

메타버스 챌린지 캠프

- 10) 교육내용 및 일정
- 교육 기간 및 과정 소개: : 2022/1/3(월)~2/28(월), 주당 8시간씩 총 64시간
 - 교육 내용 구성 : 그래픽 ¼ + 프로그래밍 ¾
 - 입문과정 : 메타버스 이해 및 분야별 기초를 다지기 위한 교육
 - 기초 ~ 중급과정 : 메타버스 구현에 필요한 기초/중급 기술 중심 교육

1회차	게임 개발 엔진의 이해 유니티 사용 학습 객체 생성 및 동적 활용 Prefab	게임 프로젝트의 기본 구조와 개발 방식을 이해 유니티 툴을 설치 및 사용법을 학습. 객체를 구현하여 C#스크립트를 통한 다양한 명령 내리기 프리팹 개념을 통해 객체를 생성하고 관리하는 방법 학습
2회차	환경 및 캐릭터 제작 키보드, Tag, 마우스, 카메라 및 터치 제어 애니메이션 카메라 설정	3D 환경과 주인공 캐릭터 제작 키보드를 활용 기술과 Tag의 목적 이해와 활용, 마우스와 터치, 카메라 개념의 이해와 활용 캐릭터에 애니메이션 제작 캐릭터를 따라다니는 카메라 환경 구현
3회차	적 캐릭터 구현 충돌 로직 구현 모델링 교체와 애니메이션 UI 디자인	3D 게임 환경에서 상대방 캐릭터 구현 캐릭터끼리 충돌하는 로직을 구현하고 이벤트 발생시키기 캐릭터 모델링 교체와 애니메이션 설정 유니티 UI 시스템 구현
4회차	포톤 클라우드 환경 설정 포톤 서버 접속 네트워크 기능 구현 동시접속 구현	멀티 플레이를 위한 포톤 클라우드 환경 설정. 주인공 캐릭터 설정 및 포톤 프로젝트 설정을 통한 서버 접속 진행 PhotonView 컴포넌트를 사용한 네트워크 기능구현 동시접속을 위한 환경 구현
5회차	VR 이론 및 환경설정 Object Gaze, Pointer 360 카메라 실습 Scene 전환	가상현실의 이론을 학습하고 개발하기 위한 환경설정 진행 가상현실 내에서 객체를 보고 선택하는 과정을 진행 360 카메라를 이용한 가상환경 구축 버튼을 누르면 Scene을 전환해주는 프로그램 구현

※ 상기 일정은 추진 상황에 따라 변경 가능하며, 변경 시 공지 예정