

Unity를 이용한 AR/VR 교육

교육 기간: 2020년 7월 21일 ~ 24일 (4일 과정, 총24시간)

교육 특징: 4차 산업혁명 시대 AR/VR 융합 콘텐츠 제작 기술을 이해하고, 실습을 통해 응용할 수 있는 방법을 습득한다. 유니티 스크립트의 동작 원리와 안드로이드 단말을 통해 HMD(Head Mounted Display) 장치에서 동작하는 다양한 콘텐츠의 동작 방식에 대해 이해할 수 있다.

1일차	1교시	AR(증강현실)과 VR(가상현실) 소개
	2교시	AR/VR 콘텐츠 개발환경 소개 및 설치, 인터페이스 설명
	3교시	유니티 스크립트의 이해 - 스크립트(C#) 작성, 변수/제어문 사용하기
	4교시	유니티 스크립트의 이해 - 변수와 제어문 사용하기
	5교시	유니티 스크립트의 이해 - 배열, 메서드 사용하기
	6교시	유니티 스크립트의 이해 - 클래스, Vector 클래스 사용하기
1일차: AR과 VR의 개념 및 유니티(Unity)의 이해		
2일차	1교시	프로젝트와 씬 만들기, 씬에 오브젝트 배치하기
	2교시	롤렛 스크립트 작성하기, 스크립트를 적용해 롤렛 회전
	3교시	스 와이프로 자동차 움직이기, UI 표시하기
	4교시	UI를 갱신하는 감독 만들기, 자동차가 움직일 때 효과음 내기
	5교시	증강현실 프로젝트(광고 콘텐츠) - 프로젝트 생성, 환경설정
	6교시	증강현실 프로젝트(광고 콘텐츠) - 동영상 재생, 3D 에셋 추가
2일차: 유니티를 활용해 기본 객체 표현하고 기본 콘텐츠 제작		
3일차	1교시	증강현실 프로젝트(카드 게임) - 타겟 이미지 설정
	2교시	증강현실 프로젝트(카드 게임) - 로봇 오브젝트 연결
	3교시	증강현실 프로젝트(카드 게임) - 스크립트 작성 및 레이캐스트 구현
	4교시	가상 버튼 만들기, 애니메이터 컨트롤러 사용
	5교시	뷰포리아의 물체 인식 사용하기
	6교시	Markerless 증강현실 콘텐츠 제작(자동차 오브젝트 적용)
3일차: 유니티를 활용한 응용 콘텐츠 제작		
4일차	1교시	가상현실 프로젝트(모델하우스) - VR콘텐츠 제작을 위한 환경설정
	2교시	가상현실 프로젝트(모델하우스) - 모델하우스 만들기
	3교시	가상현실 프로젝트(모델하우스) - 버튼 터치로 메타리얼 변경하기
	4교시	안드로이드 SDK, JDK 설치
	5교시	유니티에서 안드로이드로 빌드하기
	6교시	모델하우스 적용 및 체험하기
4일차: 모바일 환경에서 가상현실 프로젝트 적용 및 실습		