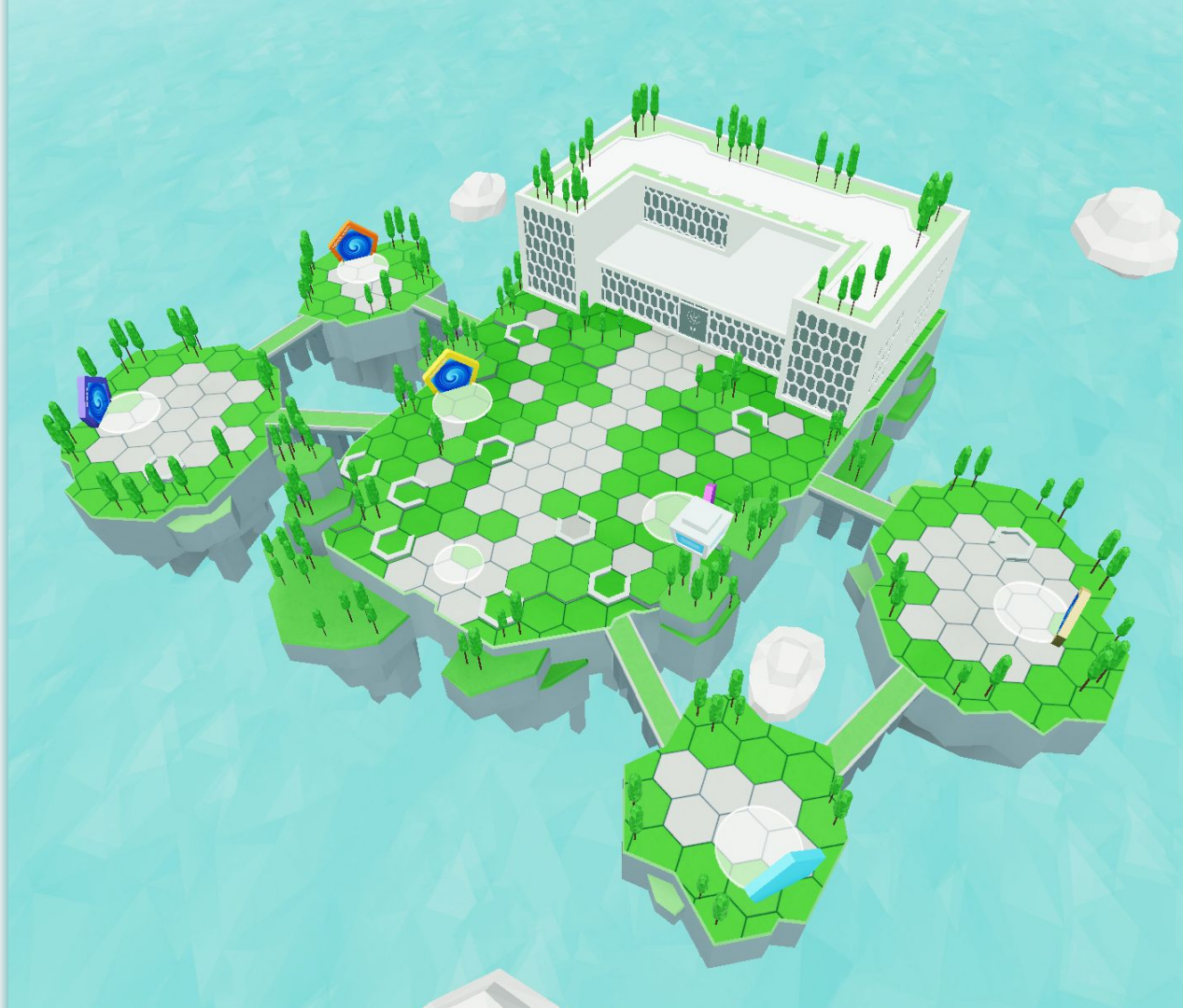


USG 공유대학 메타버스

하늘섬 가이드

2024.11



01

최초 접속

- [LMS 로그인](#)
- [아바타 셋팅](#)

02

기본 화면 설명

- [기본 화면 설명](#)
- [조작법](#)
- [바로가기](#)
- [현재 위치 표시 및 쿼 가이드](#)
- [프로필](#)
- [전체 채팅](#)
- [스몰톡](#)

03

공간

- [캠퍼스](#)
- [대회의실](#)
- [노멀 클래스](#)
- [클럽룸](#)
- [빅 클래스](#)
- [지역협력센터](#)
- [컨벤션 센터](#)
- [특별관](#)
- [모비버스\(학습자료실\)](#)

04

Unity 설치 & Custom Tool

- [Unity Hub 설치](#)
- [Custom Tool 사용법](#)

05

관리자 메뉴

- [모비스웨어](#)

01

최초 접속

- LMS 로그인
 - [LMS 로그인\(홈페이지\)](#)
 - [LMS 로그인\(공통교양플랫폼\)](#)
 - [LMS 로그인\(런처 바로실행\)](#)
- [아바타 셋팅](#)

1. 홈페이지 접속 후 우측 학습관리시스템(LMS) 클릭



LMS 로그인(홈페이지)

2. 로그인 클릭

USG 공유대학 | 학습관리시스템

공지사항 | 이용안내 | **로그인**

USG공유대학 계정 안내

교직원 및 학생 계정 안내

아이디(교직원)
각 대학 이니셜(대문자) + 직번
※ 예시) 경상국립대학교: G123456

아이디(학생)
usg공유대학 학번
※ 예시) 2200001

암호
생년월일!abc(10자리)
※ 예시) 010123!abc

로그인 >

학사정보시스템 바로가기 >
공통교양 바로가기 >
// 엘리스 코딩교육 바로가기 >
플랫폼유 바로가기 >

권장 브라우저: Chrome
지원브라우저: Edge, safari
접근불가 브라우저: Internet Explorer

공지사항 전체 교수자 학습자 ☐ 다시 열지 않음 × 닫기

학습자	USG공유대학 학습관리시스템(LMS) 최신 매뉴얼 [학습자용]	2023.02.22	학습자	화상강의(ZOOM) 강의 수강 시 반드시 확인사항	2022.11.28
교수자	USG공유대학 학습관리시스템(LMS) 최신 매뉴얼 [교수자용]	2023.02.18	학습자	화상 강의 입장 실패 시, 참여 방법	2022.01.10
학습자	USG공유대학 취업캠프 & 직무박람회	2022.12.15	학습자	USG공유대학 비밀번호 변경방법	2021.09.03
교수자	USG공유대학 학습관리시스템 업데이트를 위한 시스템 점검 ...	2022.08.31	교수자	USG공유대학 비밀번호 변경방법	2021.09.03

LMS 로그인(홈페이지)

3-1. USG공유대학생: 통합 로그인

3-2. 그 외 참여대학생, 지역민 등: 미소속 로그인(공통교양플랫폼 ID 활용)

← → ↺ eclass.usg.ac.kr/login?type=custom

Unity ARAC Industr...

USG 공유대학 | 학습관리시스템

공지사항 | 이용안내 | 로그인

로그인

USG 공유대학 통합 로그인

※ USG 공유대학 재학생이나 교직원의 경우 사전에 공지된 계정(ID 또는 학번)을 사용하여 로그인할 수 있습니다.

USG 공유대학 미소속 로그인

ID

비밀번호

로그인

언어 | 한국어 (ko) ▾

개인정보처리방침 | 이메일무단수집거부

LMS 로그인(홈페이지)

4. 나의과목 바로가기 클릭

USG 공유대학 | 학습관리시스템

메타영상제작 | 공지사항 | 이용안내 | **나의과목...**

USG공유대학 계정 안내

교직원 및 학생 계정 안내

아이디(교직원)
각 대학 이나설(대문자) + 직번
 ※ 예시) 경상국립대학교- G123456

아이디(학생)
usg공유대학 학번
 ※ 예시) 2200001

암호
생년월일!abc(10자리)
 ※ 예시) 010123!abc

나의과목 바로가기

- 학사정보시스템 바로가기 >
- 공동교양 바로가기 >
- // 엘리스 코딩교육 바로가기 >
- 플랫폼유 바로가기 >

권장 브라우저 : Chrome
 지원브라우저: Edge, safari
 접근불가 브라우저: Internet Explorer

공지사항

전체	교수자	학습자	다시 열지 않음	닫기	전체	교수자	학습자
학습자	USG공유대학 학습관리시스템(LMS) 최신 매뉴얼 [학습자용]	2023.02.22			학습자	화상강의(ZOOM) 강의 수강 시 반드시 확인사항	2022.11.28
교수자	USG공유대학 학습관리시스템(LMS) 최신 매뉴얼 [교수자용]	2023.02.18			학습자	화상 강의 입장 실패 시, 참여 방법	2022.01.10
학습자	USG공유대학 취업캠프 & 직무박람회	2022.12.15			학습자	USG공유대학 비밀번호 변경방법	2021.09.03
교수자	USG공유대학 학습관리시스템 업데이트를 위한 시스템 점검 ...	2022.08.31			교수자	USG공유대학 비밀번호 변경방법	2021.09.03

USG
GPT-40

LMS 로그인(홈페이지)

5. 메타버스 활용 과목 클릭

The screenshot shows the LMS login homepage. The browser address bar displays 'canvas.usg.ac.kr'. The page title is 'Unity APAC Industr...'. The dashboard is titled '대시보드' and features a vertical sidebar on the left with icons for '계정 관리자', '대시보드', '과목', '캘린더', '메시지함', '마이페이지', '전체게시물', and '이름안내'. The main content area displays five course tiles: '데이터분석 전문가(ADP)' (2 courses), '데이터분석 전문가(ADP) 자격증 따...' (2 courses), '사회문제탐구' (2 courses), '생활과 과학' (2 courses), and '인공지능처럼 생각하기' (0 courses). A sixth tile, 'ChatGPT 기본-활용 콘텐츠' (1 course), is highlighted with an orange border. The right sidebar shows '예정' (Upcoming) and '최근 피드백' (Recent Feedback) sections, both indicating no items are currently available. A '과목 추가' (Add Course) button is present.

LMS 로그인(홈페이지)

6. 강의콘텐츠 (모듈) 클릭

The screenshot shows the Canvas LMS interface for a course titled 'Unity APAC Industr...'. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: 계정 (Account), 대시보드 (Dashboard), 과목 (Course), 캘린더 (Calendar), 메시지함 (Message Inbox), 마이페이지 (My Page), 전체게시물 (All Posts), and 이용안내 (Help). The '강의콘텐츠 (모듈)' (Lecture Content / Module) item is highlighted with a red box. The main content area displays the course structure, including a list of modules under the heading '생성형 AI(GPT) 기본' (Generative AI (GPT) Basics). The modules listed are: 세상을 바꾼 챗 GPT, 챗GPT는 통계적 영무새이다, 언어의 집합소 챗GPT, AI시대 질문을 잘해야 한다 (highlighted), 프롬프트 대화 원활하게 유지하기, 챗GPT를 활용한 대화 시나리오 설계, and 동화 속 주인공과의 대화하기. The right sidebar contains buttons for '모든 주자 보기' (View All), '과목 스트림 보기' (View Course Stream), '과목 캘린더 보기' (View Course Calendar), and '과목 알림보기' (View Course Notifications).

LMS 로그인(홈페이지)

7. 해당주차 메타버스 수업 클릭

canvas.usg.ac.kr/courses/1763/external_tools/42

Unity APAC Industr...

모든 북마크

공통교양필수

홈

계정

대시보드

과목

캘린더

메시지함

마이페이지

전체게시물

이용안내

토론

성적

사용자 및 그룹

수업 계획서

모듈

협업

ClassMix

게시판

강의콘텐츠 (모듈)

강의/출결

메타버스 테스트 주차

메타버스 test	시작 9월 19일 오후 1:40 진행 시간 2시간	1주차 1차시
메타버스 test 2	시작 10월 2일 오전 10:00 진행 시간 30분	1주차 2차시
메타버스 test 3	시작 10월 2일 오후 4:30 진행 시간 1시간	1주차 3차시
SHC TEST	시작 10월 8일 오후 2:33 진행 시간 12시간	1주차 1차시
test	시작 10월 11일 오전 9:50 진행 시간 1시간	1주차 1차시
SHC TEST2	시작 10월 11일 오후 1:00 진행 시간 12시간	1주차 1차시
test	시작 10월 15일 오전 9:30 진행 시간 1시간	종료 대상 아님
테스트111	시작 10월 15일 오전 11:10 진행 시간 1시간	1주차 1차시
meta test 24 10 15 12 10	시작 10월 15일 오후 12:15 진행 시간 1시간	종료 대상 아님
test123	시작 10월 15일 오후 1:40 진행 시간 2시간	종료 대상 아님
test	시작 10월 22일 오전 9:00 진행 시간 1시간	1주차 1차시

예약

LMS 로그인(홈페이지)

8. 강의실 입장 클릭

canvas.usg.ac.kr/courses/1763/modules/items/142334?return_url=/courses/1763/external_tools/42

Unity APAC Industr...

1 > 모듈 > 메타버스 테스트 주차 > test

공통과강물렛폼

계정

토론

성적

사용자 및 그룹

수업 계획서

모듈

협업

ClassMix

게시판

강의콘텐츠 (모듈)

강의/출결

이용안내

목록으로 이동

test

시작 일시 10월 22일 오전 9:00 진행 시간 1시간

Unity 강의실 입장

• 시작 일시	10월 22일 오전 9:00
• 진행 시간	1시간

※ 강의실은 시작 일시 기준 10분 전부터 입장이 가능하며, 강의 종료 후 재입장이 불가합니다.

학습 진행 상태: 미완료 미결

학습 상태 확인

LMS 로그인(홈페이지)

9. 개인정보이용동의 (미동의시 이용 불가)

← → ↻ canvas.usg.ac.kr/learnings/agreements/user-info/unity

☆ 로고 북마크

Unity 메타버스 강의

Unity 메타버스 강의 개인 정보 수집 및 이용에 관한 동의

법령에 따라 개인을 고유하게 구별하기 위하여 부여된 모든 식별정보(성명, 학번, 이메일, 소속 등)의 수집, 이용에 대한 동의를 받고 있습니다.

신청 시 기재되는 모든 개인정보는 사업 진행을 위하여 수집 및 이용될 수 있습니다. 또한 참여 확인 및 대학평가관련 자료 요청 시 교내 관련부서에 자료가 제공될 수 있으며, 철저하게 관리될 예정입니다.

수집된 개인정보는 3년 경과(대학 평가 관련 자료 요청 기간) 후 즉시 파기됩니다.

위와 관련하여 본인의 개인/고유식별정보 수집, 이용에 관한 내용을 숙지하셨고 이에 동의하시면 '동의합니다'항목을 선택해 주십시오.

해당 강의에 참여하고자 하시면 기재된 모든 개인정보 수집, 이용에 동의하셔야 합니다.

동의합니다.

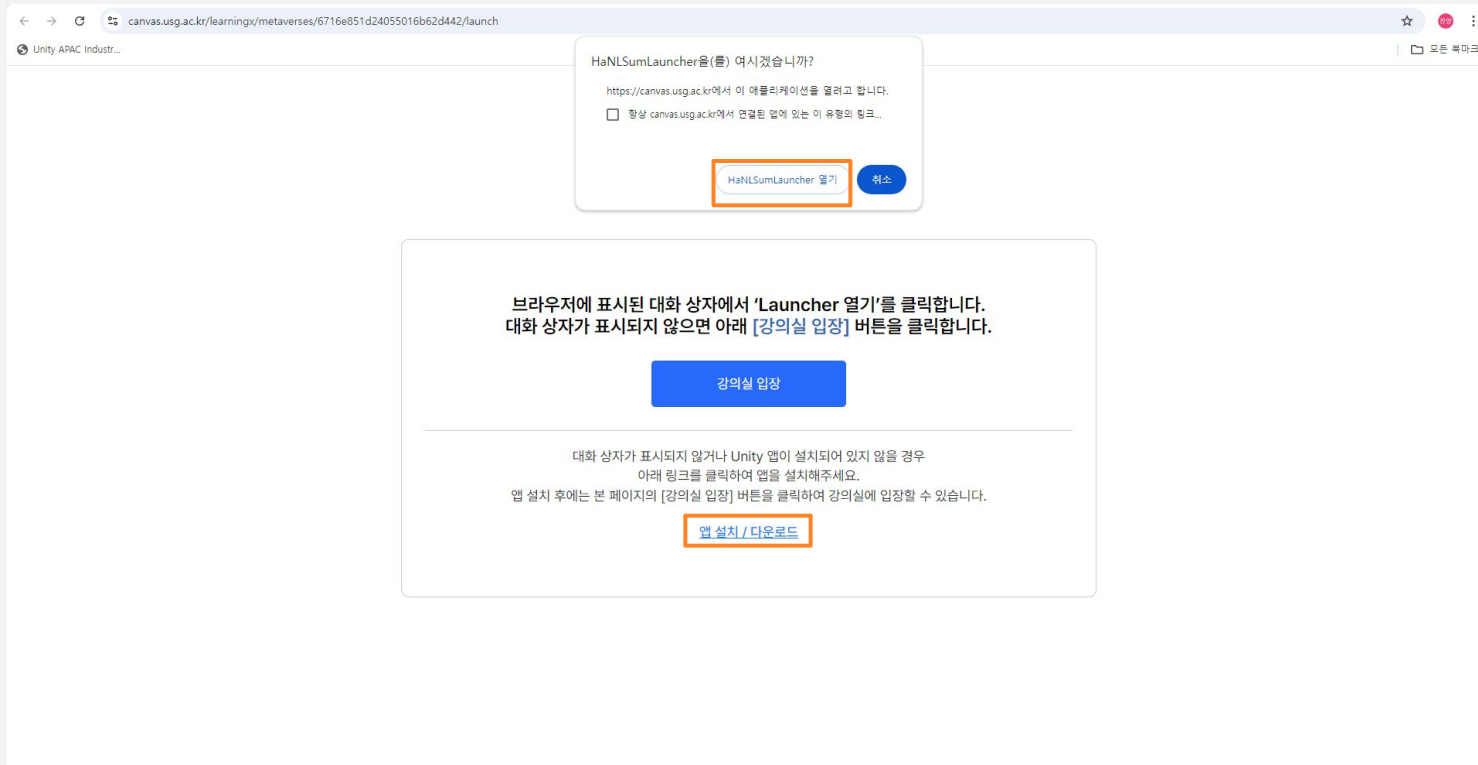
동의하지 않습니다.

취소

다음

LMS 로그인(홈페이지)

10. 런처 열기 (하늘섬)



LMS 로그인(공통교양플랫폼)

1. 공통교양플랫폼 회원가입 후 상단 로그인 클릭
※ 이미 받은 계정이 있는 경우 회원가입 불필요

← → eclass.usg.ac.kr/usg

Unity APAC Industr...

로그인 회원가입

USG 공유대학 지역민 강좌 USG교양 전문과정 USG비교과 외부강좌 USG 메타버스 캠퍼스 이용안내

USG공유대학 비교과프로그램

외국에

- **USO인턴십코스**
기간: 수준별 맞춤 콘텐츠 제공을 통한 실용 외국어 회화 능력 향상
수강대상: USG공유대학생, 울산·경남 지역 소재 대학생, 고졸생
- **USO영어강좌**
기간: TOEFL, TOEIC Speaking, OPIC 자격증 취득을 위한 1:1 개인 솔루션
수강대상: USG공유대학생(졸업생 포함), 참여대학생
- **USO온라인공개강좌**
기간: IT, Soft skills 등 다양한 주제의 역량 강화 및 연구기 고숙 콘텐츠 제공
수강대상: USG공유대학생, 참여대학생, 울산·경남 지역민

※ USG비교과 프로그램은 변경 또는 추가될 수 있습니다. ※ 프로그램을 볼 수없다! 및 세부 내용은 모집 시 확인 바랍니다.

USG 공유대학 메타버스

울산경남지역 혁신플랫폼 FAQ

Search 검색어를 입력하세요. 검색 상세검색

인기과정

신청 마감 USG공유대학 빅데이터 시대, 기획과 분석의 모든 것

신청 마감 USG공유대학 기획력의 핵심과 실천

신청 마감 맥점만 꼭! 바로 쓰는 문화예술 기획전략

신청 마감 맥점만 꼭 PLUS! 프레젠테이션과 기획력

LMS 로그인(공통교양플랫폼)

2. 사용자 이름 클릭

The screenshot shows the USG Common Liberal Education Platform (LMS) login page. The browser address bar displays 'eclass.usg.ac.kr/usg'. The navigation bar includes a dropdown menu for '비교과문' (Comparative Liberal Education), which is highlighted with a red box. Below the navigation bar, there is a large banner for the 'USG공유대학 비교과프로그램' (USG Common Liberal Education Program). The banner is divided into three main sections: '인국혜' (In-guk-hye), '기타' (Others), and 'USG메타버스(하늘집)'. Each section lists various programs and their details. Below the banner, there is a search bar with the text '검색어를 입력하세요.' (Enter search terms). At the bottom of the page, there are four promotional cards for various programs: '기획력의 핵심과 실천' (Core and Practice of Planning), '빅데이터 시대, 기획과 분석의 모든 것' (Big Data Era, Everything about Planning and Analysis), '문화예술 기획전략' (Cultural and Art Planning Strategy), and '프리젠테이션과 기획력' (Presentation and Planning Power). The USG logo and 'GPT-4o' are visible in the bottom right corner.

