

(재)경기콘텐츠진흥원
**2026년 경기 가상융합 캠퍼스
정규 교육과정 교육생 모집공고**

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 국내 가상융합산업 전문인력 양성을 위한 산업계 맞춤형 교육 프로그램 『2026년 경기 가상융합 캠퍼스 정규 교육과정』에 참가할 교육생을 아래와 같이 모집하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

1 | 모집 개요

- **모집대상** : 가상융합(XR,VR,AR) 및 AI 분야 기획/개발 종사자 및 예비 취·창업자
- **신청자격** : 아래의 기준 중 한 가지 이상 충족 시 신청 가능함
 - 경기도민 (주민등록등본)
 - 경기도내 고등/대학교 재·휴학생 및 졸업생 (증명서)
 - 경기도 소재 기업 종사자 및 대표 (증명서)
- ※ 면접 확정 후 증빙 서류 제출 必
- **모집규모** : 5개 과정 각 20명 모집
- **모집기한** : 공고일 ~ **2026년 6월 30일(화) 24:00까지**

2 | 교육 개요

- **교육명** : 2026 경기 가상융합 캠퍼스 정규 교육과정
- **과정명** : 언리얼 엔진과 AI를 활용한 3D 콘텐츠 제작자 과정
- **교육기간** : 2026년 7월 14일(화) ~ 8월 13일(목) 매주 화, 수, 목

구분	교육명	교육기간
1차시	언리얼 엔진을 이용한 레벨디자인 및 시각효과 제작	2026. 7. 14.(화) ~ 7. 16.(목)
2차시	언리얼 엔진의 비주얼 스크립팅 활용 콘텐츠 제작	2026. 7. 21.(화) ~ 7. 23.(목)
3차시	언리얼 엔진을 이용한 시네마틱 영상 제작	2026. 7. 28.(화) ~ 7. 30.(목)
4차시	AI NPC 제작	2026. 8. 4.(화) ~ 8. 6.(목)
5차시	생성형 AI 활용 에셋 제작	2026. 8. 11.(화) ~ 8. 13.(목)

- **교육방법** : 실습 위주의 오프라인 대면 강의 (희망 교육 선택수강)
- **교육장소** : 경기 가상융합산업 혁신센터 교육장
 - 상세주소 : 경기도 수원시 영통구 광교로 156 광고비즈니스센터 2층

3

신청방법 및 교육생 선정

- 신청기간 : **공고일 ~ 6월 30일(금) 24:00까지**
- 신청링크 : <https://forms.gle/vLJgbLaJ49WsRt8r9>
- 신청방법 : 총 5개 차시 중 희망과정 선택 및 교육 신청서 작성
- 접수방법 : 경기콘텐츠진흥원 홈페이지 > 알림마당 > 교육 및 행사 > 2026 경기 가상융합 캠퍼스 정규 교육과정 교육생 모집 공고를 통한 온라인 접수

4

교육생 선정 및 발표

- 선정방법 : 제출 신청서 기반의 서류 심사
- 결과발표 : 2026년 7월 3일(금) ※ 대상자 개별 고지 예정

5

커리큘럼

- 주요 학습 툴 : Unreal Engine 5, Stable Diffusion, Hunyuan, Suno, Veo 등
- **5개 교육과정 중 희망하는 과정 선택 수강(중복선택 가능)**
- 1차시 : 언리얼 엔진을 이용한 레벨디자인 및 시각효과 제작

프로젝트주제	일시	단원명	교육내용
레벨디자인, PBR머티리얼, 나이아가라 파티클 이펙트를 결합한 완성씬 제작	7월14일(화) 10:00 ~ 18:00	레벨디자인 기초	레벨 레이아웃 설계 원칙 및 공간 구성 이론
			스태틱메시배치·트랜스폼·피벗조정
			콜리전 설정 및 충돌 처리 기초
			라이팅유형 이해(디렉셔널·포인트·스팟·렉트라이트)
			스카이 애트모스피어와 익스포넨셜 하이트 포그 설정
			완성된3D씬 구성 종합 실습
	7월15일(수) 10:00 ~ 18:00	PBR 머티리얼제 작	PBR(Physically-Based Rendering) 개념 및 파라미터 이해
			머티리얼 에디터 UI 및 노드 구조 파악
			노멀맵·러프니스·메탈릭텍스처 적용
			머티리얼 인스턴스 생성 및 파라미터 노출·조정
			UV 스케일 및 타일링 설정
	레벨 오브젝트에 머티리얼 직접 적용 실습		
	7월16일(목) 10:00 ~ 17:00	나이아가라 기초 및 파티클 이펙트	나이아가라 시스템과 이미터(Emitter) 구조 이해
			프리셋 템플릿 불러오기 및 활용 방법
			기초 파티클 이펙트 제작(불꽃,연기,빛효과)
파티클 파라미터 조정(색상,크기,수명,속도)			
완성된 레벨 씬에 이펙트 배치 및 최종 점검			

