

Aximmetry 기반 버추얼 프로덕션 콘텐츠 제작 과정

교육 기간 | 2026.7.8(수) ~ 7.10(금) 10:00~17:00



교육 개요

- 교육 기간** • 2026.7.8(수)~7.10(금) 3일간
- 교육 시간** • 10:00~17:00 1일 6시간
- 교육 장소** • 충남 가상융합산업혁신센터 교육장
(충남 아산시 배방읍 희망로46번길 45-7)
- 강사명** 손 승 오
주요이력 • VP/XR 콘텐츠 연출 다수 총괄(신한스퀘어브릿지, KG에듀, 현대자동차 등)
• 인천펜타포트, 자라섬 재즈 페스티벌 라이브 AR 영상 연출
• 16년 경력 방송·공연·페스티벌 무대영상 진행
- 모집일정** • 2026.6.23(화)~7.2(목) 오후 5시까지
- 선발심사** • 서류전형 지원동기 및 직무 연관성 등을 통한 심사
- 교육방식** • 오프라인 무료 실습교육 (교육장에 고성능 워크스테이션이 구비되어 있음.)
- 신청방법** • 메타버스캠퍼스 홈페이지
(<https://www.metaverse-campus.kr/>) 에서 회원가입 후 신청
- 합격자발표** • 2026.7.3(금) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송
(교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.)

교육 안내

- 수강대상** • XR/VP 입문자, 영상·방송·콘텐츠 제작자, 실감콘텐츠 교육생, Unreal 또는 Aximmetry를 처음 접하는 실무자
- 교육과정 소개** • Aximmetry 기초, Flow Editor, 입력 설정, 카메라 트래킹 개념
• 카메라 컴파운드, Unreal 연동, Live Sync, Billboard 합성
• 개인 프로젝트 완성, 디버깅, 녹화/송출, 발표
- 필요 기본지식** • 언리얼 엔진 기초지식 경험자
• 3D 프로그램(3D Max, Maya, Blender 등)에 대한 기본적인 이해
• 가상공간 구성에 대한 기본적인 이해

교육 내용

일자	세부 내용
Day1 (7.8)	<ul style="list-style-type: none"> 버추얼 프로덕션 개요, 그린 스크린과 LED 월 워크플로우의 차이점 및 장단점 파악, Aximmetry 에디션/화면/프로젝트 폴더 이해 노드 기반 시스템(Flow Editor)의 모듈, 핀, 컴파운드 작동 원리 파악, 시작 구성 설정 카메라 트래킹 및 캘리브레이션 기초 렌더 컴파운드 연결 및 최적화
Day2 (7.9)	<ul style="list-style-type: none"> 컨트롤 보드를 활용한 물리적/가상 LED 월 크기 및 위치 정렬 언리얼 엔진(Unreal Engine) 연동 및 씬 셋업 카메라 프러스텀(FRUSTUM) 및 배경(FILL) 설정 개인 프로젝트 씬 기획
Day3 (7.10)	<ul style="list-style-type: none"> 개인 프로젝트 합성 및 디버깅 최종 결과물의 비디오 녹화(Record_3-Audio 컴파운드 등 활용) 및 트래킹 데이터 레코딩 수강생 프로젝트 결과물 발표 강사 총평 및 Q&A

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.