LMS 로그인(공통교양플랫폼)

3. LMS 바로가기 클릭

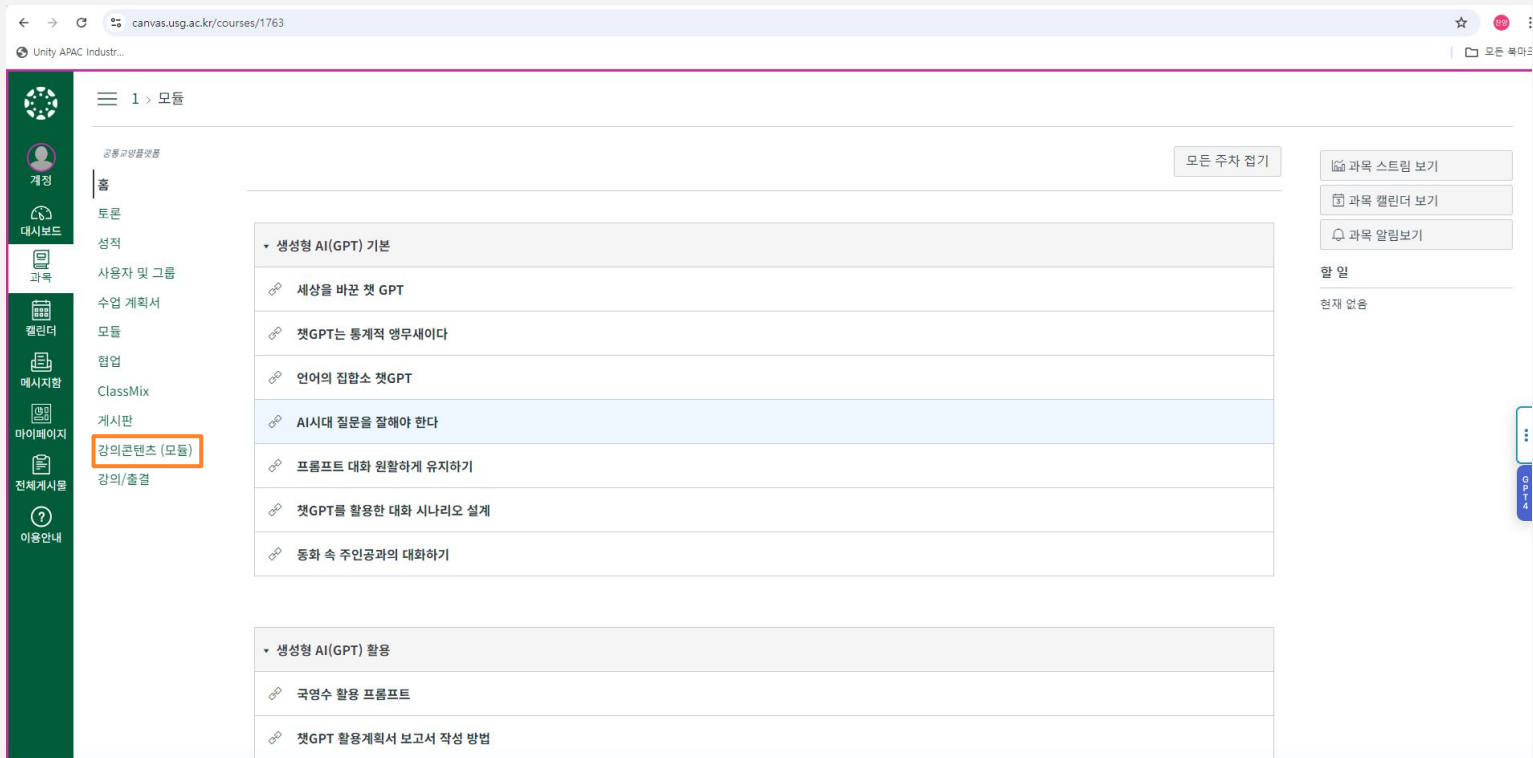
The screenshot shows the homepage of USG Public University. At the top, there is a navigation bar with the USG logo and the text 'USG 공유대학'. Below this, there is a main content area with a large banner for 'USG공유대학 비교과프로그램' (USG Public University Extracurricular Program). The banner is divided into three columns: '외국어' (Foreign Language), '기타' (Other), and 'USG공유대학 비교과프로그램' (USG Public University Extracurricular Program). Each column lists various programs and courses. On the right side of the banner, there is a dropdown menu with the following options: '운영자 페이지' (Operator Page), '비정규 강좌 수강' (Non-regular Course Enrollment), '내 정보' (My Information), '비밀번호 변경' (Change Password), and 'LMS 바로가기' (LMS Direct Link). The 'LMS 바로가기' option is highlighted with a red box. Below the banner, there is a search bar with the text 'Search' and a placeholder '검색어를 입력하세요.' (Enter search term). At the bottom, there is a section titled '인기과정' (Popular Courses) with four course cards: '기획력의 핵심과 실천' (Core and Practice of Planning), '빅데이터 시대, 기획과 분석의 모든 것' (Everything about Planning and Analysis in the Big Data Era), '문화예술 기획전략' (Cultural Arts Planning Strategy), and '프레젠테이션과 기획력' (Presentation and Planning Power).

LMS 로그인(공통교양플랫폼)

4. 메타버스 활용 과목 클릭

The screenshot shows the LMS login page for the '공통교양플랫폼' (Common Liberal Arts Platform). The page has a dark green sidebar on the left with navigation icons for '대시보드' (Dashboard), '과목' (Courses), '캘린더' (Calendar), '메시지함' (Mailbox), '마이페이지' (My Page), '전체게시물' (All Posts), and '이름안내' (Name Guide). The main area is titled '대시보드' (Dashboard) and displays five course tiles. The first tile is '데이터분석 전문가(ADP)' (Data Analysis Expert (ADP)) with 2 courses. The second tile is '데이터분석 전문가(ADP) 자격증 따...' (Data Analysis Expert (ADP) Certificate...) with 2 courses. The third tile is '사회문제탐구' (Social Problem Inquiry) with 2 courses. The fourth tile is '생활과 과학' (Life and Science) with 2 courses. The fifth tile is '인공지능처럼 생각하기' (Thinking like AI) with 0 courses. Below these tiles, there is a purple tile titled 'ChatGPT 기본-활용 콘텐츠' (ChatGPT Basic-Usage Content) with 1 course, which is highlighted with an orange border. On the right side, there is a '예정' (Upcoming) section with '다음 주까지 없음' (None until next week), a '최근 피드백' (Recent Feedback) section with '현재 없음' (None currently), and a '과목 추가' (Add Course) button. The browser address bar shows 'canvas.usg.ac.kr'.

5. 강의콘텐츠 (모듈) 클릭



LMS 로그인(공통교양플랫폼)

6. 해당주차 메타버스 수업 클릭

canvas.usg.ac.kr/courses/1763/external_tools/42

Unity APAC Industr...

모든 북마크

공통교양플랫폼

출
토론
성적
사용자 및 그룹
수업 계획서
모듈
협업
ClassMix
게시판
강의콘텐츠 (모듈)
강의/출결

캘린더
메시지함
마이페이지
전체게시물
이용안내

메타버스 테스트 주차

메타버스 test	시작 9월 19일 오후 1:40 진행 시간 2시간	1주차 1차시
메타버스 test 2	시작 10월 2일 오전 10:00 진행 시간 30분	1주차 2차시
메타버스 test 3	시작 10월 2일 오후 4:30 진행 시간 1시간	1주차 3차시
SHC TEST	시작 10월 8일 오후 2:33 진행 시간 12시간	1주차 1차시
test	시작 10월 11일 오전 9:50 진행 시간 1시간	1주차 1차시
SHC TEST2	시작 10월 11일 오후 1:00 진행 시간 12시간	1주차 1차시
test	시작 10월 15일 오전 9:30 진행 시간 1시간	종료 대상 아님
테스트111	시작 10월 15일 오전 11:10 진행 시간 1시간	1주차 1차시
meta test 24 10 15 12 10	시작 10월 15일 오후 12:15 진행 시간 1시간	종료 대상 아님
test123	시작 10월 15일 오후 1:40 진행 시간 2시간	종료 대상 아님
test	시작 10월 22일 오전 9:00 진행 시간 1시간	1주차 1차시

예정

LMS 로그인(공통교양플랫폼)

7. 강의실 입장 클릭

1 > 모듈 > 메타버스 테스트 주차 > test

공통교양플랫폼

목록으로 이동

test

시작 일시 10월 22일 오전 9:00 진행 시간 1시간

Unity 강의실 입장

시작 일시	진행 시간
10월 22일 오전 9:00	1시간

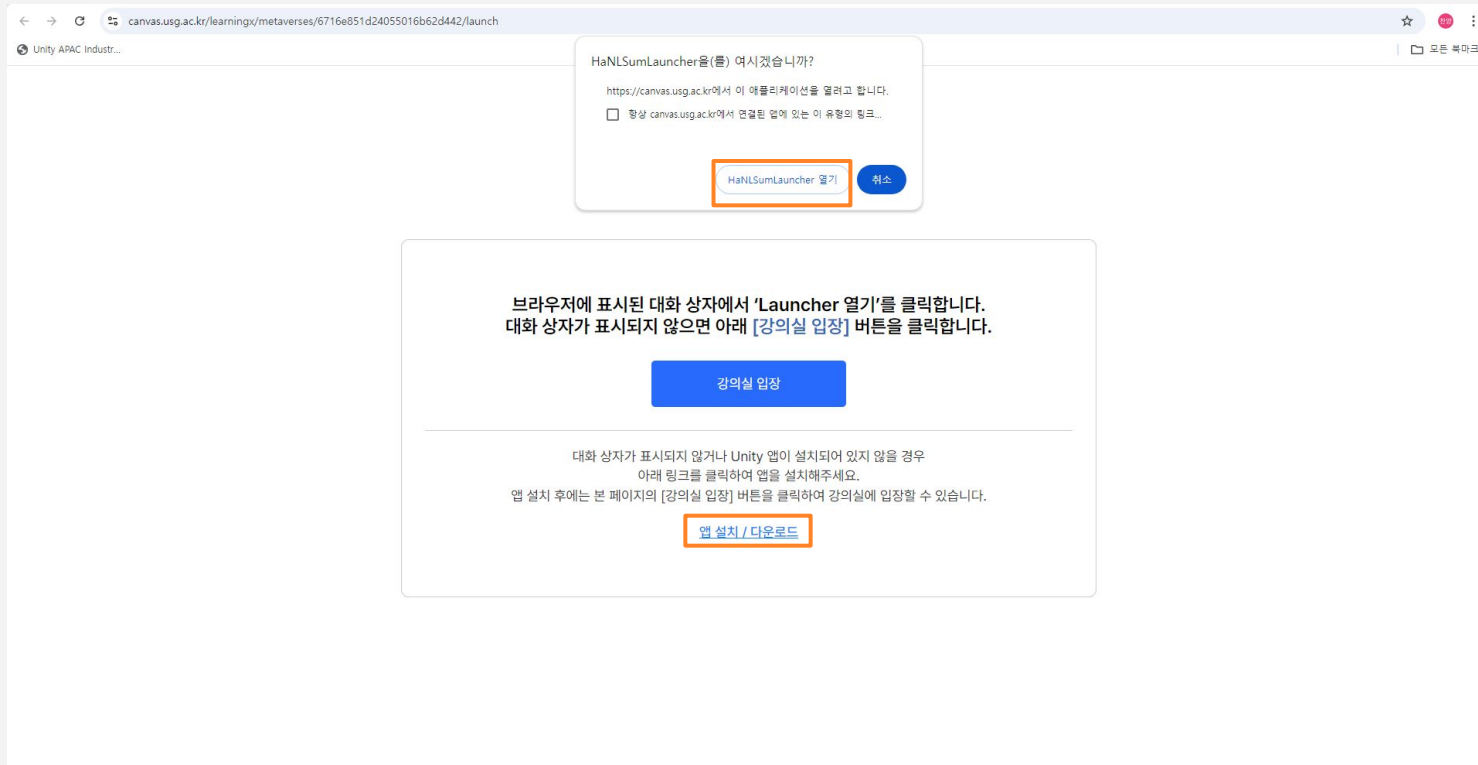
※ 강의실은 시작 일시 기준 10분 전부터 입장이 가능하며, 강의 종료 후 재입장이 불가합니다.

학습 진행 상태: 미완료 미결 학습 상태 확인

21

LMS 로그인(공통교양플랫폼)

9. 런처 열기 (하늘섬)



LMS 로그인(런처 바로실행)

1. 홈페이지 접속 후 USG공유대학 XR · AI 클릭

USG공유대학 소개 USG공유대학원 USG반도체 전공소개 마이크로그린 과정 교육과정 입학안내 학생지원 커뮤니티 **USG공유대학 XR·AI**

USG 메타버스 체험관 USG 메타버스 캠퍼스 ChatGPT MS 365 Copilot

USG 학습관리시스템 (LMS) USG 학사정보시스템 USG 공통교양플랫폼 USG 학생여량관리시스템

2024 제2차 USG공유대학 기업분석 경진대회

기업 분석을 통한 취업 경쟁력 강화

모집 대상 및 인원

01. USG공유대학 재학생 및 졸업생 (선착순 100명)

02. 개인 또는 팀(5인 이하)

※ 팀 할당시, USG공유대학에 1인 이상일 경우
합격여부를 평가 가능
※ 참여대학(경상대학교, 국민대학교, 경상대학교, 울산대학교, 연세대학교, 한양대학교, 한신대학교)

대회 일정

[모집기간]

'24.10.15(목) ~ '11.05(목)

합격 신청서 및 개인정보 제공 등에서 이해할 점
(portfolio.usg@usm.net)

[1차 심사]

'24.11.14.(목) ~ '11.15.(금)

[2차 심사]

'24.11.19.(목)

본대회

'24.11.25.(금)

10:00~11:30

최종 결과 발표

'24.12.02.(금)

상당 순위
또 상금 지급

'24. 12월 중

[발표 관련 사항]

- 발표 방식 : 온라인 ZOOM
- 발표 시간 : 개인 5분, 팀 7분
- 제출 및 발표 자료 형식 : ppt
- 기금 : 자유롭게 선택 가능

[온라인 신청]

https://portfolio.usg.ac.kr/index.do

CONTACT

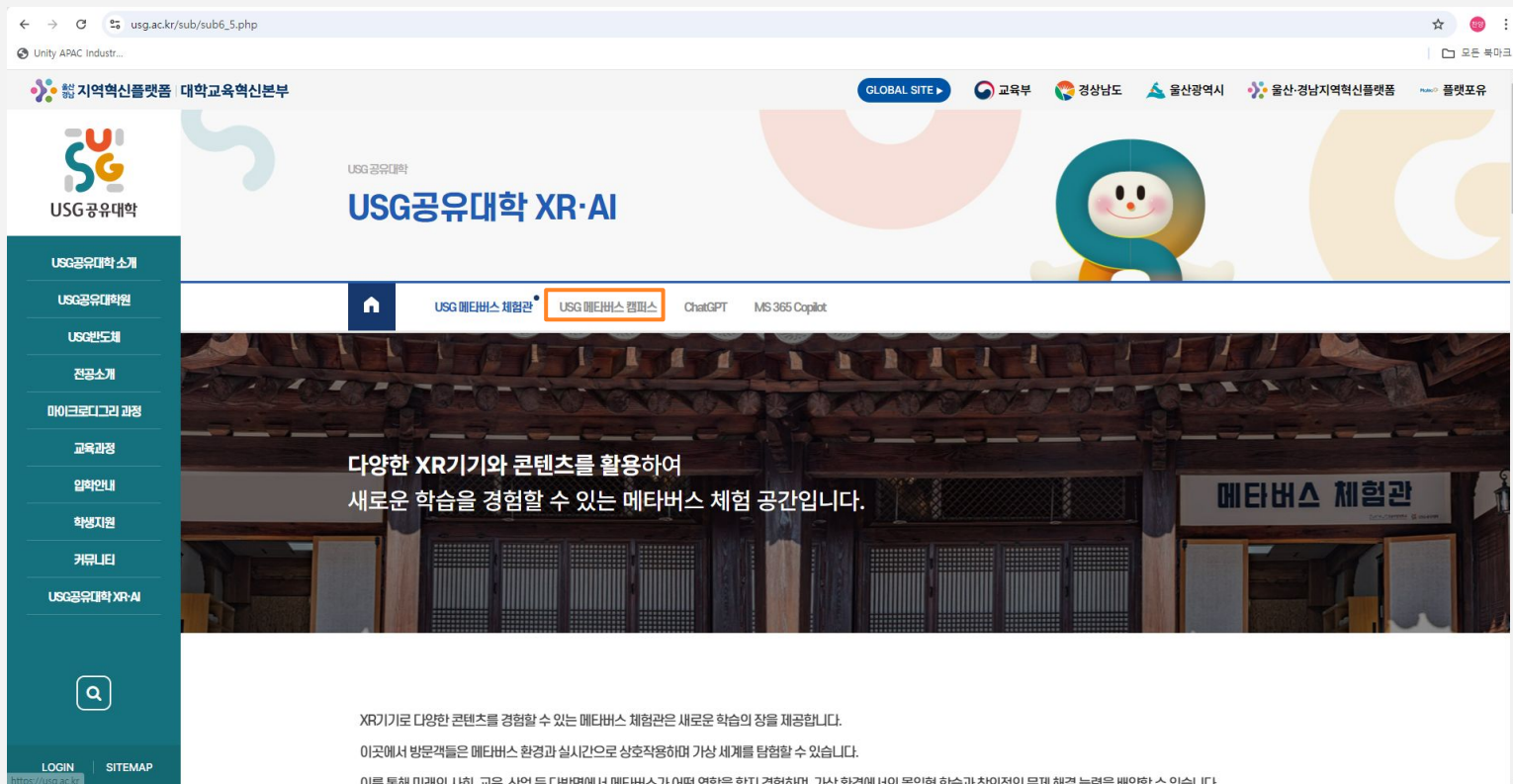
050-772-4772/4775

24시간 동안 다시 열람하지 않습니다. 닫기 ✕

https://usg.ac.kr/sub/sub6_5.php

LMS 로그인(런처 바로실행)

2. USG 메타버스 캠퍼스 클릭



LMS 로그인(런처 바로실행)

3. 약간 아래로 스크롤하여 메타버스 캠퍼스 다운로드 버튼 클릭

USG공유대학 XR·AI

USG공유대학 소개
USG공유대학원
USG반도체
전공소개
마이크로그리 과정
교육과정
입학안내
학생지원
커뮤니티
USG공유대학 XR·AI

USG 메타버스 캠퍼스는 웹을 통해 접근 가능한 유니티 기반 메타버스 공간으로 다양한 학문 분야에 대한 학습 경험을 제공합니다.

미래형 교육의 중심, 메타버스 교육 플랫폼

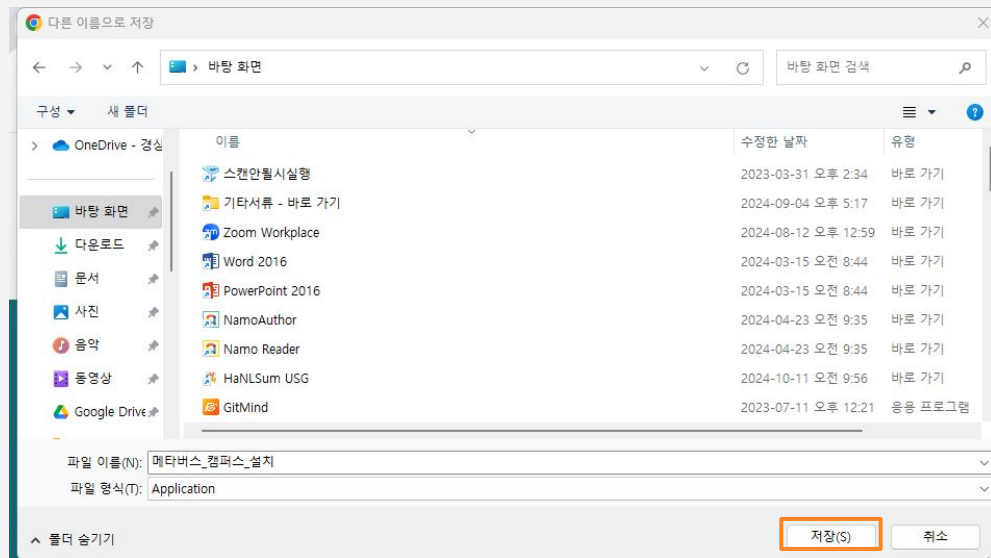
메타버스 플랫폼을 통해 학생들은 실시간 상호작용이 가능한 3D 콘텐츠를 학습하거나 콘텐츠를 제작하여 실감형 스토어에 자신의 포트폴리오를 구축할 수 있습니다. 전 세계 어디서나 접속 가능한 메타버스는 글로벌 학습자들을 위한 다국어 번역 서비스 또한 지원하며 미래 교육을 선도합니다.

