집일정** • 2026.9.22(화)~10.6(화) 오후 5시까지
- 선발심사** • 서류전형 지원동기 및 직무 연관성 등을 통한 심사
- 교육방식** • 오프라인 무료 실습교육 (교육장에 고성능 워크스테이션이 구비되어 있음.)
- 신청방법** • 가상융합기술 캠퍼스 홈페이지 (<https://www.metaverse-campus.kr/>) 에서 회원가입 후 신청
- 합격자발표** • 2026.10.7(수) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송 (교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.)

교육 안내

- 수강대상**
 - AI 3D를 업무에 직접 활용하고 싶은 비 아트 계열 재직자
 - 언리얼을 활용해서 콘텐츠 제작을 하는 실무자
 - 생성형 AI의 일관성을 유지할 방법을 찾는 실무자
- 교육과정 소개**
 - 생성형 AI 프로세스 및 언리얼 메타휴먼 제작
 - 블렌더를 이용한 3D 캐릭터 폴리싱
 - 언리얼 마커리스 및 영상 제작
- 필요 기반지식**
 - 언리얼 에디터의 기초 조작 방식
 - 블렌더 기초 조작 방식
 - 생성형 AI를 이용한 데이터 생성 경험

교육 내용

일자	세부 내용
Day 1 (10.14)	• 버추얼 휴먼 산업 지형도 브리핑 • 생성형 AI를 활용한 2D 컨셉아트 및 프랍시트 제작 실습 • 생성형 AI를 활용한 3D 메쉬 제작 실습 • 언리얼엔진의 버추얼 휴먼 개요 및 기초 제작
Day 2 (10.15)	• 블렌더 인터페이스 및 기본 조작 • 블렌더 텍스처 베이킹 및 재질 제작 실습 • 언리얼 커스텀 휴먼 제작 • 언리얼 리깅 시스템을 이용한 의상 및 악세사리 연결
Day 3 (10.16)	• LiveLinkFace를 활용한 오디오 드리븐 실습 • 언리얼 카오스 시뮬레이션을 이용한 의상 연출 • 마커리스 모션 캡처를 이용한 아바타 구현 • 언리얼 시퀀서를 활용한 렌더링을 통한 영상 제작

문의처 | 한국가상융합디지털산업협회 인력양성팀 양성모 과장
smyang53@mdia.or.kr / 070-8765-8307

본 과정은 과학기술정보통신부가 주최하고 한국가상융합디지털산업협회가 주관하는 교육입니다.

- 최종 합격자 발표 이후 교육과정 무단 불참 및 중도 포기 시, 향후 교육 참여가 제한될 수 있습니다.
- 교육 기간 내, 정상적으로 출석을 완료하는 교육생에 한하여 교육 수료증이 발급 가능합니다.
- 과정 진행 시, 참가자의 모습이 촬영될 수 있으며 촬영된 사진 또는 동영상은 공익적 목적의 홍보 콘텐츠로 활용될 수 있습니다.
- 모든 과정은 저작권 보호법에 의하여 허가되지 않은 녹취/녹음/녹화는 금지되며, 이를 위반할 경우 법적 제재를 받을 수 있습니다.
- 프로그램 내용(일정, 진행방법, 장소 등)은 교육 및 현장 이슈에 따라 변경될 수 있습니다.