□ 2차시 : 언리얼 엔진의 비주얼 스크립팅 활용 콘텐츠 제작

프로젝트주제	일시	단원명	교육내용
블루프린트 노드 로직을 활용한 인터랙티브 미디어 콘텐츠 기능 구현	7월21일(화) 10:00 ~ 18:00	블루프린트 기초 및 노드 로직	블루프린트 개요 및 노드 기반 프로그래밍 개념
			블루프린트 에디터 UI 및 그래프 구조 파악
			변수(Variable)타입과 선언·참조 방법
			함수(Function)와 이벤트(Event) 차이 및 활용
			흐름제어:Branch·Sequence·ForLoop·WhileLoop
			간단한 인터랙션 로직 제작 실습
	7월22일(수) 10:00 ~ 18:00	블루프린트 인터랙션 및 UI 구현	입력이벤트(키보드·마우스) 처리 및 Enhanced Input 설정
			액터 컴포넌트 추가 및 컴포넌트 간 통신
			캐스팅(Casting)을 이용한 액터 참조
			오버랩·히트이벤트를 활용한 오브젝트 상호작용
			UMG (Widget Blueprint) 기초 및 HUD 구성
	7월23일(목) 10:00 ~ 17:00	블루프린트 활용 공간 디자인 제어	Construction 스크립트를 이용한 레벨 배치 자동화
			사용자 입력에 따른 조명 제어
			사용자 입력에 반응하는 환경 만들기

□ 3차시 : 언리얼 엔진을 이용한 시네마틱 영상제작

프로젝트주제	일시	단원명	교육내용
시퀀서 기반 카메라 연출·조명·색보정을 적용한 시네마틱 영상 렌더링	7월28일(화) 10:00 ~ 18:00	시퀀서 기초 및 카메라 연출	시퀀서 UI 및 타임라인·트랙구조 파악
			키프레임 삽입·수정·커브에디터 활용
			시네카메라액터(CineCameraActor) 설정
			카메라 컷 트랙 구성 및 멀티 앵글 편집
			돌리·팬·줌 등 기초 카메라 무브먼트 연출
			피사계심도(DOF) 및 렌즈 파라미터 조정
	7월29일(수) 10:00 ~ 18:00	시네마틱 연출·조명 및 색보정	시퀀서 내 라이팅 트랙 제어 및 애니메이션
			포스트 프로세스볼륨(Post Process Volume) 기초
			색보정(Color Grading): 화이트밸런스·콘트라스트·채도 조정
			블룸(Bloom)·렌즈플래어·비네트(Vignette) 적용
			모션 블러 및 안티에일리어싱 설정
			씬 별 분위기 연출 종합 실습(낮·밤·실내)
	7월30일(목) 10:00 ~ 17:00	뮤비 렌더큐 및 영상 후반 작업	무비렌더큐(Movie Render Queue) 설정 및 플러그인 활성화
			출력 포맷 선택(EXR시퀀스·PNG·MP4)
			해상도·프레임레이트·샘플수 설정 및 최적화
			Anti-Aliasing·Temporal Super Resolution 렌더링설정
			렌더링 결과물 검토 및 기본 편집 워크플로우
	최종 영상 출력 및 파일 정리 실습		

□ 4차시 : AI NPC 제작

프로젝트주제	일시	단원명	교육내용
캐릭터 애니메이션·AI 행동 트리·NPC 인터랙션 시스템 구현	8월4일(화) 10:00 ~ 18:00	캐릭터 애니메이션 및 컨트롤러 설계	스켈레탈 메시와 스켈레톤 구조 이해
			애니메이션 블루프린트(AnimBP) 및 애님그래프 구성
			스테이트머신(State Machine)으로 이동·정지·점프 전환 설계
			블렌드스페이스(Blend Space)활용 방향·속도 애니메이션
			리타게팅(Retargeting)으로 외부 애셋 캐릭터에 적용
	AI NPC용 캐릭터 컨트롤러 기초 설정		
	8월5일(수) 10:00 ~ 18:00	캐릭터 애니메이션 완성 및 AI행동 시스템도입	AI NPC용 캐릭터 컨트롤러 심화설정
			AI 컨트롤러(AIController)와 폰(Pawn)연결구조
			블랙보드(Blackboard) 키 정의 및 값 관리
			비헤이비어트리(BehaviorTree) 노드 구조 이해
	셀렉터(Selector)·시퀀스(Sequence) 노드 설계		
	8월6일(목) 10:00 ~ 17:00	AI 행동 시스템설계	커스텀태스크(Task)·데코레이터(Decorator) 서비스(Service) 제작
순찰·추격·공격 행동 트리 완성 실습			