메타버스 캠퍼스 메뉴얼 다운로드

메타버스 캠퍼스 다운로드

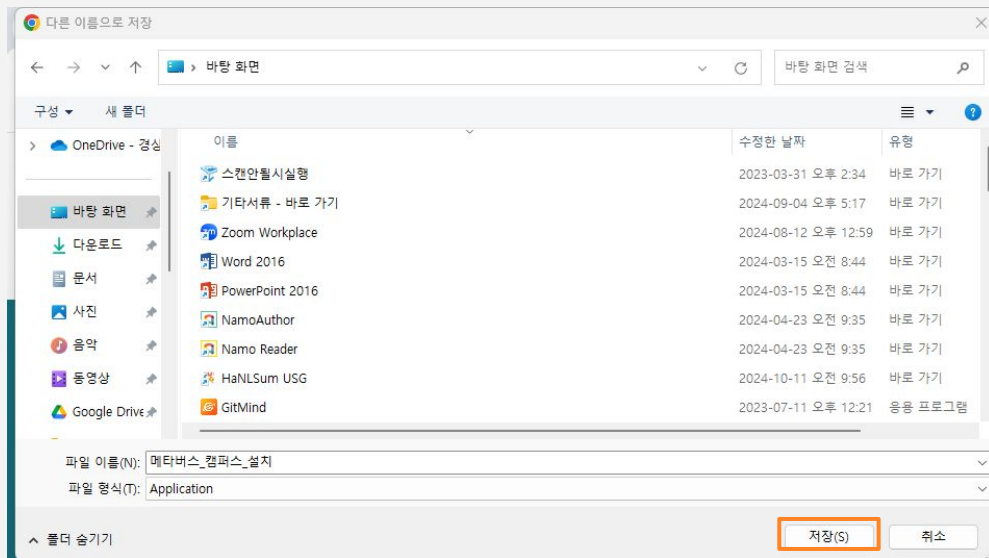
LMS 로그인(런처 바로실행)

4. 설치 위치 지정 및 저장



LMS 로그인(런처 바로실행)

4. 설치 위치 지정 및 저장



LMS 로그인(런처 바로실행)

4. 설치 파일 실행



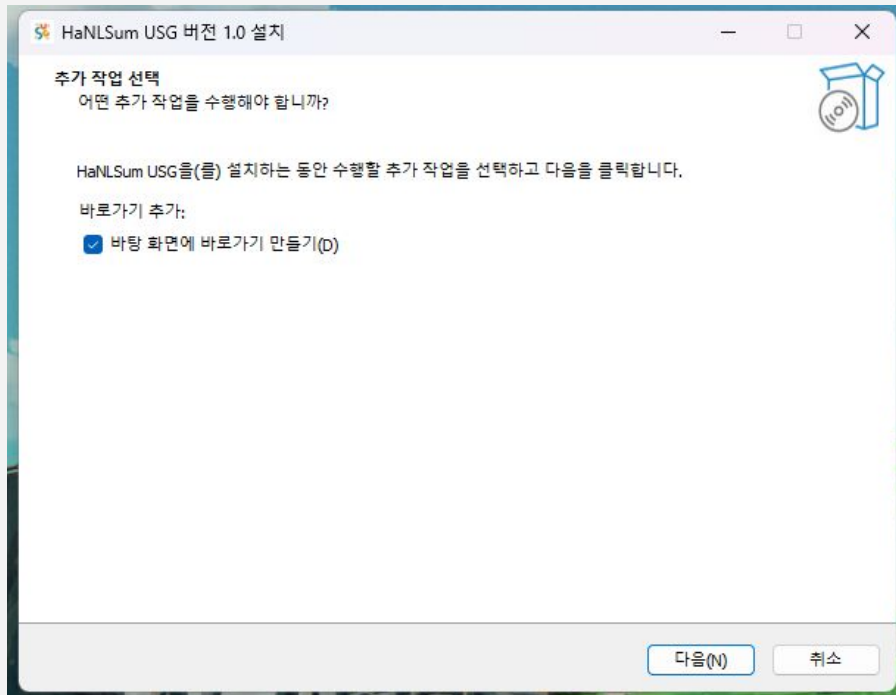
LMS 로그인(런처 바로실행)

5. 추가정보 클릭 후 실행



LMS 로그인(런처 바로실행)

6. 설치 진행



LMS 로그인(런처 바로실행)

7. 하늘섬 실행



LMS 로그인(런처 바로실행)

8-1. USG공유대학생: 통합 로그인

8-2. 그 외 참여대학생, 지역민 등: 미소속 로그인(공통교양플랫폼 ID 활용)

← → ↻ eclass.usg.ac.kr/login?type=custom

Unity APAC Industr...

USG 공유대학 | 학습관리시스템

공지사항 | 이용약관

로그인

로그인

USG 공유대학 통합 로그인

※ USG 공유대학 재학생이나 교직원의 경우 사전에 공지된 계정(ID 또는 학번)을 사용하여 로그인할 수 있습니다.

USG 공유대학 미소속 로그인

ID

비밀번호

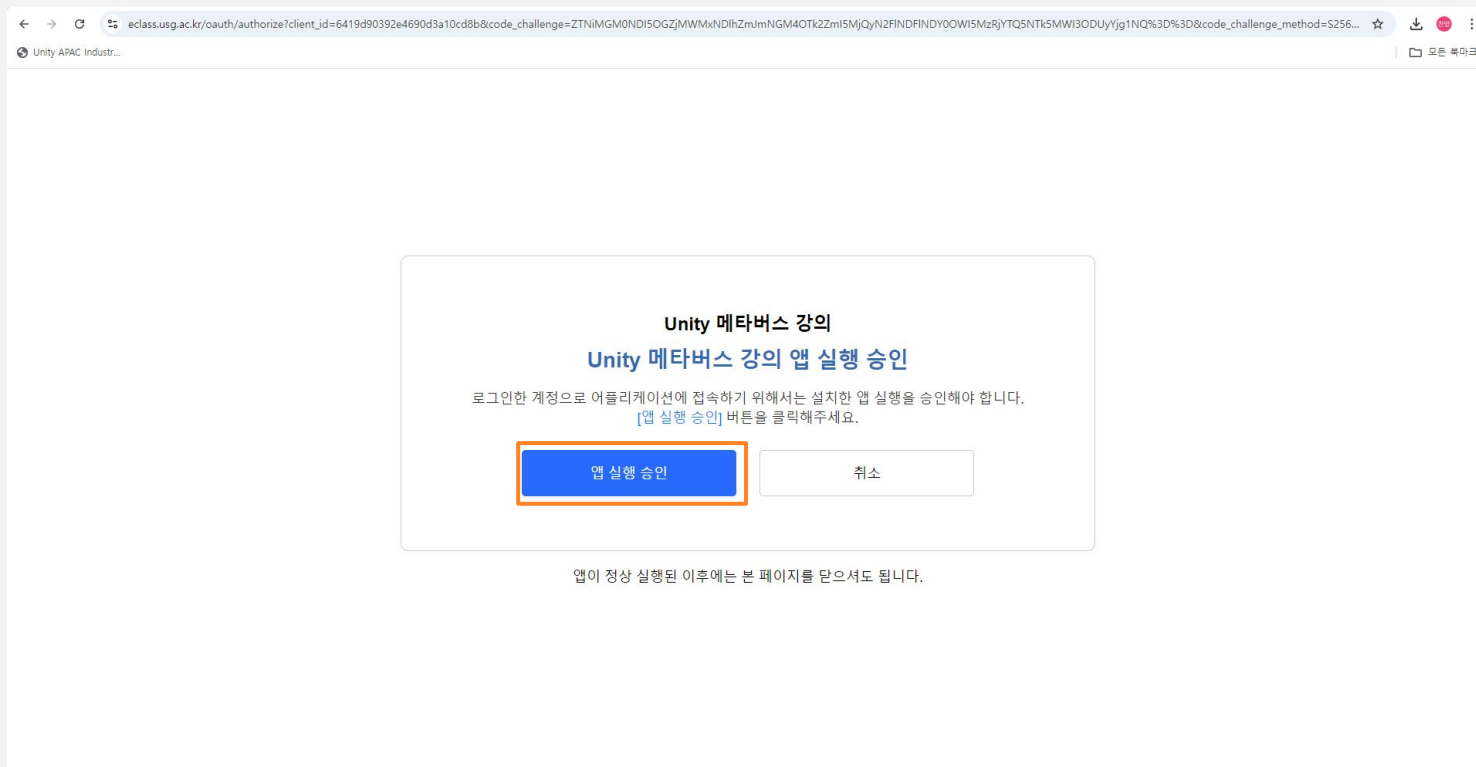
로그인

언어 한국어 (ko)

개인정보처리방침 | 이메일무단수집거부

LMS 로그인(런처 바로실행)

9. 앱 실행 승인



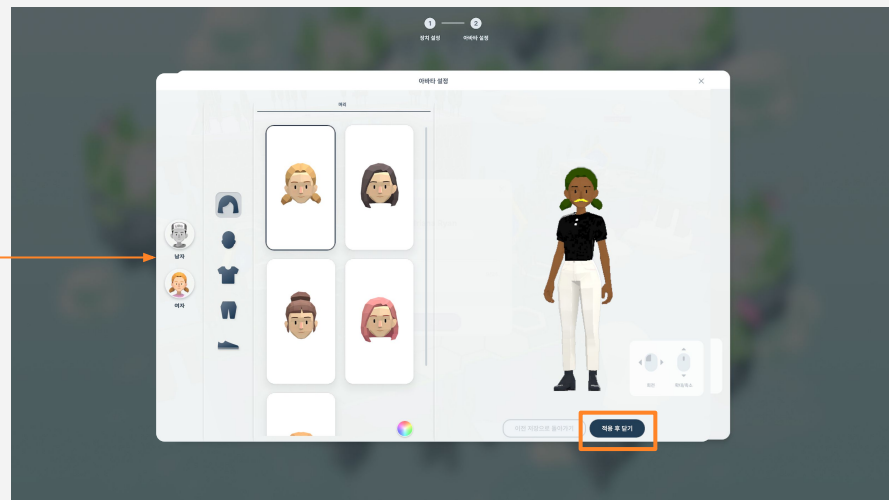
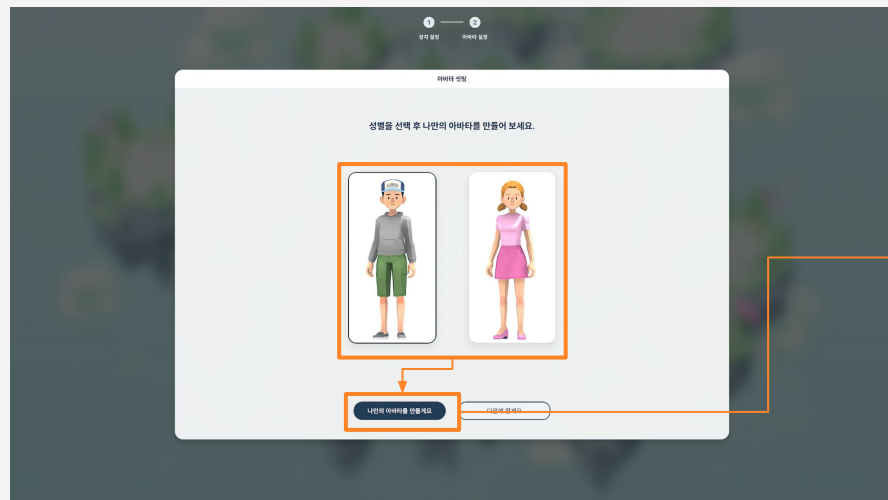
아바타 셋팅

하늘섬에 처음 접속하면, 자신만의 아바타를 설정할 수 있습니다.

성별, 피부색, 헤어스타일, 의상 등 다양한 옵션을 선택하여 원하는 외모를 꾸며보세요.

각 항목을 선택하면 미리보기 화면에서 아바타의 모습이 실시간으로 반영되지,

마음에 들 때까지 조정한 뒤 "적용 후 닫기" 버튼을 눌러 아바타 설정을 마치면 됩니다.



02

기본 화면 설명

- [기본 화면 설명](#)
- [조작법](#)
- 바로가기
 - [나의 일정](#)
 - [이벤트 매니저](#)
 - [메타버스 설정](#)
 - [USG 공유대학 바로가기](#)
- 현재 위치 표시 및 퀵 가이드
 - [현재 위치 표시](#)
 - [퀵 가이드](#)
- 프로필
 - [프로필](#)
 - [접속 상태 표시](#)
 - [프로필 사진](#)
 - [카메라/마이크/공유 화면](#)
 - [감정표현](#)
 - [이름/프로필 설정/프로필](#)
 - [알림](#)
 - [채팅](#)
 - [멤버](#)
- [전체 채팅](#)
- [스몰톡](#)

기본 화면 설명

1. 바로가기: 자주 이용하는 기능들을 쉽게 사용할 수 있습니다.
2. 현재 위치 표시 및 퀵가이드: 현재 위치가 표시되며, 퀵가이드를 클릭하여 조작법을 알 수 있습니다.
3. 프로필: 프로필을 설정하고 알림, 채팅, 멤버 기능을 사용할 수 있습니다.
4. 전체 채팅: 같은 공간에 있는 플레이어들과 채팅을 할 수 있습니다.
5. 나가기: 공간에서 나가거나 서비스를 종료할 수 있습니다.



조작법

하늘섬은 키보드와 마우스를 활용하여 조작합니다.

간단한 조작법은 [퀵가이드](#)에서도 볼 수 있습니다. 만약 플레이 중 조작법을 보고 싶다면 [퀵가이드](#)를 참고하세요.

[조작법 상세 설명]

1. 캐릭터 이동: 키보드의 W를 누르면 캐릭터가 앞(화면이 바라보는 방향)으로 이동하고, 키보드의 S를 누르면 캐릭터가 뒤로 갑니다.
2. 달리기: 왼쪽 SHIFT키를 누르며 W 또는 S를 누르면 캐릭터가 달립니다. 또는 마우스로 땅바닥을 클릭하면 클릭한 곳으로 캐릭터가 달려갑니다.
3. 화면 전환(회전): 키보드의 A를 누르면 왼쪽으로, 키보드의 D를 누르면 오른쪽으로 화면이 회전됩니다. 또는 마우스 우클릭을 유지하며 드래그를 하면 드래그 방향으로 화면이 회전됩니다.
4. 화면 확대/축소: 마우스 휠을 스크롤하여 화면을 확대하거나 축소할 수 있습니다.
5. 점프: SPACE BAR를 눌러 점프할 수 있습니다.

캐릭터 이동

W

앞으로 이동

S

뒤로 이동

달리기

L SHIFT + W/S

앞/뒤로 달리기



클릭한 곳으로 달리기

카메라 회전

A

왼쪽으로 회전

D

오른쪽으로 회전



마우스 우클릭+드래그 방향으로 회전

화면 전환(회전)

화면 확대/축소

점프

SPACE



마우스 상하 스크롤

나의 일정

나의 일정에서는 수업 일정과 초대 받은 이벤트의 일정을 확인할 수 있습니다.

수업 또는 이벤트의 대상자이며 예정 시간이 임박한 경우 '입장하기' 버튼을 통해 입장할 수 있습니다.

또한 4개의 상시 오픈 공간으로 바로 이동할 수 있습니다.

1. 공간 이동: 버튼을 클릭하여 노멀 클래스, 빅 클래스, 클럽룸, 지역협력센터로 즉시 이동할 수 있습니다.
2. 일정: 만들거나 초대된 이벤트(수업)에 대한 일정을 확인하고 입장할 수 있습니다.

The diagram illustrates the 'My Schedule' (나의 일정) interface. On the left, a vertical sidebar contains icons for 'My Schedule', 'Event Manager', 'Metaverse Setting', and 'USG 공유대학'. An orange arrow points from the 'My Schedule' icon to the main interface. The main interface is divided into two panels, each titled '나의 일정'.

Left Panel:

- Buttons: 수업 (Class), 이벤트 (Event)
- Section: 상시 오픈 클래스 (Always Open Class)
- Buttons: 노멀 클래스 (0/30), 빅 클래스 (0/80)
- Calendar: 8월 22일 (오늘) - 예정된 강의가 없습니다. (No scheduled classes); 8월 23일 이후 - 예정된 강의가 없습니다. (No scheduled classes after 8/23)

Right Panel:

- Buttons: 수업 (Class), 이벤트 (Event)
- Section: 상시 오픈 공간 (Always Open Space)
- Buttons: 클럽룸 (0/30), 지역협력센터 (0/80)
- Calendar: 8월 22일 (오늘)
- Event Card: Conference Hall, Conference Test, Adriana Ryan, 오늘 | 17:00 - 17:17, 입장하기 (Attend) button
- Calendar: 8월 23일 이후 - 예정된 강의가 없습니다. (No scheduled classes after 8/23)

Annotations on the right side of the diagram:

- 공간 이동 (Space Movement): Points to the 'Always Open Class' and 'Always Open Space' sections.
- 일정 (Schedule): Points to the event card in the right panel.

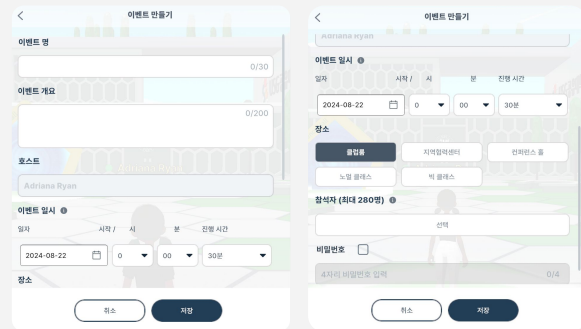
이벤트 매니저

이벤트 매니저에서는 수업을 만들고, 확인하고, 수정할 수 있습니다.
이벤트의 이름, 개요, 일시, 장소, 참석자, 비밀번호를 설정할 수 있습니다.



수업 정보 확인 및 수정:
수업 정보를 확인하고
시작 전이라면 정보를 수정할 수 있습니다.

수업 만들기:
‘+’ 버튼을 통해 수업을 만들 수 있습니다.



메타버스 설정

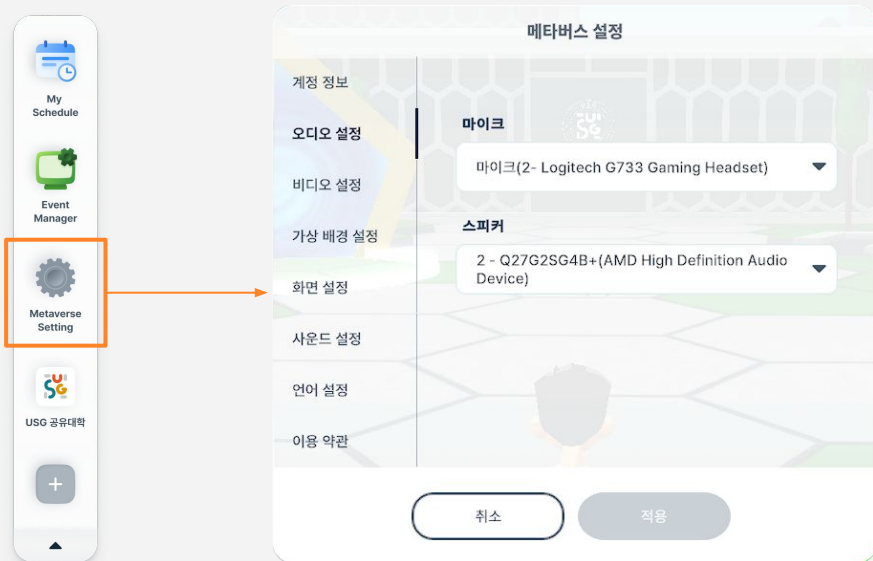
환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.



계정 설정:
이름과 앱 버전을 확인할 수 있습니다.

메타버스 설정

환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.

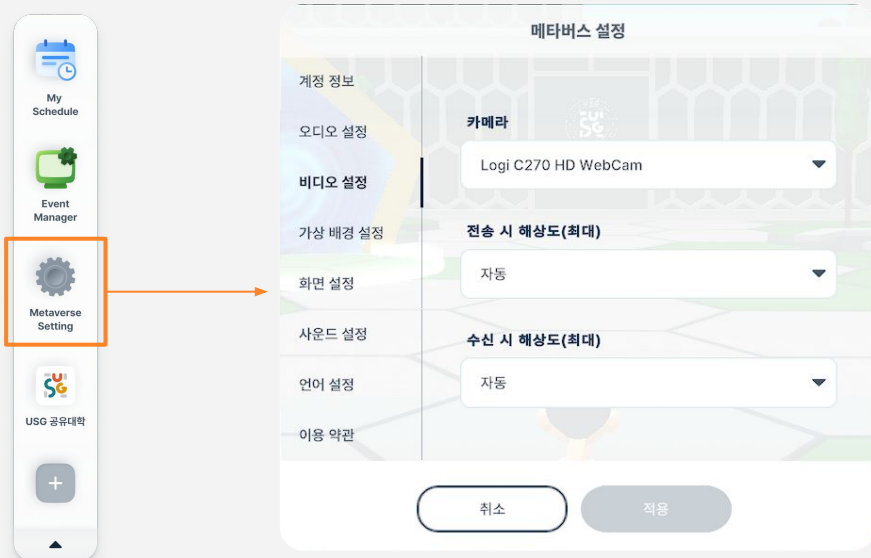


오디오 설정:

1. 마이크: 사용할 마이크를 설정합니다.
2. 스피커: 사용할 스피커를 설정합니다.

메타버스 설정

환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.



비디오 설정:

1. 카메라: 사용할 카메라를 설정합니다.
2. 전송 시 해상도(최대): 전송할 화면 해상도를 설정합니다.
3. 수신 시 해상도(최대): 수신할 화면 해상도를 설정합니다.

메타버스 설정

환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.

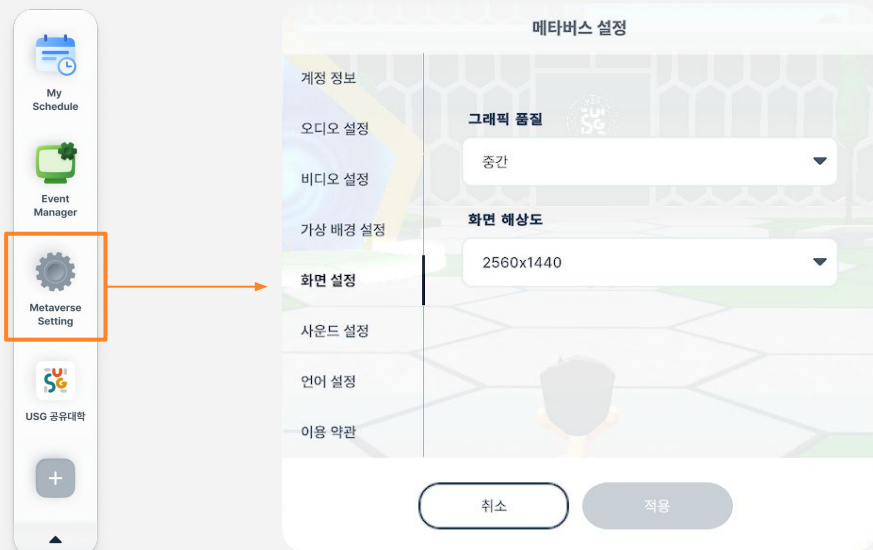


가상 배경 설정:

카메라의 가상 배경을 설정할 수 있습니다.

메타버스 설정

환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.



스크린 설정:

1. 그래픽 품질: 3D 그래픽 품질을 설정합니다.
2. 화면 해상도: 화면 해상도를 설정합니다.

