

영남대학교 교육 상세내용(시간별)															
교육기간	수강인원(명)	회차	과정명	장제사항 (자료준비)	강사	시간	교육내용	교육기간	수강인원(명)	회차	과정명	장제사항 (자료준비)	강사	시간	교육내용
1월 30일	40	1일차	메타버스 콘텐츠 제작 기본교육 과정	Unity3D Interface	이창배	09:00 ~ 10:00	Introduction to the Unity3D interface	2월 13일	40	1일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #1	이창배	09:00 ~ 10:00	Connecting to Photon With Player Name
						10:00 ~ 11:00	Understanding Unity3D concepts							10:00 ~ 11:00	Preparing Connection Status UI And Lobby UI
						11:00 ~ 12:00	GameObject, Component, Prefabs							11:00 ~ 12:00	Creating And Joining Random Room
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Topography 1							13:00 ~ 14:00	Dolly Camera Tracking 1
1월 31일	40	2일차	메타버스 콘텐츠 제작 기본교육 과정	Unity Plugin #1 Terrain	박웅	14:00 ~ 15:00	Topography 2	2월 14일	40	2일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	14:00 ~ 15:00	Dolly Camera Tracking 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	C# Basic Grammar Practice							09:00 ~ 10:00	Preparing Game Scene
						10:00 ~ 11:00	Practice using Components & Caching							10:00 ~ 11:00	Loading Game Scene When Joining Room
						11:00 ~ 12:00	Introduction of major API functions and practice							11:00 ~ 12:00	Creating FPS Pixel GUN Character
2월 1일	40	3일차	메타버스 콘텐츠 제작 기본교육 과정	Project Creation	이창배	12:00 ~ 13:00	점심시간	2월 15일	40	3일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Topography 3							13:00 ~ 14:00	Dolly Camera Tracking 3
						14:00 ~ 15:00	Various environmental components 1							14:00 ~ 15:00	Dolly Camera Tracking 4
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	3D Modeling Import Exercises							09:00 ~ 10:00	Basic FPS Movement
2월 2일	40	4일차	메타버스 콘텐츠 제작 기본교육 과정	Stage Design	이창배	10:00 ~ 11:00	How to manage Assets	2월 16일	40	4일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #2	이창배	10:00 ~ 11:00	Attaching Weapon to Pixel GUN Character
						11:00 ~ 12:00	Stage Design practice							11:00 ~ 12:00	Spawning Players In The Same Room
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Various environmental components 2							13:00 ~ 14:00	Critic 1
						14:00 ~ 15:00	Various environmental components 3							14:00 ~ 15:00	Critic 2
2월 3일	40	5일차	메타버스 콘텐츠 제작 기본교육 과정	Unity Plugin #1 Terrain	박웅	15:00 ~ 16:00		2월 17일	40	5일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Learn keyboard shortcuts							09:00 ~ 10:00	Introduction To Player Networking
						10:00 ~ 11:00	Vector2 & Vector3 theory							10:00 ~ 11:00	Showing Player Names On Top Of Players
						11:00 ~ 12:00	Vector operation learning							11:00 ~ 12:00	Showing Health Of Players- Health Bar UI
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
2월 6일	40	1일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Pathfinding Alorithm & FSM	이창배	13:00 ~ 14:00	Creating Metaverse Spaces 1	2월 20일	40	6일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	13:00 ~ 14:00	Critic 1
						14:00 ~ 15:00	Creating Metaverse Spaces 2							14:00 ~ 15:00	Critic 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Basic move processing							09:00 ~ 10:00	Shooting Mechanism
						10:00 ~ 11:00	Physics Engine Basics & Collision detection logic							10:00 ~ 11:00	Killing Mechanism- RPC Calls
2월 7일	40	2일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Movement Processing	이창배	11:00 ~ 12:00	Mecanim animation implementation	2월 21일	40	7일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #3	이창배	11:00 ~ 12:00	Synchronizing Player Health
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Creating Metaverse Spaces 3							13:00 ~ 14:00	Particle System Application 1
						14:00 ~ 15:00	Creating Metaverse Spaces 4							14:00 ~ 15:00	Particle System Application 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
2월 8일	40	3일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Mobile Optimization	이창배	09:00 ~ 10:00	Blend Tree, Sub-State Machine	2월 22일	40	8일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #4 VFX Graph	박웅	09:00 ~ 10:00	Shooting Mechanism
						10:00 ~ 11:00	Motion Capture Animation Root Motion							10:00 ~ 11:00	Killing Mechanism- RPC Calls
						11:00 ~ 12:00	Animation Effect							11:00 ~ 12:00	Synchronizing Player Health
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Roads, Brides, Buildings, etc . 1							13:00 ~ 14:00	Critic 1
2월 9일	40	4일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Unity Plugin #2 Probuilder	박웅	14:00 ~ 15:00	Roads, Brides, Buildings, etc . 2	2월 23일	40	9일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #4	이창배	14:00 ~ 15:00	Critic 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Touch Control							09:00 ~ 10:00	Introduction To Player Networking
						10:00 ~ 11:00	Mobile Platform Optimization technique							10:00 ~ 11:00	Showing Player Names On Top Of Players
