

버추얼 프로덕션 사전시각화 심화 교육과정 교육생 모집공고

전주정보문화산업진흥원에서는 「2026년 전주 영화·영상산업 실습역량 강화형 도제식 교육 프로그램 운영사업」의 일환으로 지역 내 청년 인재의 버추얼 프로덕션 실습역량 강화를 통해, 지역인재의 취·창업 기반을 확보하고, 장기간의 도제식 멘토링을 지원하여 교육생의 창작 역량을 지속적으로 개발하고자 진행하오니 많은 관심 바랍니다.

2026. 8.

(재)전주정보문화산업진흥원장

1. 교육개요

- 교 육 명 : 버추얼 프로덕션 사전시각화 심화 교육과정
- 모집대상 : 버추얼 프로덕션 사전시각화 1·2·3기 수료생
- 모집기간 : 26. 08. 10.(월) ~ 26. 09. 04.(금)
- 모집인원 : 10명
- 교육일정 : 26. 09. 17.(목) ~ 26. 11. 24.(화), 19:00 ~ 22:00(총 120시간)
 - 상기일정은 내부 사정으로 인하여 변경될 수 있음
- 교육장소 : 전주정보문화산업진흥원 IT벤처센터 2층 넥스트랩
- 교 육 비 : 무료
- 교육내용
 - 언리얼엔진 기반 가상환경·캐릭터·VFX·시네마틱 연출 등 심화 기술 학습
 - 기초과정 수료 역량에 기반한 사전시각화 콘텐츠 제작 실무 역량 고도화
 - 개인 프로젝트 제작을 통한 기획부터 최종 렌더링까지의 포트폴리오 완성