메타버스 설정

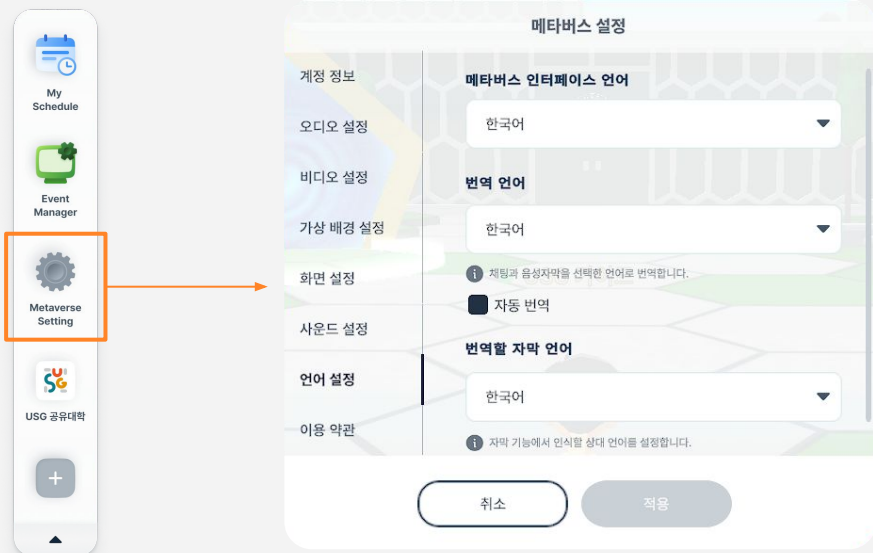
환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.



사운드 설정:
효과음 크기를 설정할 수 있습니다.

메타버스 설정

환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.



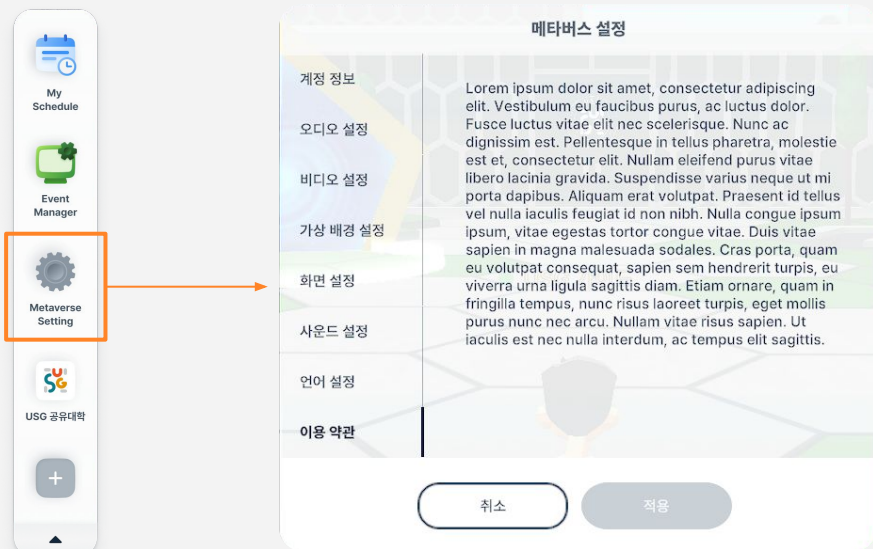
한국어 설정:

1. 메타버스 인터페이스 언어: UI에 사용될 언어를 설정합니다.
2. 번역 언어: 설정한 언어로 채팅과 음성자막이 번역됩니다.
3. 번역할 자막 언어: 자막 기능에서 인식할 상대 언어를 설정합니다.

언어 설정에서 메타버스 인터페이스 언어를 '한국어'로 선택한 후 '적용' 버튼을 눌러주세요.

메타버스 설정

환경설정 창에서는 다양한 개인화 및 시스템 설정을 관리할 수 있습니다. 여기서는 계정 설정, 오디오 및 비디오 설정, 가상 배경 선택, 스크린 설정, 사운드 설정, 언어 설정 등을 조정할 수 있으며, 이용 약관도 확인할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 자신의 환경에 맞게 설정을 최적화하여 더욱 편리하게 메타버스를 이용할 수 있습니다.



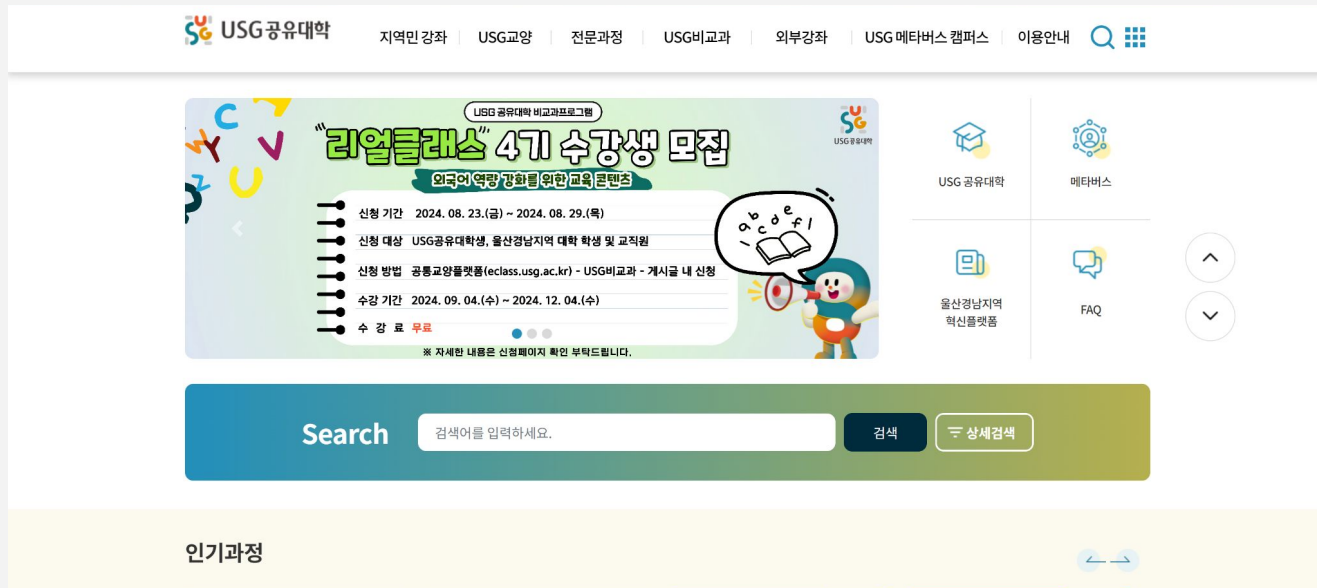
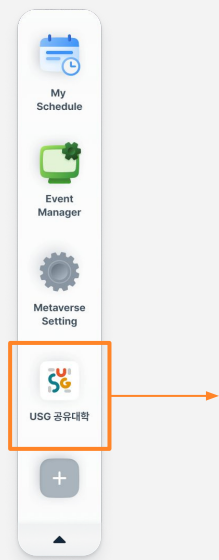
이용 약관:
이용 약관을 확인할 수 있습니다.

USG 공유대학 바로가기

USG 공유대학 홈페이지 바로가기로, 웹사이트를 바로 갈 수 있도록 구성했습니다.

홈페이지를 통해 USG의 활동과 서비스에 대한 자세한 내용을 확인할 수 있으며

수업에 활용할 때 필요한 페이지를 바로 띄울 수 있도록 구성하여 필요한 정보나 지원을 쉽게 얻을 수 있습니다.



현재 위치 표시

화면 상단에서 현재 위치와 퀵 가이드를 확인할 수 있습니다.



📍 캠퍼스

📄 퀵가이드

현재 위치 표시:

화면 상단에서 현재 위치를 확인할 수 있습니다.

퀵 가이드

화면 상단에서 현재 위치와 퀵 가이드를 확인할 수 있습니다.

퀵 가이드에서는 캐릭터 이동, 달리기, 카메라 회전, 확대 및 축소 등 기본적인 조작 방법을 안내해줍니다.

📍 캠퍼스

i 퀵가이드

퀵가이드

캐릭터 이동 앞, 뒤	W S
달리기 앞/뒤로 달리기 클릭한 곳으로 달리기	L SHIFT + W S /
카메라 회전 좌우로 회전 마우스 우클릭 + 드래그	A D /
확대/축소 마우스 상하 스크롤	
점프 스페이스	SPACE

달기

프로필



접속 상태 표시

온라인/자리 비움을 설정할 수 있습니다.

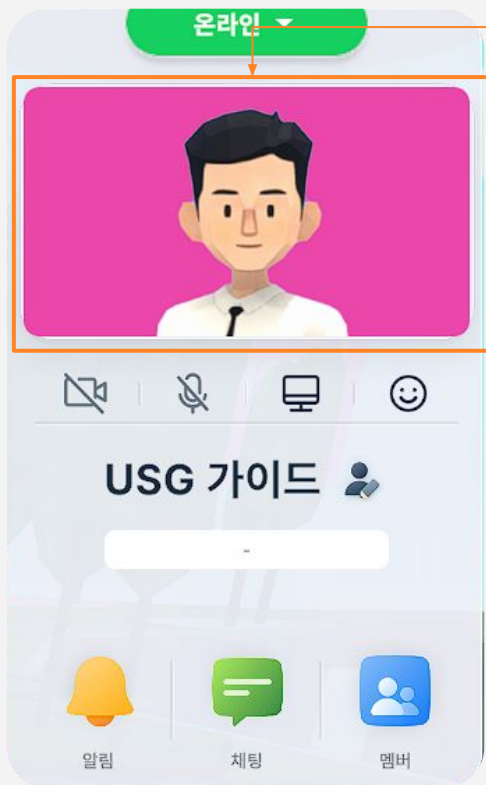
자리 비움 시 캐릭터가 회색 처리됩니다.

자리 비움 상태에서 캐릭터를 움직이면 온라인 상태로 자동 전환됩니다.

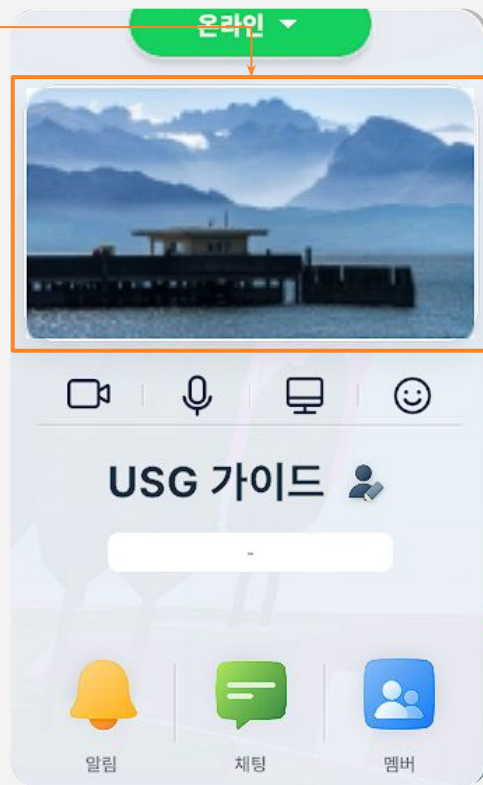


프로필 사진

프로필 이미지 및 카메라(본인) 영역입니다.

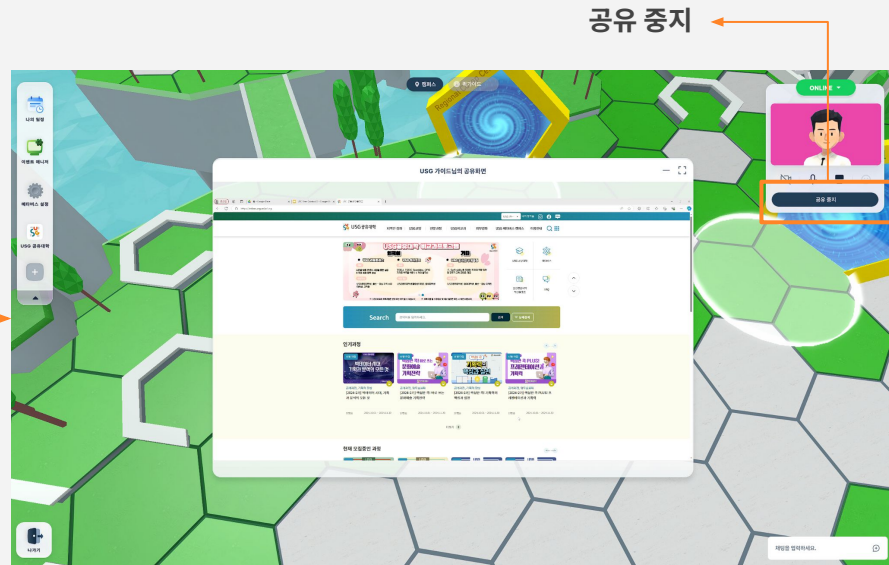


카메라
ON/OFF



카메라/마이크/공유 화면

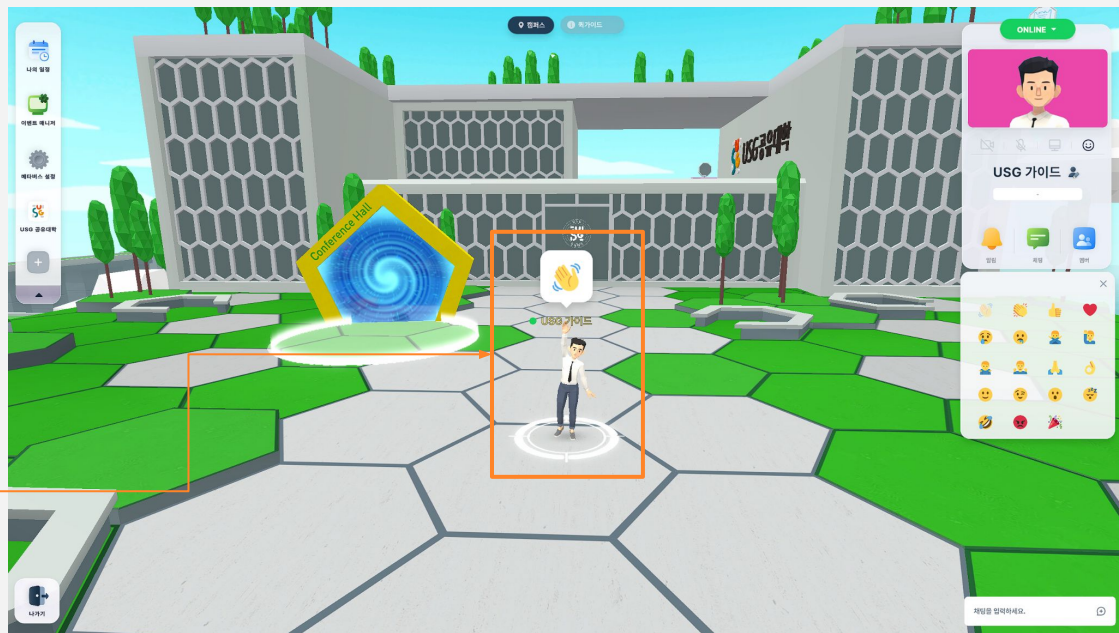
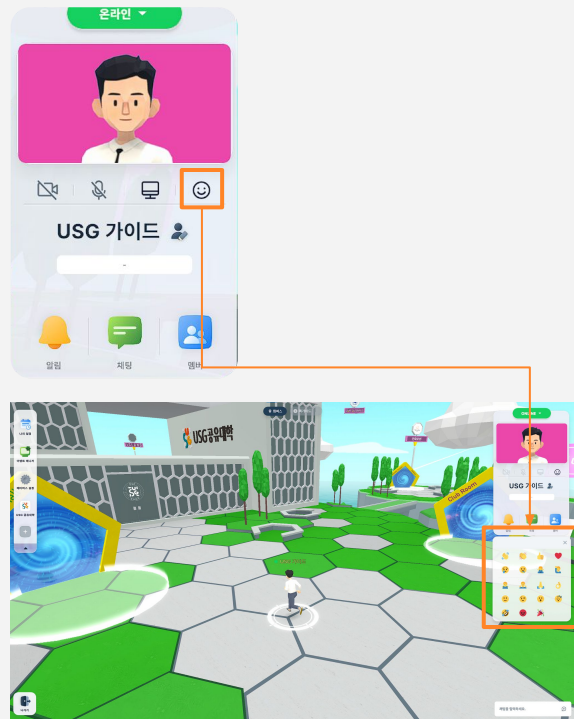
버튼을 클릭하여 마이크와 카메라를 ON/OFF 할 수 있으며,
화면 공유 버튼을 클릭하여 원하는 화면을 공유할 수 있습니다.



감정표현

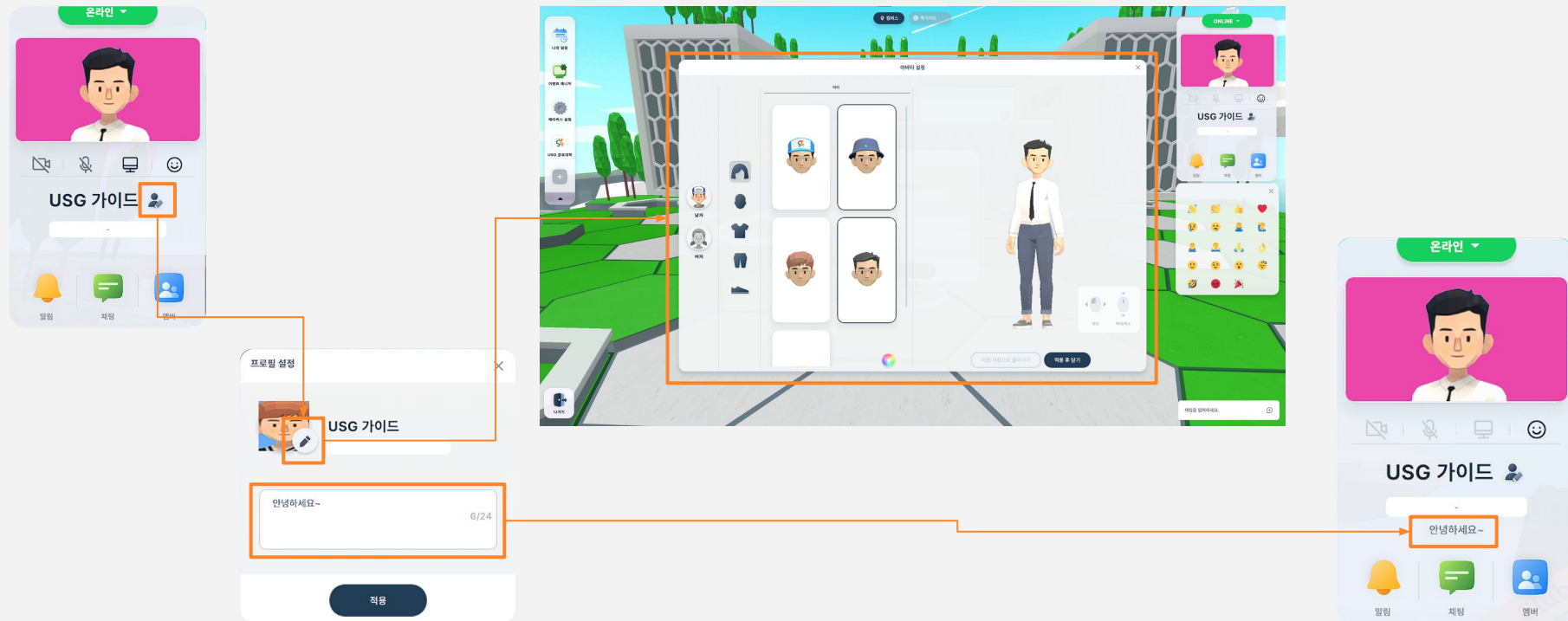
버튼을 클릭하여 이모티콘 창을 열고, 감정 표현을 할 수 있습니다.

감정 표현을 사용하면 말풍선과 함께 캐릭터의 애니메이션이 재생됩니다.



이름/프로필 설정/프로필

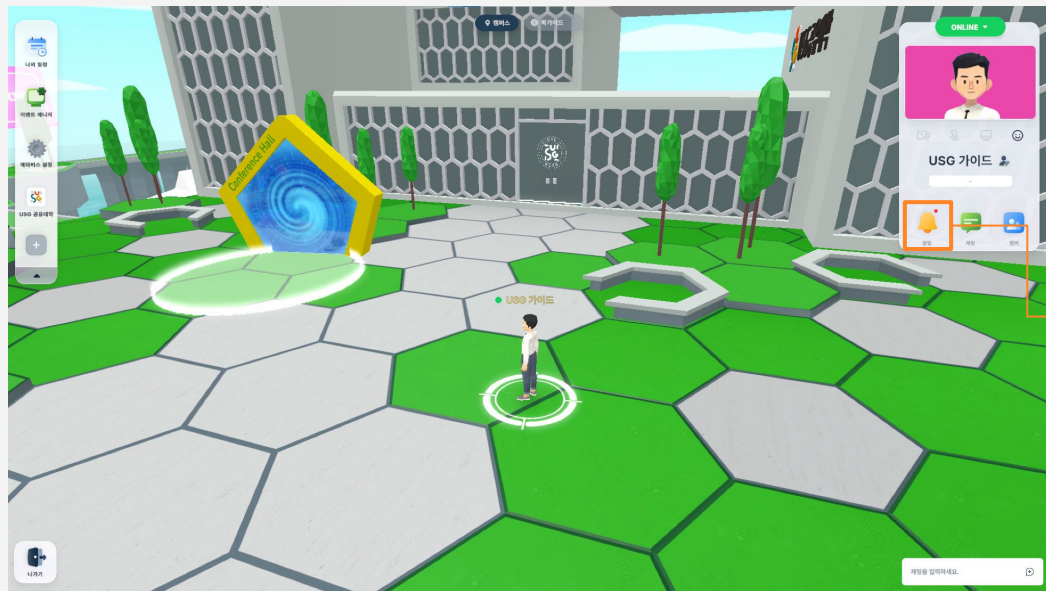
프로필 설정 버튼을 클릭하여 아바타와 자기소개 글을 수정할 수 있습니다.
자기소개 글은 프로필 하단에 표시됩니다.



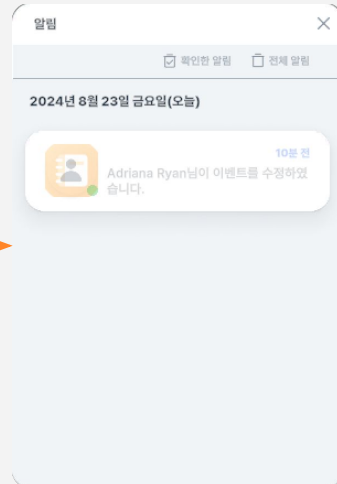
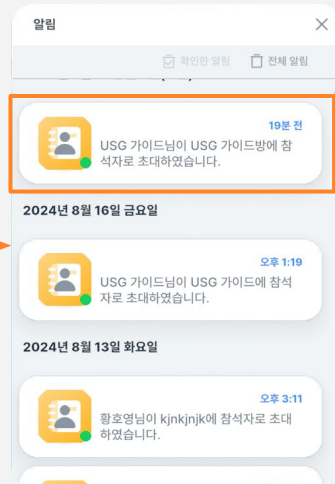
알림

수업이나 이벤트 10분 전에는 알림이 옵니다.

