

# 언리얼엔진5 시퀀서를 활용한 산업현장 교육 콘텐츠 제작 과정

교육 기간 | 2026.10.27(화) ~ 10.29(목) 10:00~17:00



## 교육 개요

|       |                                                                                                                                      |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육 기간 | • 2026.10.27(화)~10.29(목) 3일간                                                                                                         |
| 교육 시간 | • 10:00~17:00 1일 6시간                                                                                                                 |
| 교육 장소 | • 판교 가상융합산업허브 4층 가상융합기술 캠퍼스 교육장<br>(경기 성남시 수정구 대왕판교로 815, 판교 제2테크로벨리 기업지원허브)                                                         |
| 강사명   | 유 비 (OpenAnim)<br>주요이력<br>• 2026 현대 자동차 연구소 안내 콘텐츠 제작 참여<br>• 2025 한국산업안전보건공단 체험실습형 VR 콘텐츠 개발 참여<br>• 2025 토마토 시스템 '티온 메디핏 XR' 개발 참여 |
| 모집일정  | • 2026.10.2(금)~10.19(월) 오후 5시까지                                                                                                      |
| 선발심사  | • 서류전형 지원동기 및 직무 연관성 등을 통한 심사                                                                                                        |
| 교육방식  | • 오프라인 무료 실습교육 (교육장에 고성능 워크스테이션이 구비되어 있음.)                                                                                           |
| 신청방법  | • 가상융합기술 캠퍼스 홈페이지<br>( <a href="https://www.metaverse-campus.kr/">https://www.metaverse-campus.kr/</a> ) 에서 회원가입 후 신청                |
| 합격자발표 | • 2026.10.20(화) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송<br>(교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.)                                                        |

## 교육 안내

|            |                                                                                                                    |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 수강대상       | • 언리얼 엔진을 사용하여 다양한 콘텐츠를 제작하고 싶은 재직자<br>• 언리얼 엔진에 관심이 있는 모든 재직자<br>• 언리얼 엔진 시퀀서 기능을 익히고 싶은 재직자                      |
| 교육과정 소개    | • 언리얼 엔진 시퀀서의 소개와 이론, 기초 예제 실습<br>• 시퀀서 기능 익히기, 프로젝트 기획 포인트 학습<br>• 예제 프로젝트 기획에 따른 시퀀서 작업 진행 학습                    |
| 필요<br>기반지식 | • 언리얼 엔진 기초 조작 방법과 게임 엔진의 역할에 대한 배경 지식<br>• 영상 촬영, 제작의 기본 요소들에 대한 배경 지식<br>• 3D 콘텐츠, 프로젝트에 대한 기본적인 작동 원리에 대한 배경 지식 |

## 교육 내용

| 일자               | 세부 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Day 1<br>(10.27) | <ul style="list-style-type: none"><li>언리얼엔진5 시퀀서 소개, 개념<ul style="list-style-type: none"><li>- 언리얼 엔진5 소개, 개념, 작동 원리 소개</li><li>- 시퀀서 기능 소개, 개념, 활용도 소개</li></ul></li><li>시퀀서 작업 요건 이론<ul style="list-style-type: none"><li>- 레벨 시퀀서에 필요한 요소들 소개</li><li>- Level, 캐릭터 및 오브젝트, 애니메이션, 카메라, 조명, 위젯, 이펙터 등</li></ul></li><li>시퀀서 실습 기초 예제1 - 톨 익히기<ul style="list-style-type: none"><li>- 레벨 시퀀서 주요 기능 실습</li><li>- 세팅 방법, 핵심기능, 옵션, 키작업, 기초 예제 실습</li></ul></li><li>시퀀서 실습 기초 예제2 - 예제 실습<ul style="list-style-type: none"><li>- 데모 배경에서 예제 시퀀서 만들어보기</li><li>- 레벨, 캐릭터, 애니메이션, 카메라, 렌더링</li><li>- 영상으로 만들어 보기</li></ul></li></ul> |
| Day 2<br>(10.28) | <ul style="list-style-type: none"><li>시퀀서 기능 익히기<ul style="list-style-type: none"><li>- 마스터 시퀀서, 씬, 컷 구성하기</li><li>- 카메라 기능 익히기</li></ul></li><li>실습 예제 프로젝트의 기획 소개와 원리<ul style="list-style-type: none"><li>- 예제 시뮬레이션 콘텐츠 소개</li><li>- 프로젝트 기획과 중요한 요소들 소개</li><li>- 스토리 보드 이해하기</li><li>- 개발 파트별로 필요한 기획 요소들 개념 잡기</li></ul></li><li>시퀀서 프로젝트 작업 준비와 진행<ul style="list-style-type: none"><li>- 시퀀서 세팅 및 제작 준비</li><li>- 레벨, 캐릭터, 애니메이션 세팅</li></ul></li></ul>                                                                                                                                                                 |
| Day 3<br>(10.29) | <ul style="list-style-type: none"><li>시퀀서 프로젝트 제작 진행<ul style="list-style-type: none"><li>- 캐릭터, 애니메이션 작업 1</li><li>- 캐릭터, 애니메이션 작업 2</li><li>- 오브젝트, 오디오, 효과 작업</li><li>- 카메라, 조명, 전체 확인작업, 렌더링 작업</li></ul></li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

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 공식적 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.