

메타버스 완전정복

- 수강 차시 : 총 27차시
- 학습기간 : 30일
- 재생시간 : 13시간

○ 재생시간은 퀴즈와 summary를 제외한 영상시간입니다. 하루8차시를 초과하여 수강할 수 없습니다.

본 과정에서는 메타버스의 정의와 주요 특징, 유형, 최신 발전 동향 및 실제 활용 사례를 학습함으로써 메타버스에 대한 전반적인 이해를 높인다. 이후 메타버스 콘텐츠 제작에 활용되는 유니티(Unity) 엔진의 인터페이스, 에셋 관리, 씬 구성, 기초 스크립팅 등 핵심 기능을 실습을 통해 숙달한다. 마지막으로 C# 스크립트를 활용하여 사용자 간 상호작용, 오브젝트 조작, 이벤트 처리 등 메타버스 환경에서 필요한 다양한 상호작용 기능을 직접 구현함으로써 실무 활용 능력을 강화한다.

학습목표

01

메타버스의 정의, 특징, 유형, 발전 동향 및 활용 사례를 학습하여 메타버스에 대한 전반적인 이해도를 높인다.

02

유니티 엔진의 인터페이스, 에셋 관리, 씬 구성, 스크립팅 기초 등 메타버스 제작에 필요한 유니티 엔진의 필수 기능을 숙달한다.

03

C# 스크립트를 활용하여 사용자 간 상호작용, 오브젝트 조작, 이벤트 처리 등 메타버스 환경에 다양한 상호작용 기능을 구현한다.

학습대상

01

메타버스에 대한 이해를 높이고 직접 메타버스 콘텐츠 제작에 참여하고 싶은 분

02

메타버스 분야로 업무 영역을 확장하고자 하는 현업 개발자 및 디자이너

03

메타버스 관련 산업에 취업하거나 창업을 희망하는 예비 개발자 및 디자이너

차시	차시명	러닝타임
1	메타버스의 역사와 발전	00:32:57
2	메타버스의 핵심 기술	00:32:58
3	인공지능과 머신러닝의 기초	00:40:04
4	메타버스의 한계와 부작용	00:25:51
5	메타버스의 기술적 한계와 사회적 영향	00:31:44
6	디지털 전환과 기술	00:29:36
7	메타버스와 디지털전환의 융합	00:27:55
8	유니티 소개	00:25:48
9	컴포넌트	00:28:01
10	유니티 UI	00:29:21
11	유니티 C#	00:25:46
12	C# 변수함수	00:25:59
13	C# 조건문/반복문	00:25:42
14	C# 클래스	00:26:40
15	오브젝트 움직이기	00:25:42
16	마우스로 오브젝트 움직이기	00:26:21
17	캐릭터 이동	00:26:45
18	캐릭터 애니메이션	00:28:16
19	애니메이션 컨트롤	00:26:35
20	충돌체크	00:33:56
21	시청각 효과	00:27:58
22	인테리어 요소 사용	00:50:35
23	스탠드얼론 빌드	00:27:45
24	온라인환경 구축 준비	00:29:26
25	포톤 적용	00:36:26
26	포톤채팅 적용	00:31:26
27	안드로이드 빌드	00:25:53