□ 5차시 : 생성형AI 활용 애셋 제작

프로젝트주제	일시	단원명	교육내용
AI 도구를 활용한 멀티모달 애셋 (이미지·3D·사운드·영상) 제작 및 패키징	8월11일(화) 10:00 ~ 18:00	AI 이미지 생성기초	Stable Diffusion 동작 원리 및 모델 종류 이해
			ComfyUI 설치·환경설정 및 노드 구조 파악
			프롬프트 엔지니어링 기법(긍정·부정프롬프트)
			LoRA·ControlNet을 활용한 스타일·구도 제어
			미디어콘텐츠용 2D 스프라이트·UI 아이콘·텍스처 생성 실습
	생성 이미지 후보정 및 배경 제거 워크플로우		
	8월12일(수) 10:00 ~ 18:00	AI 기반 3D모델 생성 및 импорт	Hunyuan(후니안) 인터페이스 및 3D생성 파라미터 이해
			텍스트·이미지 기반 3D애셋 생성 실습
			FBX·OBJ 포맷으로 내보내기 및 언리얼 엔진 импорт
			임포트된 3D애셋 레벨 배치 및 콜리전 설정
	애니메이션 리타게팅 적용하기		
	8월13일(목) 10:00 ~ 17:00	AI 사운드·영상 제작 및 통합	Suno 인터페이스 및 장르별 BGM 생성 프롬프트 작성
			효과음(SFX) 생성·편집 및 루프포인트 설정
			언리얼 엔진 사운드큐(SoundCue) импорт/배치
			Veo를 활용한 미디어 트레일러 영상 컨셉 기획 및 생성
이미지·3D·사운드·영상 애셋 통합 패키징 실습			
최종 애셋 패키지 품질 점검 및 제출			

6

교육강사

구분	강사명	주요이력	
주강사	탁광욱	이력	현 비엔티(BNT) 대표 전 게임하이 원화디자이너 전 유비편 원화 아트팀장 전 네오싸이언 아트팀장
		강의경력	2025 경기콘텐츠진흥원, 유니티 과정 2023 메타버스아카데미, 메타버스 콘텐츠 제작 및 프로젝트 멘토링 2023 성암무역고등학교, 유니티 콘텐츠 제작 2023 에드인에듀, 언리얼 콘텐츠 제작 및 멘토링 2022 건국대학교, 유니티 VR/AR 콘텐츠 제작
		저서	인생 언리얼5 프로젝트 교과서 저자 (공저) 인생 맥스&언리얼 교과서 저자 (공저) 인생 유니티 교과서 저자 (공저)
		자격	언리얼 공인 인증 강사
보조 강사	나유선	이력	현 테크노이즈 대표 전 덕게임즈 개발팀 팀장 전 아이픽셀 개발팀 팀장 전 찰라브로스 개발팀 팀장
		강의경력	2025 메타버스산업협회, 유니티 기반 메타버스 콘텐츠제작 2025 KBS청주, 언리얼 기반 시각화 콘텐츠 제작 2025 메타버스산업협회, 언리얼 기반 메타버스 콘텐츠 제작 2024 SBA도봉새싹, 언리얼 게임개발 강의 2024, 메타버스산업협회, 언리얼콘텐츠개발 강의
		저서	인생 유니티교과서 저자 (공저)

7

지원내용

- 교육 전 과정 100% 무료 제공
- 교육기간 내 엔진 라이선스, 노트북 대여 지원
- 경기콘텐츠진흥원 수료증 발급 (수료율 80% 이상 해당)

8

유의 사항

- 접수 완료된 제출 서류는 임의로 추가 및 보완될 수 없으며, 제출 완료된 일체의 서류는 반환되지 않으니 양해 바랍니다.
- 본 교육과정 신청 및 수강함에 있어서 위 사항의 미숙지로 인한 불이익은 신청자의 책임입니다.
- 선정된 교육생은 교육기간 및 교육 종료 후 취창업여부, 학업진출 조사 등을 위해 협조해야 합니다.

- 세부 프로그램은 운영사정에 따라 계획 등이 일부 변경될 수 있습니다.

9

사업 문의

- 진흥원 담당자 : 미래콘텐츠팀 우서연 매니저 / wsyeony@gcon.or.kr
- 운영사무국 담당자 : school@twosun.com / 031-706-8400

2026년 5월 18일

경기콘텐츠진흥원장