



REALITYENGINE | REALITYEDITOR | REALITYKEYER | REALITYHUB

## 버추얼 프로덕션 | Virtual Production 해외선진기술교육 워크숍 2022

교육기간 | 2022.10.5(수)-10.7(금) 10:00-18:00

### 교육개요

- 교육목적 버추얼 프로덕션 선도기업의 산업 현장중심의 실습교육을 통한 메타버스 산업 현업인 직무역량 강화 및 글로벌 선진기술 국내 보급
- 교육기간 2022.10.5(수)-10.7(금) 10:00-18:00
- 교육장소 판교 메타버스 캠퍼스, 가상스튜디오  
(성남 수정구 대왕판교로 816 판교제2테크노밸리 기업지원허브 상가동 2층)
- 교육대상 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션 1년차 이상  
에셋 아티스트, 테크니컬 아티스트, 아트 디렉터, 방송 그래픽 디자이너, CG 디자이너
- 초청연사 Faraz Qayyum, Senior Technical Artist & Head of Zero Density Academy
- 프로그램 버추얼 프로덕션 기술교육, 콘텐츠 제작 실습, 네트워킹 등
- 교육방식 오프라인 무료교육 (※ 방역지침에 따라 전면 온라인 교육으로 변경될 수 있습니다.)
- 합격자발표 2022.9.26(월) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송  
(교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.)

### 모집 및 선발

- 모집기간 2022.8.17(수)-9.22(목) 오후 5시까지
- 신청방법 메타버스캠퍼스(www.metaverse-campus.kr) 홈페이지 회원가입 후 로그인  
참가신청서(포트폴리오는 선택)와 관련 양식을 작성하여 업로드하여 제출  
※ 참가신청인 소속기업의 대표이사 직인 날인 필수(직인 누락 시 접수 불가)
- 선발인원 오프라인 16명(온라인 교육 참가 신청인원 제한 없음)  
※ 가상스튜디오에서 진행되는 실습교육의 경우 온라인 스트리밍이 제한될 수 있음
- 선발방법 직무능력 기반 지원서 중심의 서류전형
- 합격자발표 2022.9.26(월) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송

### 교육내용

#### 10.5 (수)

- What is Virtual Production (MR, XR, VR, AR etc.)
- RealityEngine and Unreal Engine (Common Ground and Differences)
- RealityEngine System Workflow
- Zero Density and RealityEngine Eco system  
(RealityEngine, RealityEditor, RealityHub, RealityKeyer)
- Introduction to RealityEditor to manage Creative Workflow.
- ZD Reality Components to expose data types (Text, Color, Texture etc.)
- Getting started with Blueprints
- Understanding Functions and Properties
- Essentials for Node-Based Compositing
- Role of Control Application in Virtual Production
- RealityHub and its Modular approach
- RealityHub Installation and basic Configuration setup.
- How to use Nodegraph and Actions module
- Introduction to Form builder
- Using Payout Module for Virtual set Operations

#### 10.6 (목)

- Broadcast Graphics workflow with RealityEditor
- Creating basic overlay CGs with Widget Blueprint
- What is Real-time Node-based Compositing
- Getting Started with Real-time Green Screen Compositing
- Chroma Keyer VS Image-based Keyer
- RealityKeyer workflow for Image-based Keying
- Working with different Mattes for Keyer fine tuning
- Understanding RealityEngine's Video I/O Pipeline
- Compositing in 3D Space VS Layer-based compositing
- RealityEngine's Postprocess Pipeline

#### 10.7 (금)

- Fundamentals of Data-integration with RealityHub
- JSON fundamentals for API data integration
- Understanding HTTP JSON component
- Working with real-time data sources for Weather and Forex
- RealityEngine for Augmented Reality Production
- Basic scene setup for AR graphics
- Getting started with Real-time Node-based Compositing for AR
- Understanding Projection setup for AR
- Working with virtual lights and shadows
- Working with AR reflections
- Understanding Ambient Occlusion mask

#### 필수사항

최종 합격자는 'Zero Density Academy(<https://academy.zerodensity.tv/>)'의  
소정의 과정(Course)을 반드시 이수해야 이번 교육수료에 차질이 없음  
※ 워크숍 개최 전까지 Zero Density Academy Course 미이수자는 선정이 취소될 수 있음  
※ Zero Density Academy Course 수강 여부 확인을 위해 개인 로그인 계정 ID 제출 필수

문의처 > 한국메타버스산업협회 인력양성팀 김태현  
> th@k-meta.or.kr / 070-8802-8960

해외선진기술교육 워크숍은 과학기술정보통신부가 주최하고 한국메타버스산업협회가 주관하는 교육입니다.

- 최종 합격자 발표 이후 교육과정 무단 불참 및 중도 포기 시, 타 교육과정 신청이 불가합니다.
- 교육 진행 시 참가자의 모습에 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.
- 교육과정의 내용과 일정은 주관기관의 사정에 따라 일부 조정 또는 변경될 수 있습니다.