프로필의 알림 버튼을 통해 확인 할 수 있으며 알림을 클릭하여 확인한 알림을 표시할 수 있습니다.



미확인 알림 보기

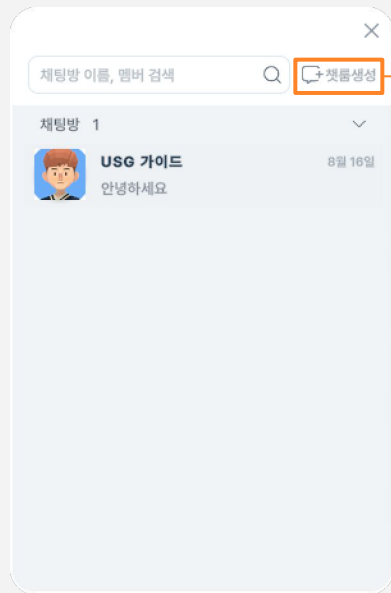


채팅

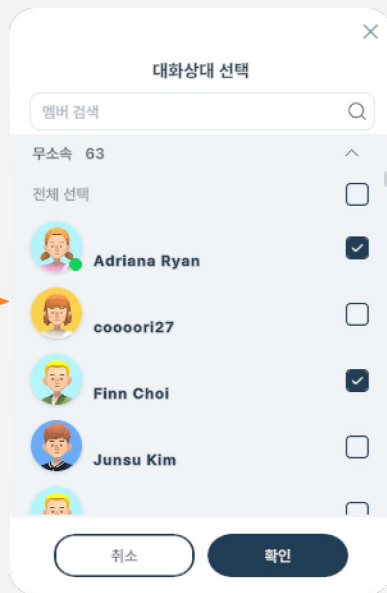
하늘섬 친구와의 채팅 기능은 1:1 또는 단체 채팅을 지원하며, 사용자는 대화 상태를 선택하고, 채팅방을 즐겨찾기에 추가할 수 있습니다.

또한, 채팅 내용 번역 기능을 통해 서로 다른 언어를 사용하는 사용자들도 원활하게 소통할 수 있어,

더욱 몰입감 있는 소셜 활동이 가능합니다.



1. 채팅생성
대화상대를 선택하여
채팅방을 만들 수
있습니다.



2. 대화 상태 초대
대화상대를 추가할 수
있습니다.



채팅방 나가기
즐거찾기
번역 언어 변경

나의 채팅 번역하기

1. 채팅 입력하고 번역하기

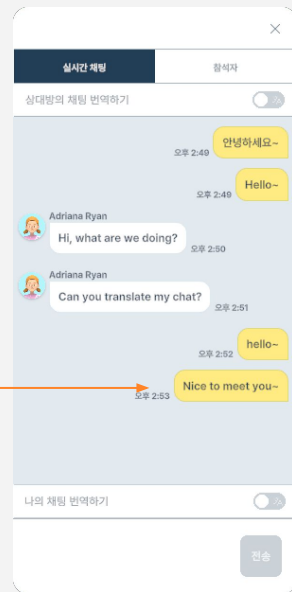
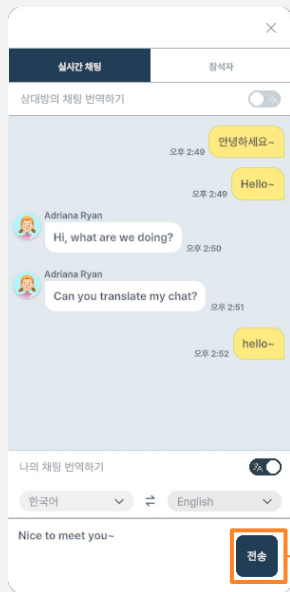
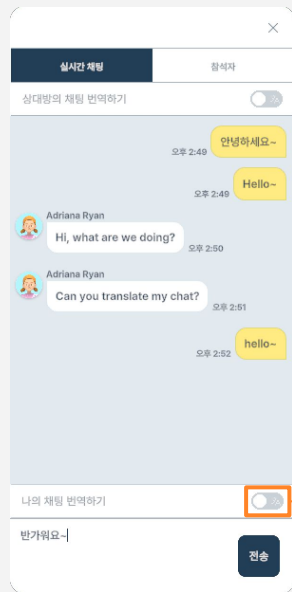
한글로 채팅을 입력한 뒤,
나의 채팅 번역하기 버튼을 클릭합니다.

2. 언어 선택하기

[좌측 언어 선택 버튼]에 입력한 언어를,
[우측 언어 선택 버튼]에 변환 할 언어를 선택합니다.

3. 전송하기:

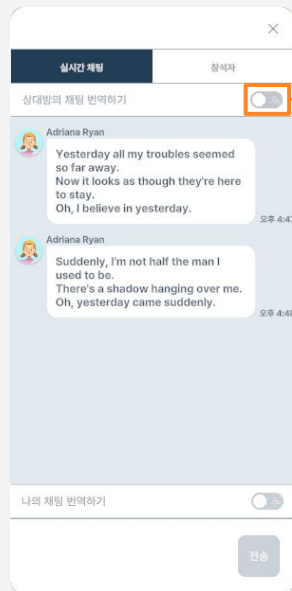
전송하기 버튼을 클릭하여
번역된 채팅을 보낼 수 있습니다.



상대방의 채팅 번역하기

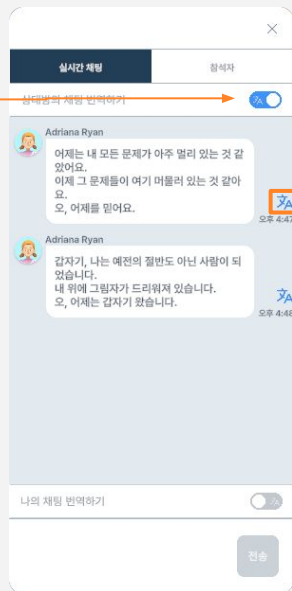
상대방의 채팅 번역하기

상대방의 채팅 번역하기를 클릭하여
메타버스 설정에서 설정한 언어로 번역
수 있습니다.



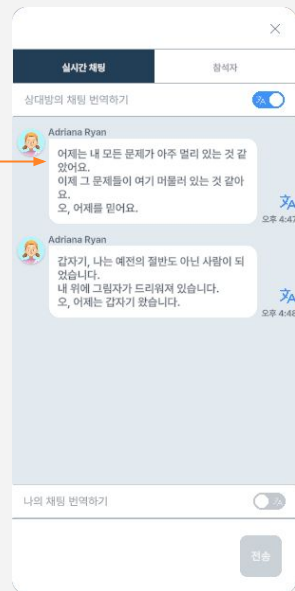
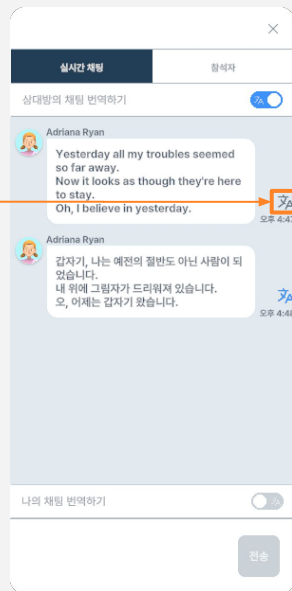
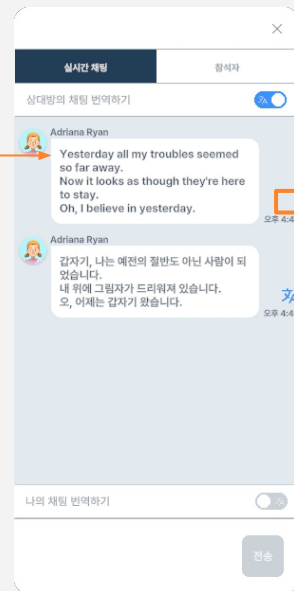
특정 채팅의 원문 보기

번역한 채팅을 표시하는 버튼을
클릭하면 해당 채팅의 원문을 볼
수 있습니다.



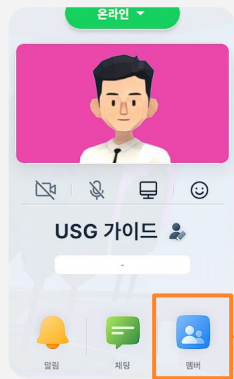
원문 표시된 채팅 다시 번역하기

상대방의 채팅 번역하기 버튼이 활성화된 상태라면,
아래의 위치에 마우스를 올려두면 해당 채팅을 다시 번역할 수 있는 버튼이 활성화됩니다.



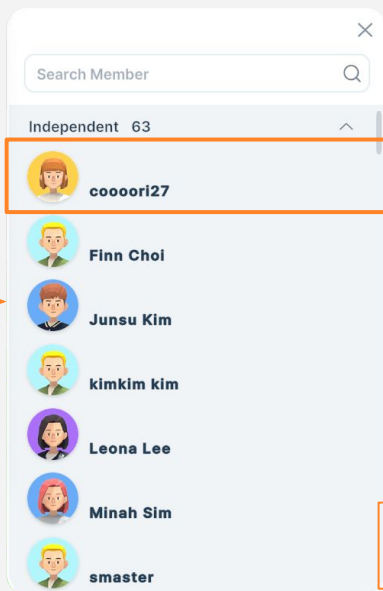
멤버

멤버 기능은 하늘섬 공간에 접속한 사람들을 실시간으로 확인할 수 있으며, 원하는 멤버를 즐겨찾기에 추가할 수 있습니다.
이를 통해 즐겨찾기한 멤버들과 더 쉽게 소통하고 상호작용할 수 있습니다.



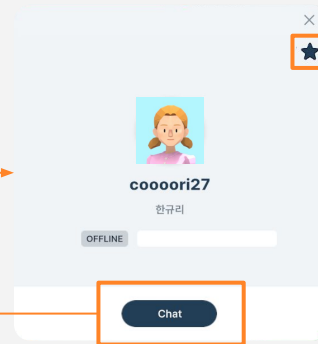
그룹 보기

멤버 목록은 그룹으로
묶여있습니다. 클릭하여
목록을 펼칠 수 있습니다.



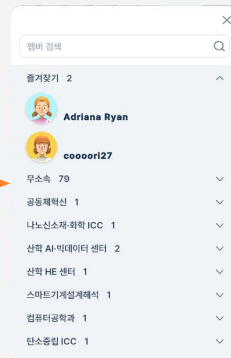
프로필 보기

멤버 목록을 클릭하여
프로필을 볼 수 있습니다.



1:1 채팅생성

1:1 채팅을 생성합니다.



즐거찾기

별표를 클릭하여 즐겨찾기에
등록합니다.

전체 채팅

전체 채팅 기능은 사용자들이 같은 공간에 있는 사람들과 실시간으로 대화할 수 있게 해주는 기능입니다.

채팅창을 클릭하거나 Enter키를 통해 채팅을 시작할 수 있습니다.

채팅을 입력하세요.



채팅창 활성화/비활성화:

우측 하단의 비활성화 상태인 채팅창을 클릭하거나 Enter키를 눌러 채팅창을 활성화할 수 있습니다.

‘X’ 버튼을 클릭하여 다시 비활성화할 수 있습니다.

안녕하세요.

학생2
오늘 뭐해요?

15:12

학생1
안녕하세요.

15:12

학생4
안녕하세요.

15:12

학생5
안녕하세요.

15:12

학생1
안녕하세요. 반갑습니다.

15:12

채팅을 입력하세요.

전송



번역 기능:

번역 버튼을 눌러 메타버스 설정에서
설정한 언어로 채팅을 번역하여
볼 수 있습니다.



학생2

What are you doing today?

15:12

학생1

Hi

15:12

학생4

Hi

15:12

학생5

Hi

15:12

김현주

Hi, Nice to meet you!

15:12

스물톡

스물톡은 캐릭터 아래의 흰색 원을 겹치거나, 같은 의자에 앉으면 활성화되는 소규모 화상 채팅입니다.
화상 및 음성 채팅이 가능하며, 화면 공유가 가능합니다.



캐릭터 아래의 흰색 원이 겹칠 때



같은 의자에 앉을 때

03

공간

- [캠퍼스](#)
- [대회의실](#)
- [노멀 클래스](#)
- [클럽룸](#)
- [빅 클래스](#)
- [지역협력센터](#)
- [컨벤션 센터](#)
- [특별관](#)
- [모비버스\(학습자료실\)](#)

캠퍼스 지도

하늘섬은 새로운 공간이 추가될 때마다 섬이 자연스럽게 연결되도록 설계된 유기적인 맵입니다. 각 섬은 독립적으로 존재하면서도 전체 하늘섬과 긴밀하게 연동되며, 필요에 따라 공간을 확장하고 새로운 학습이나 활동 장소를 손쉽게 추가할 수 있습니다. 이를 통해 하늘섬은 언제나 변화하고 성장하는 유동적인 환경을 유지하며, 사용자는 확장된 공간을 탐험할 수 있습니다.



대회의실 소개

대회의실은 발표석과 3개의 존으로 나뉜 관중석을 갖춘 공간으로, 발표와 논의에 적합한 다양한 기능을 제공합니다.

실시간 채팅과 발언 요청 기능을 통해 원활한 소통을 지원하며,

바닷속에 위치한 컨셉으로 물고기, 해파리, 소라 조개, 해초 등으로 꾸며져 있어 독특한 해양 환경 속에서 회의를 진행할 수 있습니다.



대회의실 주요 기능

1. 실시간 채팅: 회의 중 참가자들이 즉각적으로 메시지를 주고받을 수 있게 해주며, 발표자와 청중 간의 즉각적인 소통을 지원합니다.
2. 회의 정보: 회의의 일정, 주제, 발표자, 참석자 수 등 중요한 세부 정보를 제공하며, 사용자들이 회의의 전반적인 내용을 쉽게 파악하고 준비할 수 있도록 돕습니다.
3. 발언 요청 및 관리: 참석자들이 발언 요청을 할 수 있게 하고, 발표자가 이를 효율적으로 관리하여 원활한 회의를 진행할 수 있도록 돕습니다.
4. 자막: 회의 중 실시간으로 대화 내용을 텍스트로 변환하여 화면에 표시해 주며, 청각 장애가 있는 참가자나 다양한 언어를 사용하는 참가자들이 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 돕습니다.
5. 카메라 설정: 발표자와 관중을 각각 시각적으로 편리하게 확인할 수 있는 기능입니다.
6. 기본 기능: 기본 화면에서 볼 수 있는 알림, 채팅, 프로필 관리, 설정, 나가기 등 기본적인 기능이 포함되어 있습니다.

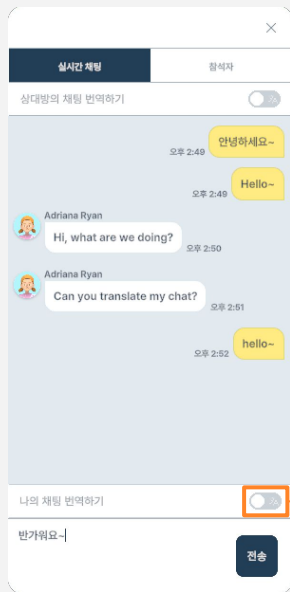


대회의실 주요 기능 - 실시간 채팅: 나의 채팅 번역하기

실시간 채팅에서는 한글로 입력한 나의 채팅을 다른 언어로 번역하여 보낼 수 있습니다.

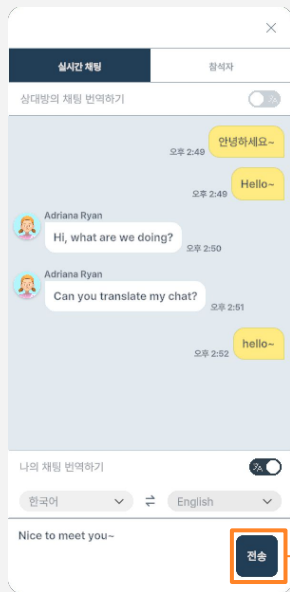
채팅 입력하고 번역하기

한글로 채팅을 입력한 뒤,
나의 채팅 번역하기 버튼을 클릭합니다.



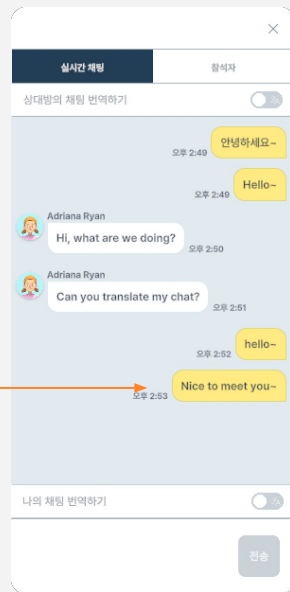
언어 선택하기

[좌측 언어 선택 버튼]에 입력한 언어를,
[우측 언어 선택 버튼]에 변환 할 언어를 선택합니다.



전송하기:

전송하기 버튼을 클릭하여
번역된 채팅을 보낼 수 있습니다.



대회의실 주요 기능 - 실시간 채팅: 상대방의 채팅 번역하기

실시간 채팅에서는 상대방의 채팅을 번역하여 볼 수 있습니다.

상대방의 채팅 번역하기

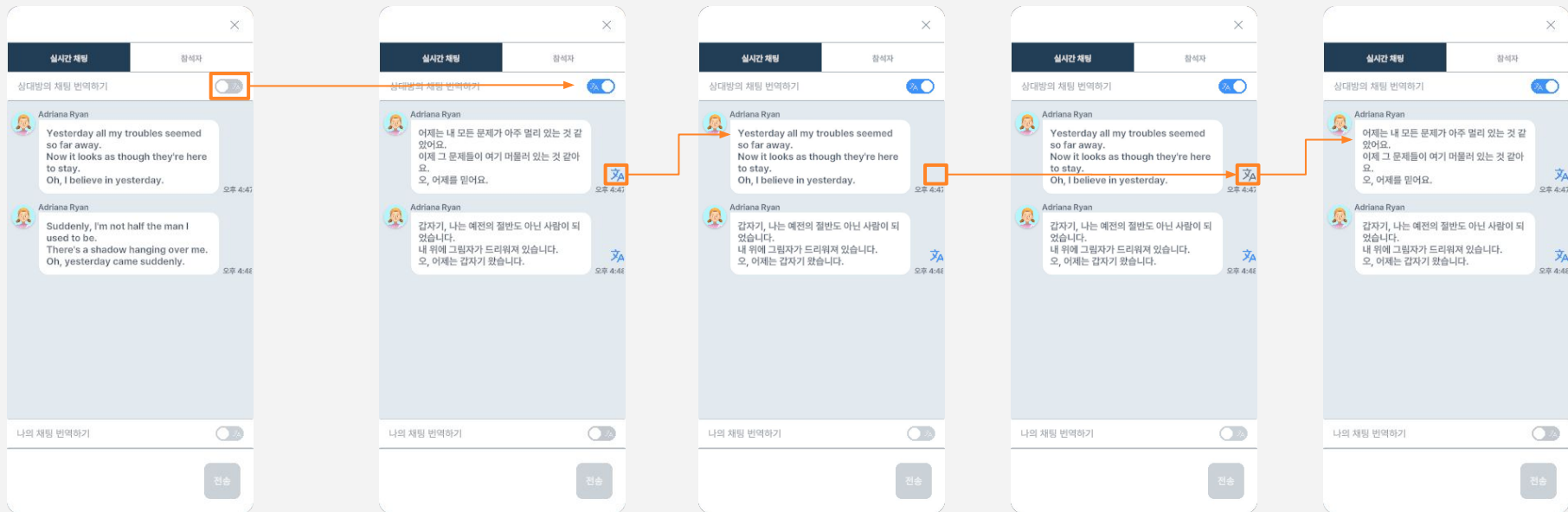
상대방의 채팅 번역하기를 클릭하여 메타버스 설정에서 설정한 언어로 번역할 수 있습니다.

특정 채팅의 원문 보기

번역한 채팅을 표시하는 버튼을 클릭하면 해당 채팅의 원문을 볼 수 있습니다.

원문 표시된 채팅 다시 번역하기

상대방의 채팅 번역하기 버튼이 활성화된 상태라면, 아래의 위치에 마우스를 올려두면 해당 채팅을 다시 번역할 수 있는 버튼이 활성화됩니다.



대회의실 주요 기능 - 회의 정보

회의 정보에서는 회의에 대한 다양한 정보를 볼 수 있습니다.

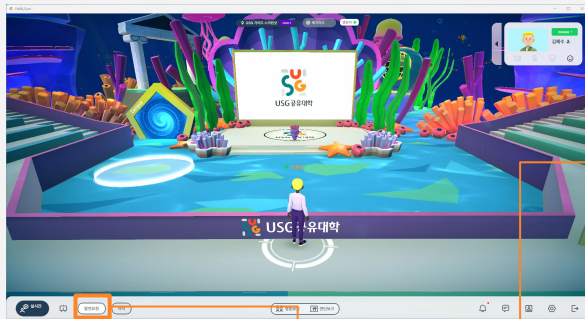
1. 이벤트 명: 이벤트의 상태, 이름, 링크가 표시됩니다.
2. 이벤트 개요: 이벤트의 개요가 표시됩니다.
3. 호스트: 이벤트를 만든이가 표시됩니다.
4. 이벤트 일시: 이벤트가 시행되는 일시가 표시됩니다.
5. 이벤트 장소: 이벤트가 시행되는 장소가 표시됩니다.
6. 참석자: 이벤트의 참석자가 표시됩니다.
7. 비밀번호: 이벤트 입장 비밀번호가 표시됩니다.