2. 교육커리큘럼

회차	교육명	교육내용	시간
1	엔진 킷 온보딩	- 기초 과정 핵심 파이프라인 및 워크플로우 리마인드 - 프로젝트 초기 환경 설정 및 폴더 구조화 실무 복습 - 뷰포트 조작 및 엔진 단축키 사용 복습	3시간
2	세트 드레싱 기초 강화	- 공간 구성 및 레이아웃 설계의 기본 원리 재습득 - 에셋 라이브러리 활용법 및 효율적인 배치 기법 복습 - 실내외 가상 세트 구축 실습을 통한 제작 역량 점검	3시간
3	시퀀서 & 라이팅 리뷰	- 시퀀서 인터페이스 조작 및 트랙 관리 방식 복습 - 시네마틱 라이팅의 기초 및 조명 설치법 리마인드 - 샷 구성 및 애니메이션 연출 감각을 위한 킷 실습	3시간
4	에셋 리드레싱 실습 1	- 머티리얼 인스턴스를 활용한 색상 및 질감 변경 기법 - 기성 에셋의 표면 파라미터 수정을 통한 분위기 전환 - 고품질 에셋의 커스텀 리드레싱을 통한 차별화 실습	3시간
5	에셋 리드레싱 실습 2	- 데칼(Decal) 에셋을 활용한 오염 및 노후화 디테일 추가 - 여러 프롭의 복합 배치를 통한 씬의 밀도 향상 기법 - 리드레싱 기술을 활용한 완성도 높은 환경 구축 실습	3시간
6	지형과 에셋의 조화 1	- 랜드스케이프 스컬핑 및 정밀 텍스처 페인팅 심화 - PCG 라이브러리를 활용해 대규모 환경 요소 자동 배치 - 실제 지형 데이터를 활용한 사실적인 가상 환경 구축	3시간
7	지형과 에셋의 조화 2	- 언리얼 물 시스템을 활용한 강, 바다 등 수변 구축 - PCG 그래프 프리셋을 이용해 밀도 높은 숲과 공원 제작 - 지형과 식생이 조화로운 하이엔드 환경 배경 완성	3시간
8	고급 라이팅 연출 1	- 루멘(Lumen) 기반의 실시간 자연광 및 간접광 연출 - MegaLight 시스템을 활용해 복잡한 대규모 광원 설계 - 글로벌 일루미네이션을 활용한 공간감 극대화 실습	3시간
9	고급 라이팅 연출 2	- 볼륨메트릭 포그 및 고드레이(빛 갈라짐) 효과 연출 - MegaLight 동적 광원을 활용해 실시간 시각 연출 고도화 - 씬의 심도와 공기감을 살리는 고급 조명 배치 실습	3시간
10	환경 최적화 및 씬 관리	- 아웃라이너 정리 및 에셋 그룹화 등 실무 관리 기법 - 대규모 환경의 원활한 구동을 위한 최적화 프로세스 - 안정적인 렌더링을 위한 씬 구조 및 데이터 최적화	3시간
11	AI 기반 메타휴먼 제작	- AI 생성 툴을 활용한 포토 리얼 메타휴먼 얼굴 제작 - Mesh to MetaHuman을 이용한 엔진 내 캐릭터 생성 - AI 캐릭터의 외형 커스터마이징 및 세팅 고도화	3시간
12	애니메이션 리타게팅	- 외부 애니메이션 라이브러리 소스 분석 및 선별 - 메타휴먼 스켈레톤 대상 고급 리타게팅 기술 실습 - 리타게팅된 캐릭터의 동작 최적화 및 결과물 확인	3시간
13	Control Rig 심화	- Control Rig로 캐릭터 포즈 수정 및 커스텀 리깅 실습 - 캐릭터의 시선 처리 및 손가락 관절 등 미세 조정 - 애니메이션 소스의 특정 동작을 보완하는 수정 기법	3시간
14	모션 블렌딩 실습 1	- 애니메이션 몽타주(Montage)의 기초 및 활용법 학습 - 서로 다른 동작 간의 자연스러운 연결 및 전이 실습 - 컷 편집 관점에서의 애니메이션 타이밍 조절 기법	3시간
15	모션 블렌딩 실습 2	- 시퀀서 내 다중 모션의 레이어링 합성 기법 습득 - 끊김 없는 자연스러운 루프 애니메이션 제작 실습 - 복합 액션 시퀀스 구성을 위한 모션 블렌딩 심화	3시간