						11:00 ~ 12:00	Occlusion Culling, LOD, Light Mappong							11:00 ~ 12:00	Showing Health Of Players- Health Bar UI
2월 10일	40	5일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	NPC AI High technic	이창배	12:00 ~ 13:00	점심시간	2월 24일	40	10일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Critic 1							13:00 ~ 14:00	Critic 1
						14:00 ~ 15:00	Critic 3							14:00 ~ 15:00	Critic 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Patrol technique using WayPoint							09:00 ~ 10:00	Shooting Mechanism
2월 13일	40	1일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	User InterfaceBasic	이창배	10:00 ~ 11:00	Launch logic using Raycasting	2월 27일	40	1일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #5	이창배	10:00 ~ 11:00	Killing Mechanism- RPC Calls
						11:00 ~ 12:00	Strike performance using Ragdoll							11:00 ~ 12:00	Synchronizing Player Health
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Camera movement control 1							13:00 ~ 14:00	Particle System Application 1
						14:00 ~ 15:00	Camera movement control 2							14:00 ~ 15:00	Particle System Application 2
2월 14일	40	2일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	15:00 ~ 16:00		2월 28일	40	2일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #4 VFX Graph	박웅	15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Drag & Drop Event							09:00 ~ 10:00	Shooting Mechanism
						10:00 ~ 11:00	Inventory UI							10:00 ~ 11:00	Killing Mechanism- RPC Calls
						11:00 ~ 12:00	Score & Health Bar							11:00 ~ 12:00	Synchronizing Player Health
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
2월 15일	40	3일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	13:00 ~ 14:00	Camera movement control 3	2월 29일	40	3일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #4 VFX Graph	박웅	13:00 ~ 14:00	Particle System Application 1
						14:00 ~ 15:00	Camera movement control 4							14:00 ~ 15:00	Particle System Application 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Learn keyboard shortcuts							09:00 ~ 10:00	Introduction To Player Networking
						10:00 ~ 11:00	Vector2 & Vector3 theory							10:00 ~ 11:00	Showing Player Names On Top Of Players
2월 16일	40	4일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Stage Design	이창배	11:00 ~ 12:00	Vector operation learning	2월 16일	40	4일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #4	이창배	11:00 ~ 12:00	Showing Health Of Players- Health Bar UI
2월 17일	40	5일차	메타버스 콘텐츠 제작 기본교육 과정	Unity Plugin #2 Probuilder	박웅	12:00 ~ 13:00	점심시간	2월 17일	40	5일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #4 VFX Graph	박웅	12:00 ~ 13:00	점심시간
2월 20일	40	6일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Pathfinding Alorithm & FSM	이창배	13:00 ~ 14:00	Creating Metaverse Spaces 1	2월 20일	40	6일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	13:00 ~ 14:00	Critic 1
2월 21일	40	7일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Mecanim advanced technic	이창배	14:00 ~ 15:00	Roads, Brides, Buildings, etc . 2	2월 21일	40	7일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #2	이창배	14:00 ~ 15:00	Critic 2
2월 22일	40	8일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	Mobile Optimization	이창배	15:00 ~ 16:00		2월 22일	40	8일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Unity Plugin #3 Cinemachine	박웅	15:00 ~ 16:00	
2월 23일	40	9일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	NPC AI High technic	이창배	09:00 ~ 10:00	Patrol technique using WayPoint	2월 23일	40	9일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #4	이창배	09:00 ~ 10:00	Shooting Mechanism
2월 24일	40	10일차	메타버스 콘텐츠 공간 내 기능 구성 과정	User InterfaceBasic	이창배	10:00 ~ 11:00	Launch logic using Raycasting	2월 24일	40	10일차	메타버스 멀티/싱글 콘텐츠 기능구성 및 활용과정	Metaverse Project #5	이창배	10:00 ~ 11:00	Killing Mechanism- RPC Calls
						11:00 ~ 12:00	Strike performance using Ragdoll							11:00 ~ 12:00	Synchronizing Player Health
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Camera movement control 1							13:00 ~ 14:00	Particle System Application 1
						14:00 ~ 15:00	Camera movement control 2							14:00 ~ 15:00	Particle System Application 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	
						09:00 ~ 10:00	Drag & Drop Event							09:00 ~ 10:00	Shooting Mechanism
						10:00 ~ 11:00	Inventory UI							10:00 ~ 11:00	Killing Mechanism- RPC Calls
						11:00 ~ 12:00	Score & Health Bar							11:00 ~ 12:00	Synchronizing Player Health
						12:00 ~ 13:00	점심시간							12:00 ~ 13:00	점심시간
						13:00 ~ 14:00	Camera movement control 3							13:00 ~ 14:00	Particle System Application 1
						14:00 ~ 15:00	Camera movement control 4							14:00 ~ 15:00	Particle System Application 2
						15:00 ~ 16:00								15:00 ~ 16:00	