대회의실 주요 기능 - 발언요청

1. 발언 요청: 청자는 발표 중 발언을 요청할 수 있습니다. 발언 요청 시, 발표자가 직접 승인을 해줘야 발언이 가능합니다.
2. 발언요청취소: 발언 요청 후 승인 전까지 요청을 취소할 수 있습니다.
3. 발언: 발언 승인 시, 발언이 가능하며 마이크가 연결됩니다. 대회의실 참가자 모두가 음성 채팅을 들을 수 있으며, 카메라를 켤 수 있습니다.
4. 발언 종료: 발언 종료를 클릭하거나 발표자가 직접 종료를 시킬 수 있습니다.

1. 발언 요청



2. 발언요청취소



3. 발언



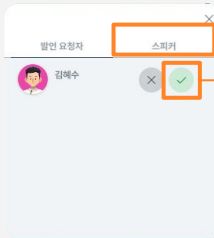
4. 발언 종료



대회의실 주요 기능 - 발언관리

1. 발언 요청 확인: 발표자는 청자의 발언 요청을 관리할 수 있습니다. 발언 요청이 들어오면 레드닷으로 알림이 표시되며, 팝업을 열어 직접 발언 허가 또는 거절을 누를 수 있습니다.
2. 발언 요청 수락: 발언 요청을 수락합니다. 신청자의 음성 채팅이 발표 공간 전체에 공유됩니다.
3. 발언 관리: 발언 중인 발언자의 발언을 강제로 종료시킬 수 있습니다.
4. 발언 종료하기: 발언 종료 시 기본 발표 화면으로 돌아갑니다.

1. 발언 요청 확인



2. 발언 요청 수락



3. 발언 관리



4. 발언 종료하기

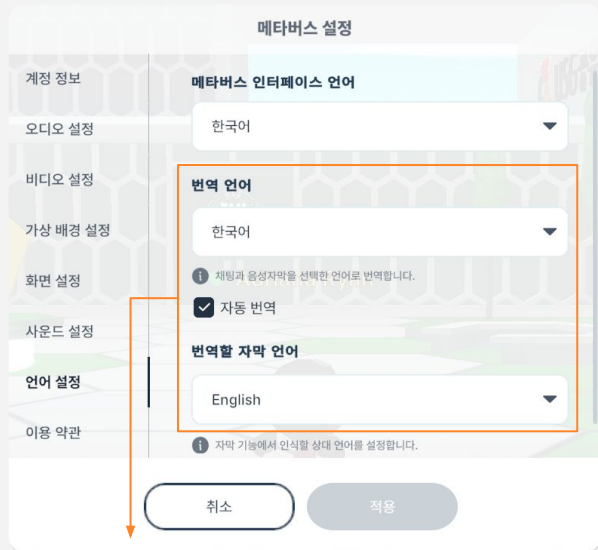


대회의실 주요 기능 - 자막

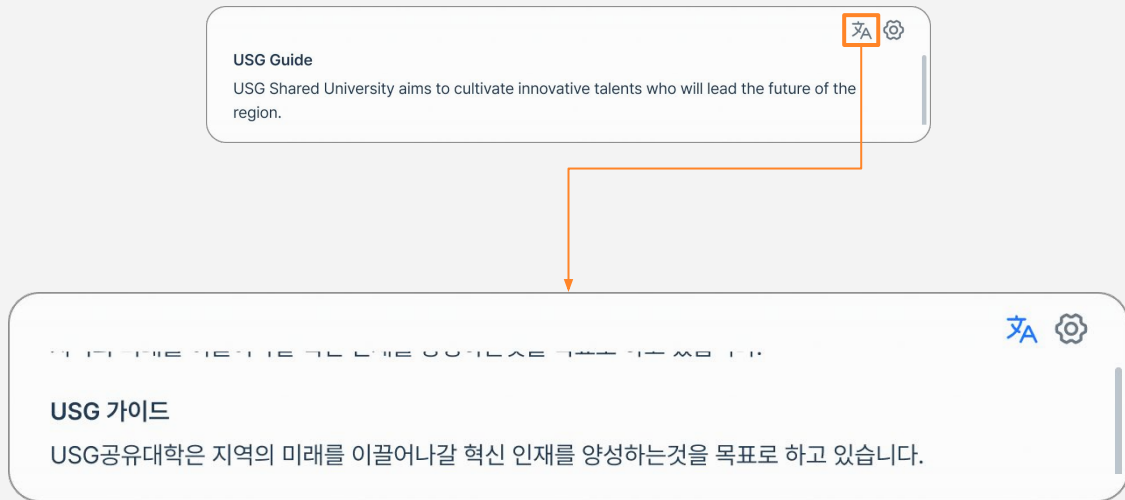
발표자의 음성을 인식하여 실시간으로 자막을 생성합니다.

발표자가 사용하는 언어가 다르더라도 실시간 번역 기능으로 원하는 언어로 자막 생성이 가능합니다.

번역 언어는 메타버스 설정의 언어 설정에서 설정할 수 있습니다.



** 영어 발표를 한국어 자막 처리 합니다.



대회의실 주요 기능 - 카메라 설정

보고 싶은 화면을 보는 것이 힘들다면, 카메라 설정 기능을 통해 주요 시점으로 카메라를 고정시킬 수 있습니다.

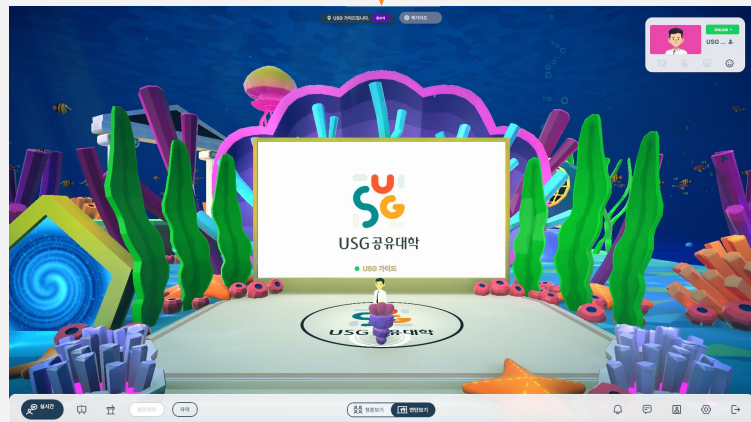
1. 청중보기: 청중을 향해 카메라를 고정할 수 있습니다.
2. 연단 보기: 연단을 향해 카메라를 고정할 수 있습니다.



1. 청중보기



2. 연단보기



대회의실 주요 기능 - 발표하기

발표자는 청자와 다른 추가 기능이 있습니다.

1. 발표 시작하기: 발표자는 선단 모양의 아이콘이 추가됩니다. 해당 아이콘을 클릭하여 발표를 시작할 수 있습니다.
2. 발표: 전체 참가자들에게 마이크가 공유되며, 화면 공유를 할 수 있습니다.
3. 화면 공유하기: 발표자가 화면을 공유하면 해당 화면이 스크린에 공유됩니다.



1. 발표 시작하기



2. 발표

3. 화면 공유하기



노멀 클래스 소개

노멀클래스는 30명 규모의 소규모 클래스를 위한 공간으로, 행성 여행 중 만날 수 있는 달기지를 주제로 디자인되었습니다.

이 공간에서는 발표와 팀별 소통이 가능하며, 에셋 갤러리로 이어지는 포털을 통해 다른 학생들의 작품을 감상할 수 있는 기회를 제공합니다.



에셋 갤러리 [학생 작품]

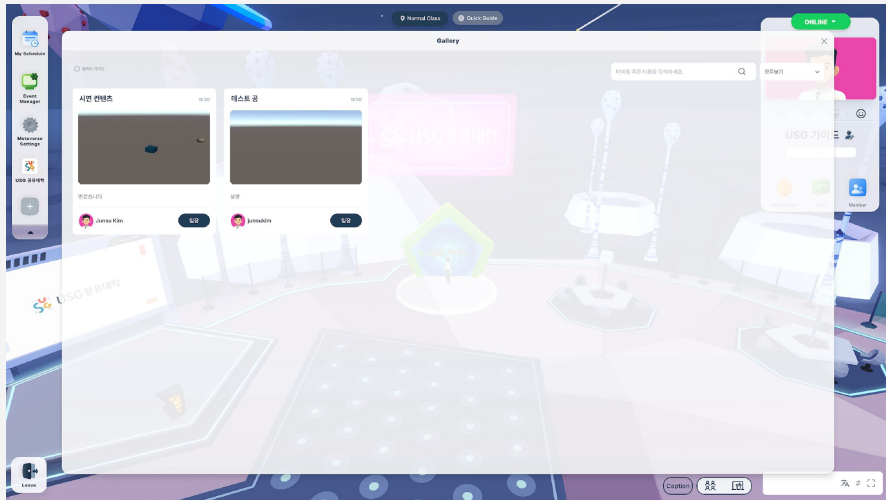
에셋 갤러리는 학생들이 직접 공간을 만들고 공유하는 장소입니다.

에디터를 활용하여 누구나 쉽게 자신만의 공간을 만들 수 있으며, 제작된 공간을 공유하여 다른 친구들과 함께 즐길 수도 있습니다.

학생들은 직접 우주, 심해 등 직접 가볼 수 없는 공간을 구현하거나,

새로운 장치를 개발하여 물리 법칙에 대한 실험 공간을 구성하는 등 시공간의 제약을 벗어난 학습 공간을 만들 수 있습니다.

하지만 학생들이 제작한 모든 공간이 공유되는 것은 아닙니다. 부적절한 갤러리의 경우 심사 과정에서 관리자에 의해 반려될 수 있습니다.

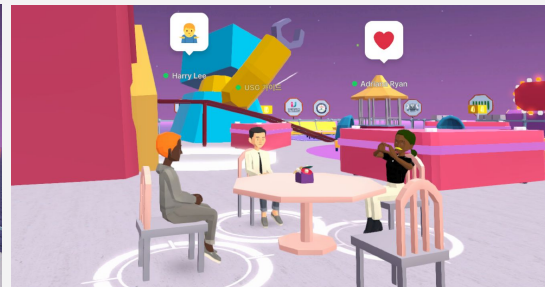


클럽룸 소개

클럽룸은 하늘섬 속 "동아리 아지트" 같은 공간입니다. 마치 우주섬의 아기자기한 게임장처럼 귀여운 분위기가 가득합니다.

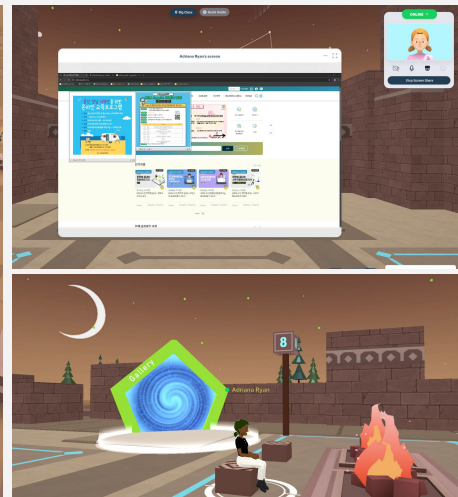
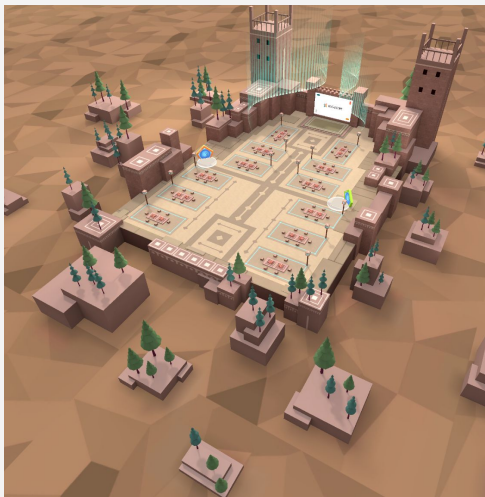
이곳에서는 동아리 활동부터 다양한 소셜 모임까지 자유롭게 즐길 수 있는 특별한 공간입니다.

친구들과 삼삼오오 모여 스물토록을 나누며 재미있는 시간을 보내보세요.



빅 클래스 소개

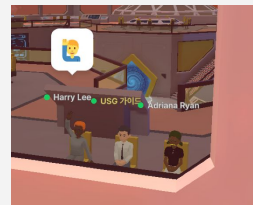
빅 클래스는 화성의 사막에서 다른 문명을 탐험하는 테마로 꾸며진 신비로운 공간입니다. 머리 위로는 오로라와 별들이 펼쳐져 있어 더욱 몽환적인 분위기를 자아냅니다. 이곳에서는 최대 80명의 학생들과 함께 수업을 진행 할 수 있는 대규모 공간입니다. 화성의 신비를 느끼며 수업을 들어 보세요.



지역협력센터 소개

지역협력센터는 우주 기지를 연상시키는 독창적인 디자인의 공간으로, 산업체 담당자들과의 면접이나 회의에 적합합니다.

이곳에서는 하늘섬에 위치한 다양한 공간을 한눈에 볼 수 있으며, 협력과 소통을 위한 창의적이고 미래 지향적인 환경을 제공합니다.



컨벤션 센터 [GNU LINC 3.0] 소개

GNU LINC 3.0 Convention Center은 거대한 개척홀과 다양한 LINC 3.0 전시관으로 구성되어 있습니다.

개척홀은 회의실과 같이 발표에 적합한 인프라 뿐만 아니라 실시간 채팅, 발언 요청 기능 또한 구현되어 있어,

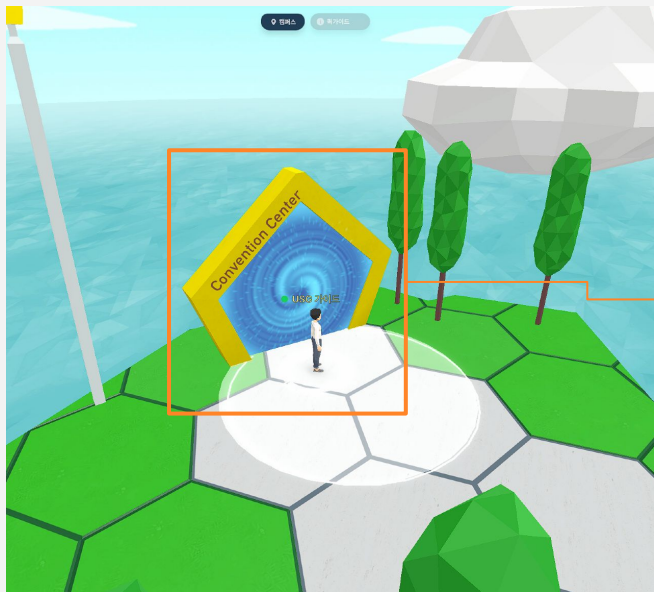
다양한 의견을 자유롭게 나눌 수 있습니다. 또한 여러 부스들이 함께 있어 각종 부스에서 전시를 보거나 스몰톡으로 의견을 주고 받을 수 있습니다.



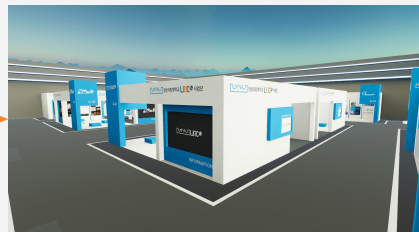
컨벤션 센터 입장 방법

컨벤션 센터와 LINC 3.0 전시관은 Convention Center 포털로 입장할 수 있습니다.

Convention Center Gate로 이동하면 이벤트 목록이 자동으로 뜨며, 입장 버튼을 통해 원하는 곳으로 입장이 가능합니다.



개척홀



LINC 3.0 전시관

컨벤션 센터 지도

컨벤션 센터는 발표공간과 전시공간이 공존합니다.

발표를 들을 수 있는 Presentation Zone, 전시를 볼 수 있는 Booth, 두 공간을 연결시켜주는 Hallway가 있습니다.

Presentation Zone의 관중석은 1,2,3 구역으로 나누어져 있으며, Presentation Zone과 Hallway의 포탈을 통해 입장이 가능합니다.



Presentation Zone :

발표를 들을 수 있습니다. 발표 시작 전에 Small Talk 가 가능합니다.

발표 시작 후 모든 Small Talk 가 끊기고 발표자의 발표를 듣게 됩니다.

Booth :

각 Booth에서 개별 Small Talk가 가능합니다.

발표가 시작된 후에도 Small Talk는 끊기지 않습니다. 다만 발표는 들을 수 없습니다.

Hallway:

사용자간의 Small Talk가 가능합니다.

발표가 시작된 후에도 끊기지 않습니다. 발표는 들을 수 없습니다.

LINC 3.0 전시관

LINC 3.0 전시관은 다양한 기업들의 홍보 자료를 볼 수 있는 공간으로, 새로운 관람 경험을 제공합니다.

모든 부스에서 각 업체의 홍보 영상을 간편하게 시청할 수 있으며, 부스 안에서는 자동으로 스물톡 기능이 활성화되어 자연스럽게 대화를 나눌 수 있습니다.

또한, 부스 내의 포스터에 가까이 다가가면 관련 자료를 즉시 다운로드할 수 있어, 정보 접근이 더욱 효율적이고 편리합니다.



부스 안의 사람들과 스물톡하기:

부스존에 입장하면 자동으로 부스 안에 있는 사람들과 스물톡이 연결됩니다.



홍보 영상 시청하기:

영상 앞으로 가까이 다가가면 자동으로 영상이 재생됩니다.



포스터 자료 다운로드 받기:

포스터에 가까이 다가가면 '자료받기' 버튼이 활성화 됩니다.

특별관

특별관은 경상도 지역 기업 협력을 위한 특별한 공간 중 하나로, 첨단 항공 기술과 혁신적인 성과를 전시하는 곳입니다.

이 갤러리에서는 한국 항공 산업의 발전을 상징하는 항공기를 만나볼 수 있으며, 전시를 통해 항공우주의 미래를 체험할 수 있는 기회를 제공합니다.

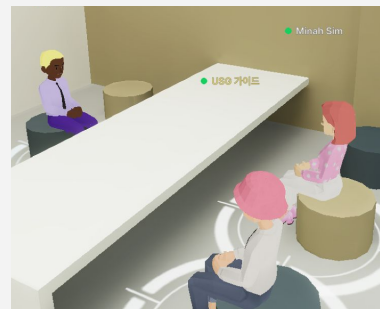


모비버스(학습자료실) 소개

모비버스(학습자료실)는 학습 자료를 다운로드 받을 수 있는 공간입니다.

강의의 1주차부터 16주차까지의 자료를 보거나 다운로드 받을 수 있으며, 유튜브 영상, PDF 파일이 제공됩니다.

에디터에서 제작하여 갤러리에 업로드한 작품을 전시할 수도 있습니다.

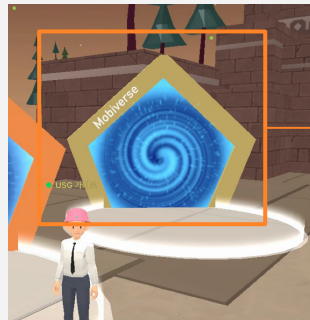
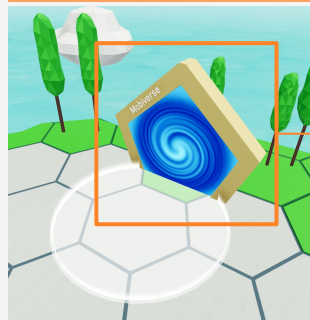


모비버스(학습자료실) 입장

모비버스(학습자료실)는 노멀/빅 클래스를 통해 입장할 수 있습니다.

1. 캠퍼스 또는 노멀 클래스, 빅 클래스에 있는 모비버스(학습자료실) 포탈로 이동합니다.
2. 모비버스(학습자료실) 목록에서 원하는 강의의 입장 버튼을 클릭합니다.
3. 확인 버튼을 클릭합니다.

캠퍼스 모비버스 포탈



빅 클래스 모비버스 포탈



2. 모비버스 입장



노말 클래스 모비버스 포탈

모비버스(학습자료실) 부스

모비버스(학습자료실)는 학습 자료를 다운로드 받을 수 있는 공간입니다.

모든 부스에서 각 주치의 강의 영상을 간편하게 시청할 수 있으며, 부스 안에서는 자동으로 스몰톡 기능이 활성화되어 자연스럽게 대화를 나눌 수 있습니다.

또한, 부스 내의 PDF 포스터에 가까이 다가가면 수업 자료를 즉시 다운로드할 수 있어, 정보 접근이 더욱 효율적이고 편리합니다.



부스 안의 사람들과 스몰톡하기:

부스존에 입장하면 자동으로 부스 안에 있는 사람들과 스몰톡이 연결됩니다.



강의 영상 시청하기:

영상 앞으로 가까이 다가가면 자동으로 영상이 재생됩니다. '영상보기' 버튼을 클릭하면 웹(유튜브)이 켜집니다.



포스터 자료 다운로드 받기:

포스터에 가까이 다가가면 '자료받기' 버튼이 활성화 됩니다. '자료받기' 버튼을 클릭하여 PDF를 다운로드 할 수 있습니다.

강의 영상 시청하기

모비버스(학습자료실)에서는 강의 자료(영상)를 시청할 수 있습니다.

1. 썸네일이 '화면 가까이 접근하면 영상을 시청할 수 있어요'의 경우, 시청존 안쪽으로 들어가면 영상이 자동으로 재생됩니다. ('영상을 준비 중이에요.'는 영상이 없는 강의입니다.)
2. 한 강의에서도 영상이 2개 이상일 수 있습니다. 화면 중하단의 화살표 버튼을 클릭하여 다른 영상을 시청할 수 있습니다. (영상이 1개인 경우 화살표가 없습니다.)

1. 화면 가까이 접근 시 영상 자동 재생



2-1. 영상이 1개인 경우



화면 중하단에 화살표 버튼: ◀ 1 / 3 ▶
화살표 버튼을 클릭하여 다른 영상을 시청할 수 있습니다.