16	시퀀서 연출 심화 1	- 캐릭터 액션과 카메라 동선의 정밀한 타이밍 매칭 - 이벤트 트랙을 활용한 연출 및 사운드 동기화 실습 - 시퀀서 내 캐릭터 무브먼트 연출의 완성도 제고	3시간
17	시퀀서 연출 심화 2	- 슬로우 모션 및 타임 워핑 연출 기법 이론/실습 - 영상의 리듬감과 박진감을 높이는 시퀀서 편집 기술 - 스토리라인에 최적화된 시네마틱 연출 기법 고도화	3시간
18	캐릭터-프롭 상호작용	- 소품 집기, 문 열기 등 캐릭터 상호작용 연출 기법 - 컨스트RAINT를 활용한 캐릭터-사물 동기화 실습 - 정교한 상호작용을 위한 애니메이션 레이어 보정	3시간
19	애니메이션 중간 점검	- 현재까지 제작된 액션 시퀀스의 흐름 및 완성도 체크 - 1:1 피드백을 통한 동작 연결성 및 포즈 보완 실습 - 개인 포트폴리오 적용을 위한 애니메이션 데이터 확정	3시간
20	MoCap 셋업 및 리타게팅	- 모션캡처 장비 캘리브레이션 및 촬영 준비 실습 - 실시간 메타휴먼 리타게팅 데이터 연동 및 확인 - 현장 모니터링을 통한 액터 동작의 즉각적 보정	3시간
21	캡처 데이터 활용/수정 1	- 테이크 레코더 데이터의 시퀀서 변환 및 배치 실습 - 녹화된 데이터의 불필요한 구간 편집 및 타이밍 수정	3시간
22	캡처 데이터 활용/수정 2	- 리타게팅된 데이터의 세부 동작 및 위치 보정 기법 - 기성 소스 모션과 캡처 모션의 하이브리드 합성 실습 - 정교한 캐릭터 연출을 위한 최종 데이터 클린업 수행	3시간
23	대기 효과 마스터링	- 나이가아라 환경 프리셋의 씬별 무드 커스텀 활용법 - 비, 눈, 먼지 등 날씨 효과의 정교한 배치 및 제어 실습 - 환경 VFX를 통한 월드의 현장감 및 깊이감 완성	3시간
24	VCam 실시간 레코딩	- Vcam을 활용한 핸드헬드 촬영 감각 및 구도 실습 - 시네마틱 샷의 테이크별 레코딩 및 데이터 확보 - 실시간 카메라 워킹을 통한 영상미 극대화 기법 습득	3시간
25	카메라 수동 보정 실습	- 레코딩된 카메라 키프레임의 미세 보정 - 구도의 정밀 재구성을 통한 샷의 전문성 및 안정성 강화 - 정교한 카메라 워크 완성을 위한 프레임 단위 보정 실습	3시간
26	마스터 시퀀서 편집	- 엔진 내 컷 편집 및 마스터 시퀀서 연출 고도화 - 오디오 레이어링을 통한 영상의 스토리텔링 강화 - 외부 툴 없이 최종 영상을 완성하는 마스터링 실습	3시간
27	개인 프로젝트 기획	- 개인 포트폴리오 컨셉 확정 및 시각 자료 수집 - 상세 스토리보드 작성 및 제작 타임라인 수립 - 필요한 에셋 및 모션 라이브러리 리스트업 완료	3시간
28	월드 리드레싱 1	- 기획 컨셉에 맞춰 랜드스케이프 및 PCG 환경 구축 - 주요 건축물 및 대형 프롭의 레이아웃 드레싱 실습 - 공간의 전체적인 골격 및 디자인 밸런스 점검/수정	3시간
29	월드 리드레싱 2	- 세부 에셋 배치와 데칼 활용을 통한 디테일 고도화 - MegaLight 설정으로 씬 전체 무드 및 조명 완성 - 환경 밀도 향상을 위한 정밀 리드레싱 보완 실습	3시간
30	조명 & VFX 마무리	- 포스트 프로세스 볼륨을 이용한 최종 영상 톤 조절 - 나이가아라 효과 추가를 통한 환경 비주얼 최종 마감 - 생성형 AI로 제작이 힘든 연출 소스 생성	3시간

31	캐릭터 & 모션 구성	- AI 커스텀 캐릭터 설정 및 Control Rig 애니메이션 보정 - 선별 모션 리타게팅 및 시퀀서 내 캐릭터 연출 고도화 - 캐릭터와 배경의 시각적 조화 및 애니메이션 정교화	3시간
32	모션캡처 활용 촬영	- 프로젝트용 핵심 동작 캡처 및 레코딩 실습 수행 - 실시간 리타게팅 데이터의 시퀀서 Import 및 점검	3시간
33	애니메이션 디테일	- 캡처 데이터와 애니 소스의 자연스러운 블렌딩 작업 - 상호작용 연출 강화 및 동작 간 타이밍 최종 조절 - 캐릭터 연기를 위한 애니메이션 정밀 수정	3시간
34	촬영 및 보정	- VCam을 활용한 최종 본 촬영 및 영상 레코딩 - 키프레임 수정을 통한 정교한 카메라 워킹 - 연출 의도에 최적화된 최종 시네마틱 샷 구도 확정	3시간
35	[개인] 샷 편집 & 마스터링	- 멀티 카메라 컷 편집을 통한 스토리라인 최종 구성 - 영상 템포 조절 및 효과음 삽입 등 최종 마스터링 - 엔진 내 마스터 시퀀서를 통한 영상 흐름의 최종 완성	3시간
36	[개인] 최종 렌더링 & 점검	- 고품질 무비 렌더 큐(MRQ) 설정 및 영상 출력 수행 - 영상의 기술적 결함, 노이즈 및 품질 최종 기술 검수 - 최상의 시각 품질 확보를 위한 최종 렌더 설정 최적화	3시간
37	개인 프로젝트 멘토링 1	- 강사진 1:1 피드백을 통한 포트폴리오 디테일 고도화 - 영상의 독창성 및 완성도 향상을 위한 수정 보완	3시간
38	개인 프로젝트 멘토링 2	- 최종 영상 패키징 및 작업 과정(BTS) 문서화 정리 - 기술적 강점과 창의적 문제 해결 과정의 시각적 정리	3시간
39	포트폴리오 프리뷰	- 학생 상호 간 리뷰 및 발표 리허설을 통한 성과 점검 - 피드백을 최종 반영한 영상의 마지막 기술적 보완	3시간
40	최종 시사회 및 수료	- 최종 완성 포트폴리오 상영회 및 프로젝트 발표 진행	3시간
합 계			120시간