2-2. 영상이 2개 이상인 경우

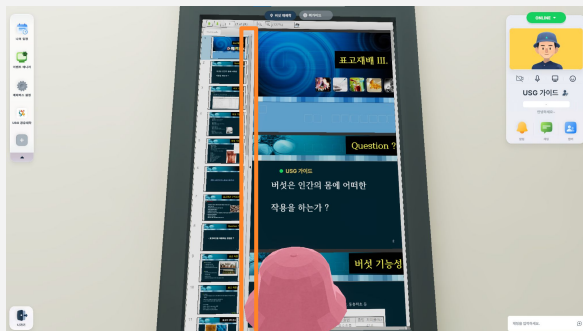


강의 자료 보기

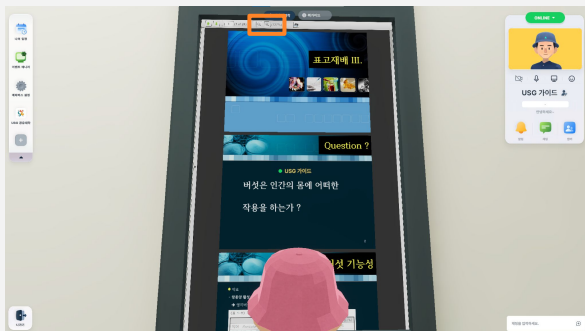
부스 안쪽 포스터에서는 강의 자료를 볼 수 있습니다.



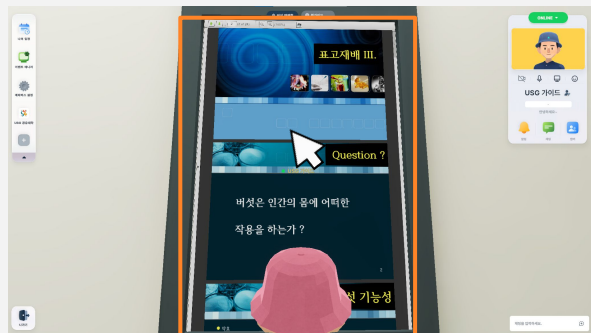
1. 포스터 프레임 밖에 커서를 위치하고 마우스 휠을 아래로 스크롤하여 화면을 확대합니다.



2. 사이드 창을 클릭하여 닫아줍니다.



3. 상단의 돋보기 버튼을 통해 자료의 크기를 적절하게 조정합니다.



4. 포스터 프레임 안에 커서를 위치하고 마우스 휠을 아래로 스크롤하며 자료를 볼 수 있습니다.



5. 포스터 프레임 밖에 커서를 위치하고 마우스 휠을 위로 스크롤하여 화면을 축소합니다.



6. 화면을 축소하여 원래 시점으로 돌아갈 수 있습니다.

모비버스(학습자료실) 전시

에디터를 통해 제작하여 갤러리에 올라온 전시물을 단상에 전시할 수 있습니다.

단상에 적합하게 사이즈가 조정되며, 애니메이션이 적용됩니다.

사운드와 라이트는 적용되지 않습니다.



최대 4개 전시 가능:

모비스퀘어(웹)의 전시 관리를 통해 선택된 4개의 전시물이 전시됩니다.



전시 단상 올라가기:

단상에는 키보드 조작을 통해 걸어서 올라갈 수 있습니다.

마우스 조작을 통해 뛰어서 올라갈 수 없습니다.

모비버스(학습자료실) 전시물 제작 가이드

모비버스(학습자료실)에 전시하기 위한 전시물을 에디터에서 제작할 때 준수해야 할 전시물 제작 가이드입니다.

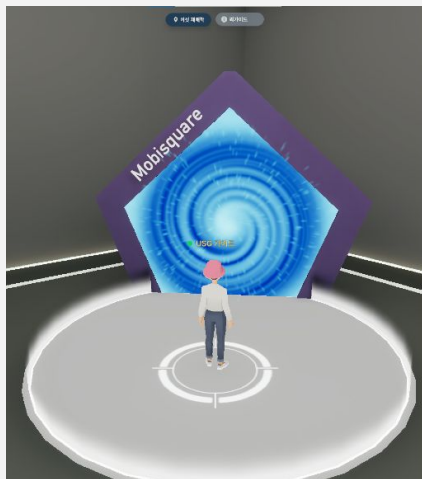
1. 권장 용량은 300MB입니다.
 - a. 용량이 클 수록 모비버스(학습자료실) 입장이 느려질 수 있습니다.
 - b. 용량이 클 수록 전시물 로딩이 느려질 수 있습니다.
 - c. 네트워크 환경에 따라서 크게 지연될 수 있습니다.
2. 커스텀 에디터의 유니티 버전은 2021.3.15f1 (URP) 버전을 사용해야 합니다.
 - a. 그 외의 유니티 버전을 사용할 경우 오류가 발생할 수 있습니다.
 - b. 그 외 버전의 에셋을 사용할 경우 오류가 발생할 수 있습니다.
3. 별도의 스크립트가 들어가 있는 프로젝트의 경우, 구동이 되지 않을 확률이 높습니다.
 - a. 하늘섬 자체 프로젝트와 충돌 할 가능성 높습니다.
 - b. 개별적인 스크립트를 걷어내고, 완성된 모형의 최종 형태로 추출되어야 이상 없이 전시가 가능합니다.
4. 메쉬에 포함되어 있는 애니메이션은 플레이 가능합니다.
5. 스크립트로 구현되는 애니메이션의 경우 별도 애니메이션으로 작업하여 줘야합니다.
6. 전체적인 Scene 구성이 클 경우 전시 공간에서는 프로포션이 작게 들어갈 수 밖에 없습니다.
7. 용량이 클 수록 갤러리에 업로드 시 느려지고, 갤러리에 입장할 때 느려질 수 있습니다.
8. 비주얼 스크립팅은 동작 가능합니다.

모비버스(학습자료실) 내 포탈

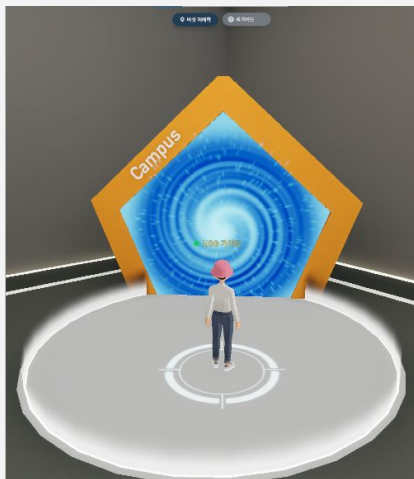
모비버스(학습자료실)에는 4개의 포탈이 있습니다.

1. 모비스퀘어: 모비스퀘어 웹 팝업이 생성됩니다.
2. 캠퍼스: 캠퍼스로 이동합니다.
3. 모비버스(학습자료실): 다른 모비버스로 이동할 수 있습니다.
4. 갤러리: 갤러리 팝업이 생성되며, 갤러리로 이동할 수 있습니다.

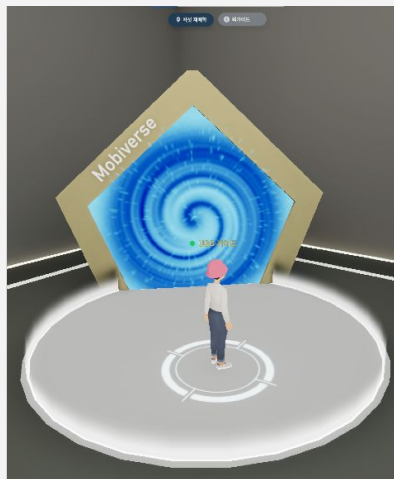
1. 모비스퀘어



2. 캠퍼스



3. 모비버스



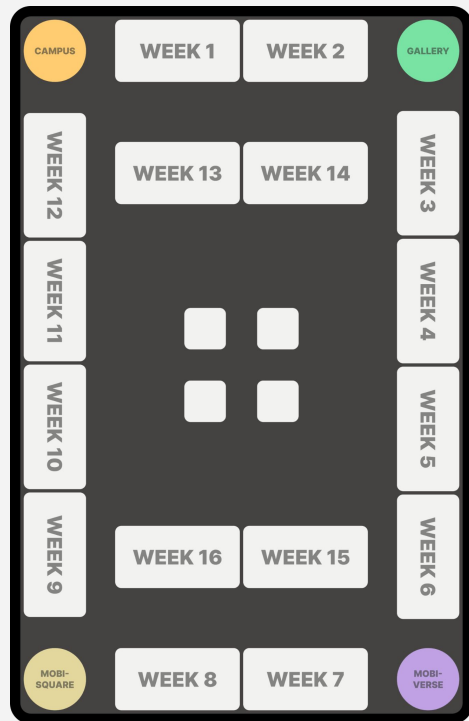
4. 갤러리



모비버스(학습자료실) 미니맵

모비버스(학습자료실)의 포탈 옆에는 미니맵이 있습니다.

각 주차별 부스 위치와 4개 포탈의 위치를 확인할 수 있습니다.



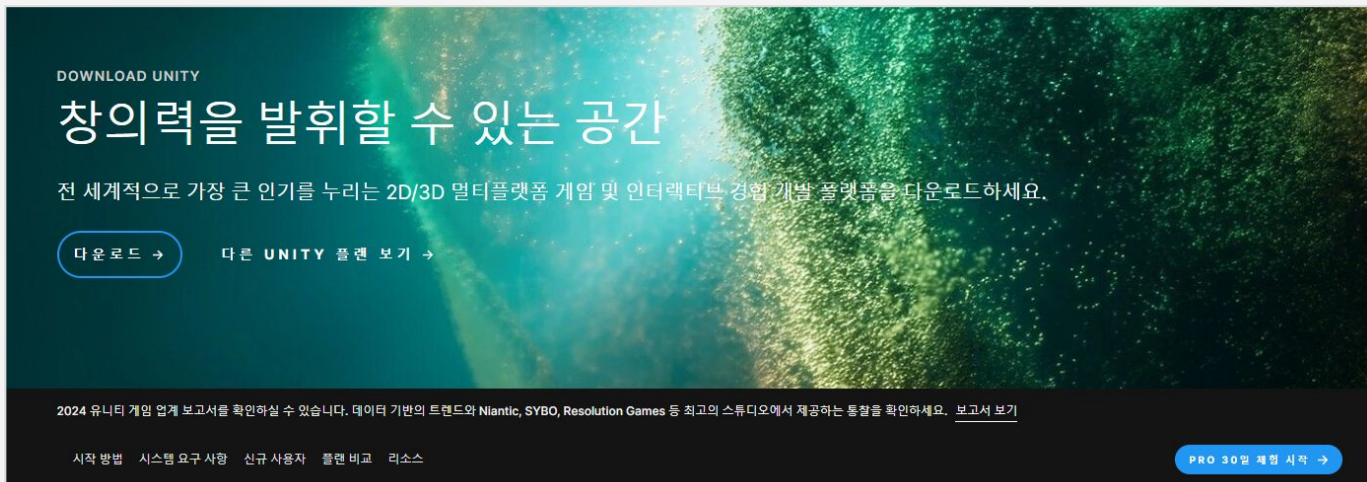
04

Unity 설치 & Custom Tool

- Unity Hub 설치
 - [Unity Hub 설치하기](#)
 - [Unity Editor 설치하기](#)
 - [Unity 학습자료](#)
- Custom Tool 사용법
 - [Custom Tool 프로젝트 설정](#)
 - [Custom Tool 사용자 인터페이스](#)
 - [오브젝트 클릭 시 URL 열기](#)
 - [FBX Import 시 주의사항](#)

Unity Hub 설치하기

- [Unity 홈페이지](#)에서 자신의 컴퓨터 운영 체제(OS)에 맞는 Unity Hub 설치 파일을 다운로드 합니다.



Unity를 사용한 3단계 제작

1. 1. 1. Unity Hub 다운로드

화면의 설명을 따라 설치 프로세스를 진행하고 설정합니다.

[Windows용 다운로드](#) [Mac용 다운로드](#) [Linux용 지침](#)

2. 2. 2. Unity 버전 선택

최신 버전의 Unity, 이전 릴리스 또는 개발 중인 최신 기능이 포함된 베타 버전을 설치합니다.

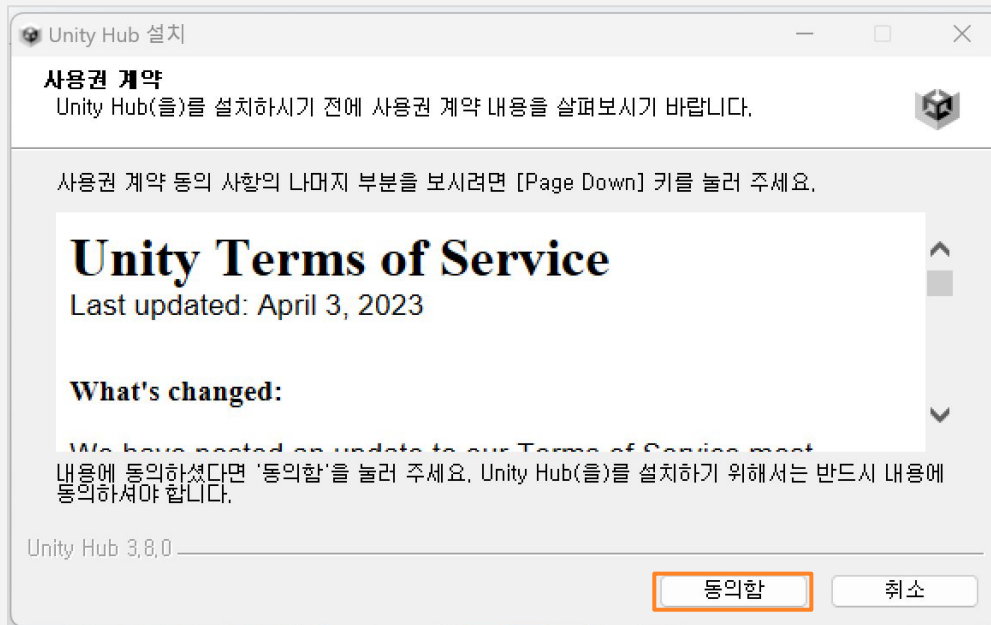
[다운로드 아카이브 방문](#)

3. 프로젝트 시작

처음부터 제작할 수도 있고, 템플릿을 사용하여 첫 프로젝트를 빠르게 진행할 수도 있습니다. 초보자부터 전문가까지 모든 크리에이터를 지원하기 위해 고안된 튜토리얼 비디오를 확인하세요.

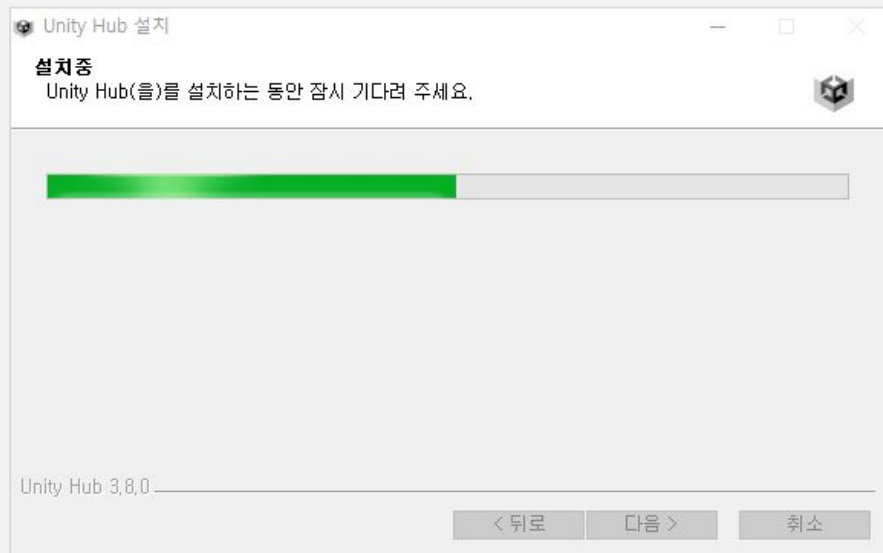
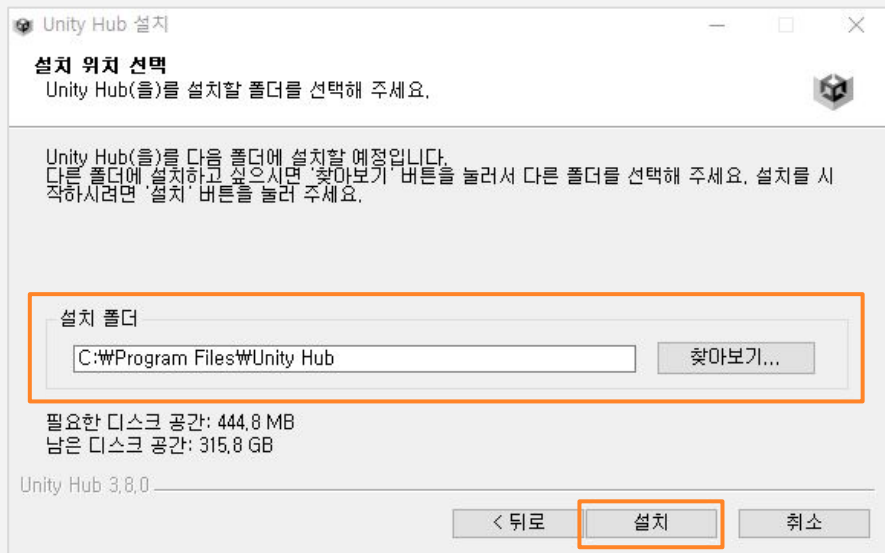
[Pro 온보딩 가이드 액세스](#)

Unity Hub 설치하기



Unity Hub 설치하기

- 설치 폴더 경로를 설정하고 설치를 진행해주세요.
- 설치가 오래 걸릴 수 있으니, Unity ID를 만들어 보겠습니다. (다음 페이지)



Unity Hub 설치하기

- [Unity 홈페이지](#)에 가서 Unity ID 만듭니다.



Unity ID 만들기

이미 Unity ID를 보유하고 계시다면 [여기에서 로그인하세요.](#)

이메일

암호

사용자 이름

성명

☒ 유니티의 [이용 약관\(Terms of Service\)](#)을 읽고 동의합니다 (필수)
 ☒ 유니티의 [개인정보 수집 및 이용](#)에 동의합니다 (필수)
 ☐ 유니티의 [마케팅 활동](#) 정보 수신에 동의하며, 이메일을 통해 유니티로부터 마케팅 및 프로모션 정보를 받는 것에 동의합니다 (선택)

☐
 로봇이 아닙니다.
 
 reCAPTCHA
개인정보 보호 · 약관

Unity ID 만들기

이미 Unity ID가 있나요?

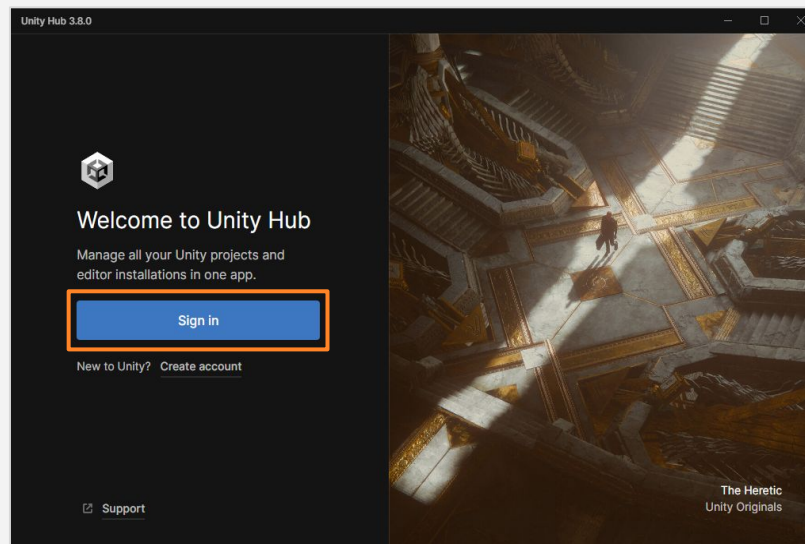
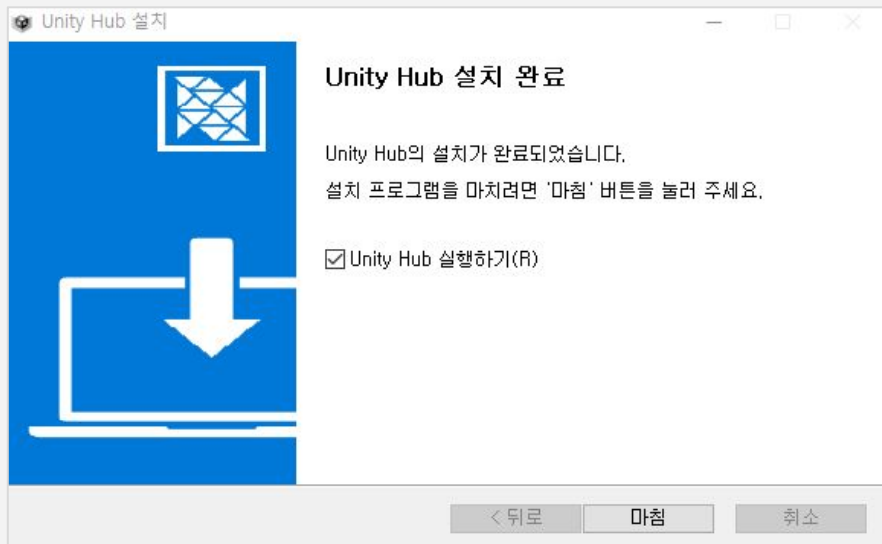
OR





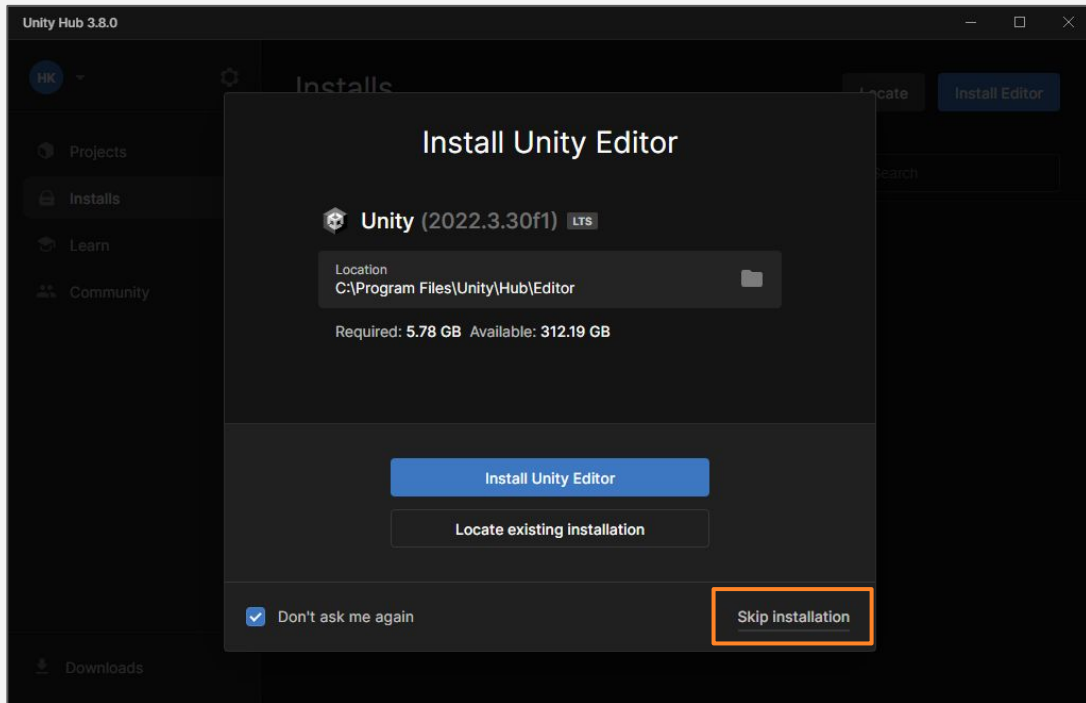

Unity Hub 설치하기

- Unity Hub 설치가 완료된 후, Unity Hub를 실행하여 로그인합니다.