※ 교육 운영사 제안 커리큘럼에 따라 일부 변경될 수 있음

3. 교육지원내용

구분	주요내용
지원내용	▶ 교육비 전액 무료 ▶ 교육시간 외 버추얼 프로덕션 전문가 컨설팅 지원 ▶ 교육기간 내 중식, 다과 제공 ▶ 성과공유회를 통한 프로젝트 시연 및 시상식 진행

4. 접수방법

- 접수기간 : 26. 08. 10.(월) ~ 26. 09. 04.(금)까지
- 접수방식 : 네이버 폼 접수 (<https://naver.me/GhwjUuM3>)

5. 신청자격

○ (필수)버추얼 프로덕션 사전시각화 교육과정 수료생

구분	교육기간	교육 운영사
1기	2025년 06월 23일 ~ 2025년 08월 29일	모팩스튜디오
2기	2025년 10월 31일 ~ 2025년 12월 11일	모팩스튜디오
3기	2026년 07월 01일 ~ 2026년 07월 30일	웨스트월드, 아크프레임

6. 추진일정(안)

추진일정		
교육생 모집	교육생 모집 공고	'26. 08. 10.(월) ~ 09. 04.(금)
교육생 선발	↓	
	교육 참가신청서 접수	~ 26. 09. 04.(금) 24:00까지
	↓	
	서류검토	'26. 09. 07.(월)
	↓	
	면접	'26. 09. 08.(화)
	↓	
	선발 교육생 발표	'26. 09. 09.(수)
교육진행	↓	
	오리엔테이션	'26. 09. 17.(목)
	↓	
	교육진행	'26. 09. 17.(목) ~ 11. 24.(화)
결과보고	↓	
	프로젝트 자문	'26. 11 ~ 12. 중
	↓	
	성과공유회 개최	'26. 12. 15.(화)

※ 상기 일정은 교육기관 및 교육 운영사의 사정에 의해 변경될 수 있음

7. 문의

○ 전주정보문화산업진흥원 영화영상산업본부

담당자	연락처	팩스	이메일	비고
정해경 연구원	063-281-4131	063-281-4199	jng@jica.or.kr	

8. 교육장 안내

○ 넥스트랩

- 주소 : 전북특별자치도 전주시 완산구 아중로 33, IT벤처센터 2층
- 교육장 사진



- 교육장PC 사양

구분	상 세 규 격	수량
CPU	[AMD] 라이젠-6세대 9950X(그래니트 릿지)	10대
메인보드	X670E 스틸레전드	
메모리	DDR5-5600 CL46 64GB(32GB×2EA)	
그래픽카드	GeForce RTX 4080 SUPER OC D6X 16GB	
SSD	WD Black SN850X M.2 NVMe(4TB)	