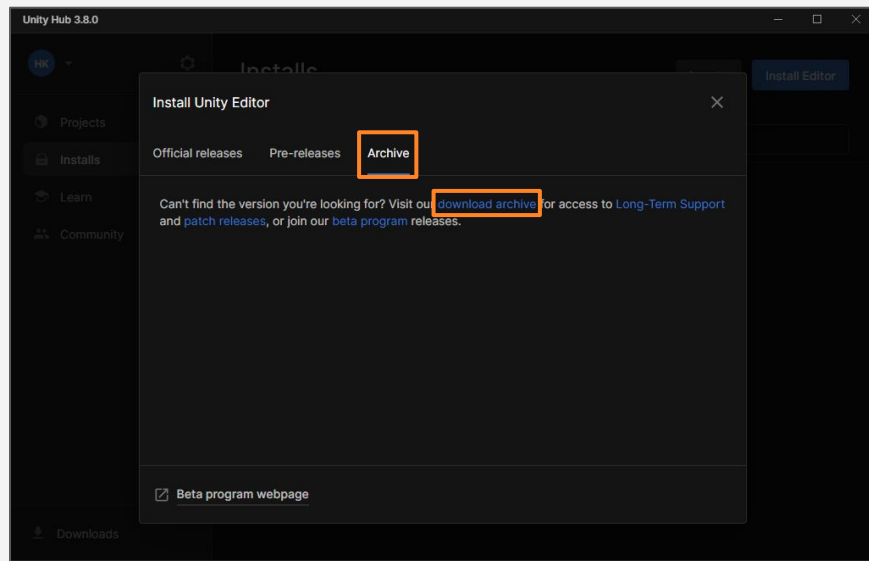
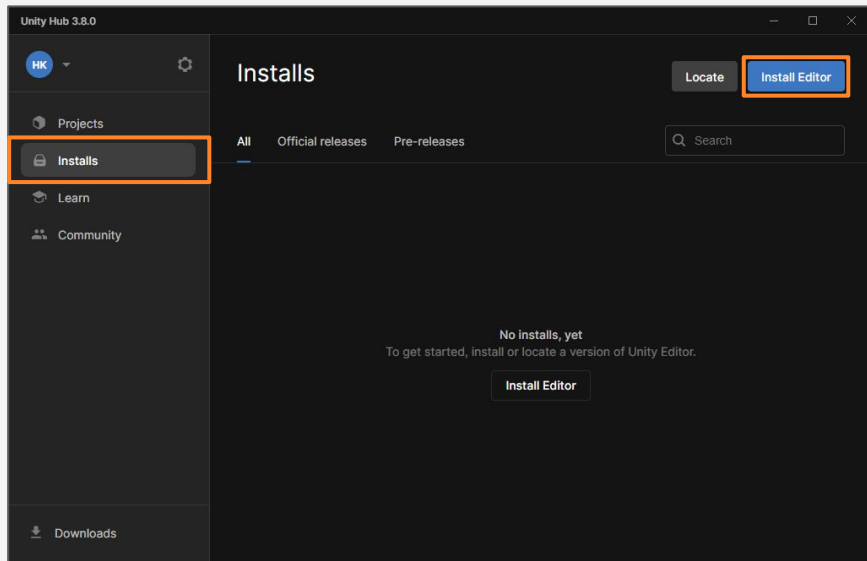
Unity Editor 설치하기

- Custom Tool은 Unity Editor LTS 2021.3.15f1 버전을 사용합니다. [Skip installation]을 눌러주세요.



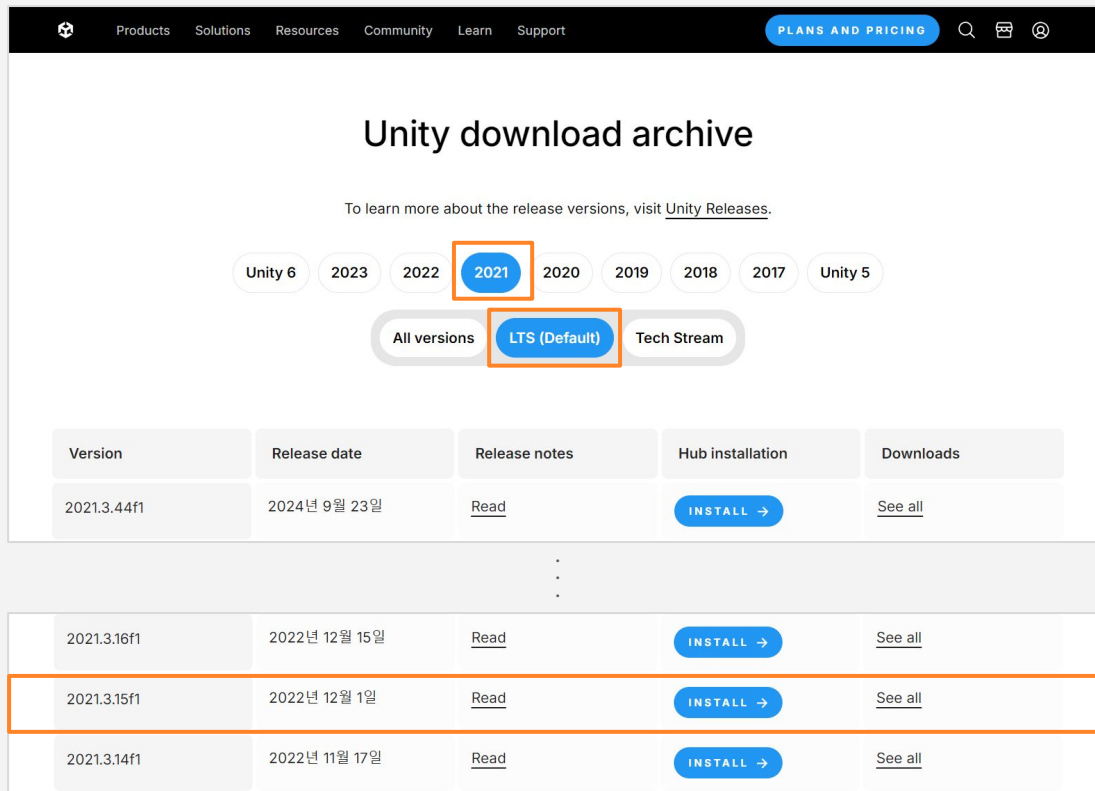
Unity Editor 설치하기

- Unity Editor LTS 2021.3.15f1 버전을 설치를 위해 [[download archive](#)]에 이동해주세요.



Unity Editor 설치하기

- Unity Editor LTS 2021.3.15f1 버전을 찾아서 설치해 주세요.



Unity download archive

To learn more about the release versions, visit [Unity Releases](#).

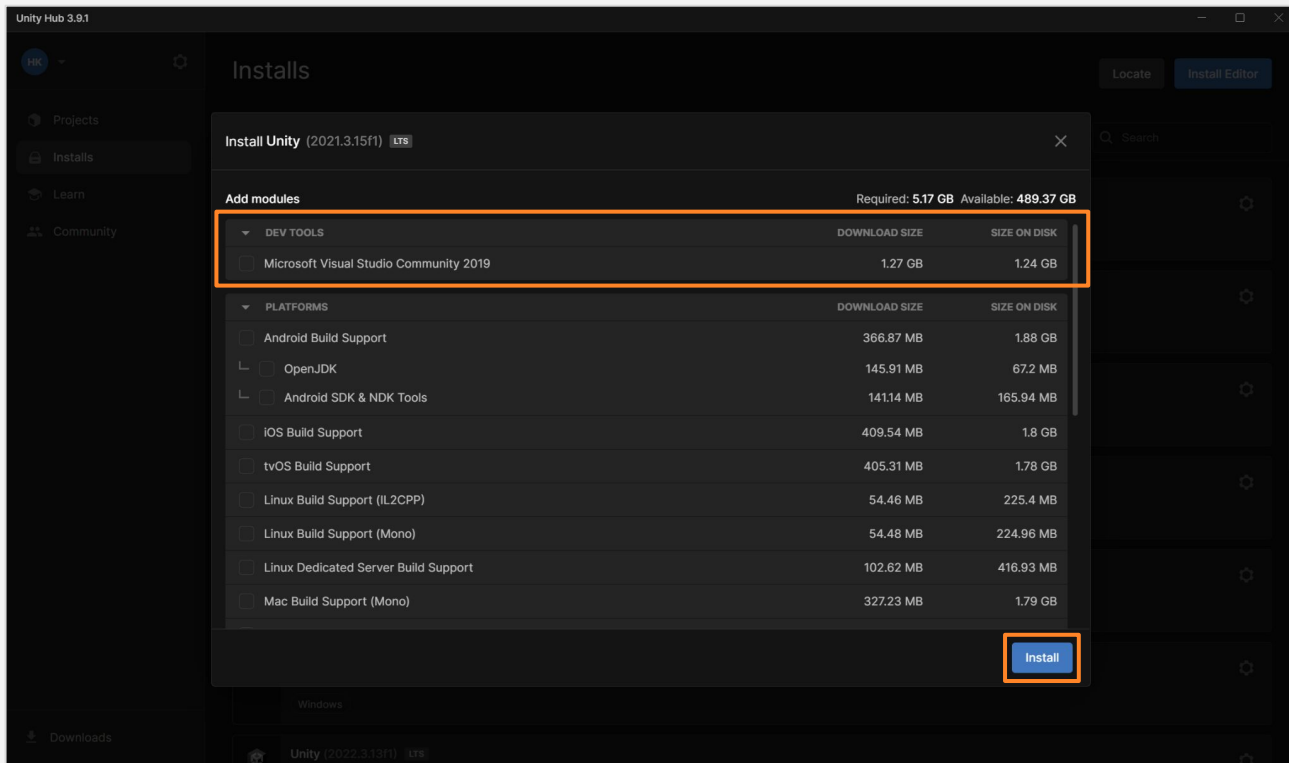
Unity 6 2023 2022 **2021** 2020 2019 2018 2017 Unity 5

All versions **LTS (Default)** Tech Stream

Version	Release date	Release notes	Hub installation	Downloads
2021.3.44f1	2024년 9월 23일	Read	INSTALL →	See all
...	...	...	...	...
2021.3.16f1	2022년 12월 15일	Read	INSTALL →	See all
2021.3.15f1	2022년 12월 1일	Read	INSTALL →	See all
2021.3.14f1	2022년 11월 17일	Read	INSTALL →	See all

Unity Editor 설치하기

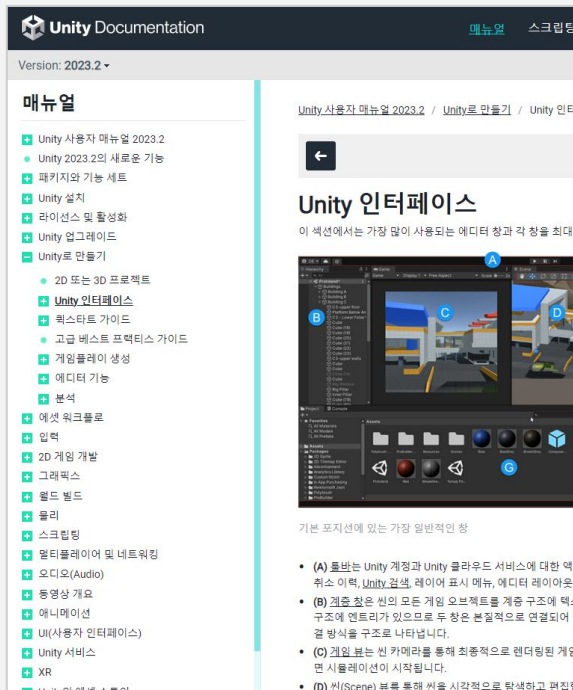
- 이 단계에서 프로젝트에 필요한 모듈을 선택하여 다운로드할 수 있습니다.
- 이번 프로젝트에 필요하지 않은 Microsoft Visual Studio Community 2019의 선택을 해제한 후, '설치' 버튼을 눌러주시면 Unity Editor 설치가 완료됩니다.



- Unity의 기초를 배우면 Custom Tool을 더욱 쉽게 사용할 수 있습니다.

Unity Korea Youtube

Unity 사용자 매뉴얼



Custom Tool 프로젝트 설정

- USG 메타버스 캠퍼스 홈페이지에 접속하여 Custom Tool 프로젝트 파일을 다운로드 받습니다.
- 프로젝트 압축 파일을 다운로드한 후, 압축을 해제합니다.

지역혁신플랫폼 대학교육혁신본부 GLOBAL SITE ▶ 교육부 경상남도 울산광역시 울산·경남지역혁신플랫폼 플랫폼포유

USG 공유대학

USG공유대학 소개
USG공유대학원
USG반도체
전공소개
마이크로디그리 과정
교육과정
입학안내
학생지원
커뮤니티
USG공유대학 XR·AI

USG 공유대학

USG공유대학 XR·AI

USG 메타버스 캠퍼스 ChatGPT MS 365 Copilot

USG 메타버스 캠퍼스는 웹을 통해 접근 가능한 유니티 기반 메타버스 공간으로 다양한 학문 분야에 대한 학습 경험을 제공합니다.

메타버스 체험

미래형 교육의 중심, 메타버스 교육 플랫폼

메타버스 플랫폼을 통해 학생들은 실시간 상호작용이 가능한 3D 콘텐츠를 학습하거나 콘텐츠를 제작하여 실감형 스토어에 자신의 포트폴리오를 구축할 수 있습니다.

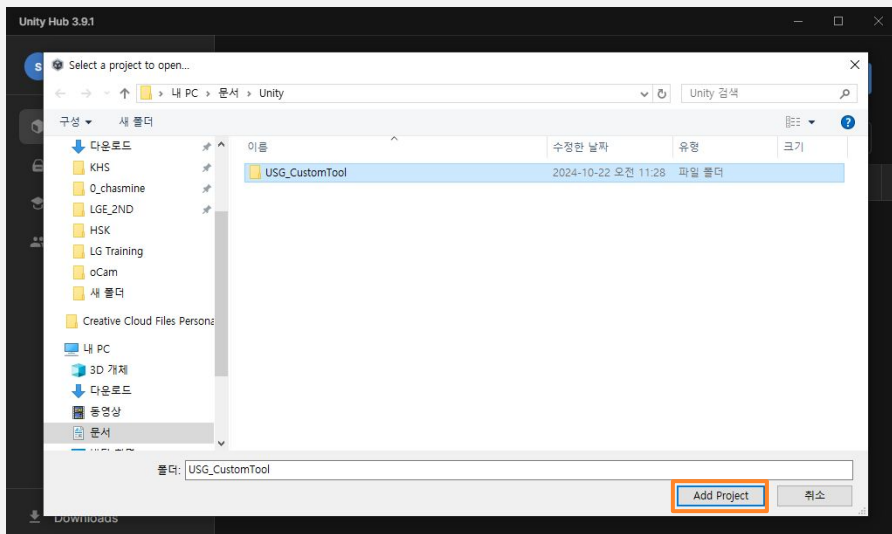
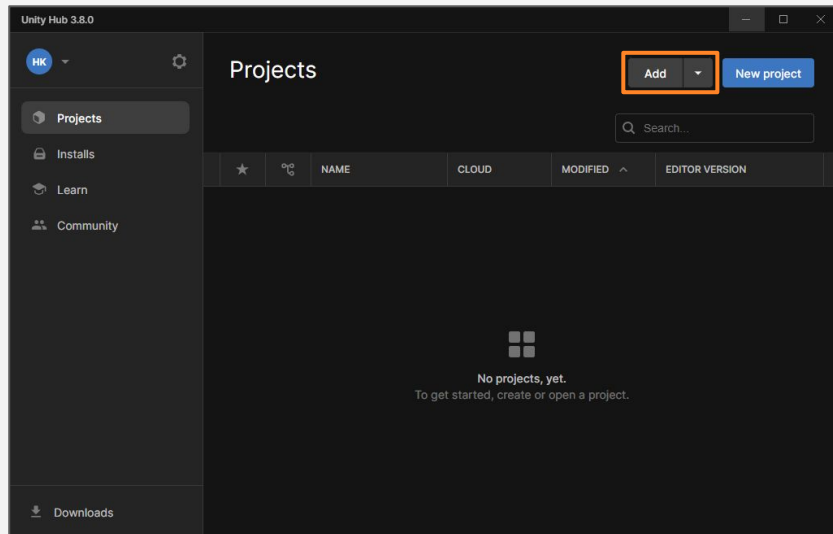
전 세계 어디서나 접속 가능한 메타버스는 글로벌 학습자들을 위한 다국어 번역 서비스 또한 지원하며 미래 교육을 선도합니다.

메타버스 캠퍼스 메뉴얼 다운로드

메타버스 캠퍼스 다운로드

Custom Tool 프로젝트 설정

- Unity Hub를 열고 [Projects] 탭에서 'Add' 버튼을 눌러주세요.
- 해당 프로젝트 폴더를 클릭한 후, 'Open' 버튼을 눌러주세요.



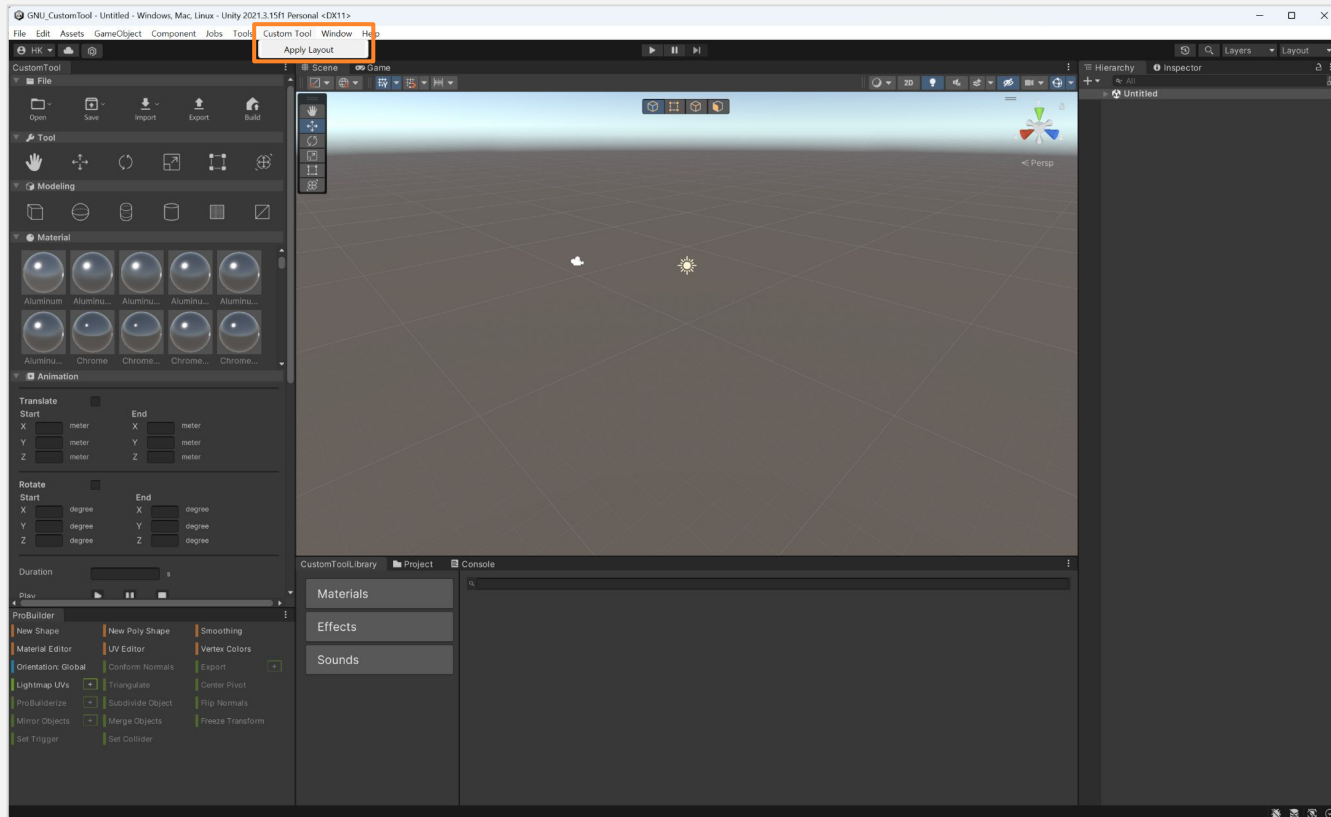
Custom Tool 프로젝트 설정

- 프로젝트 크기와 컴퓨터 사양에 따라 시간이 오래 걸릴 수 있습니다.



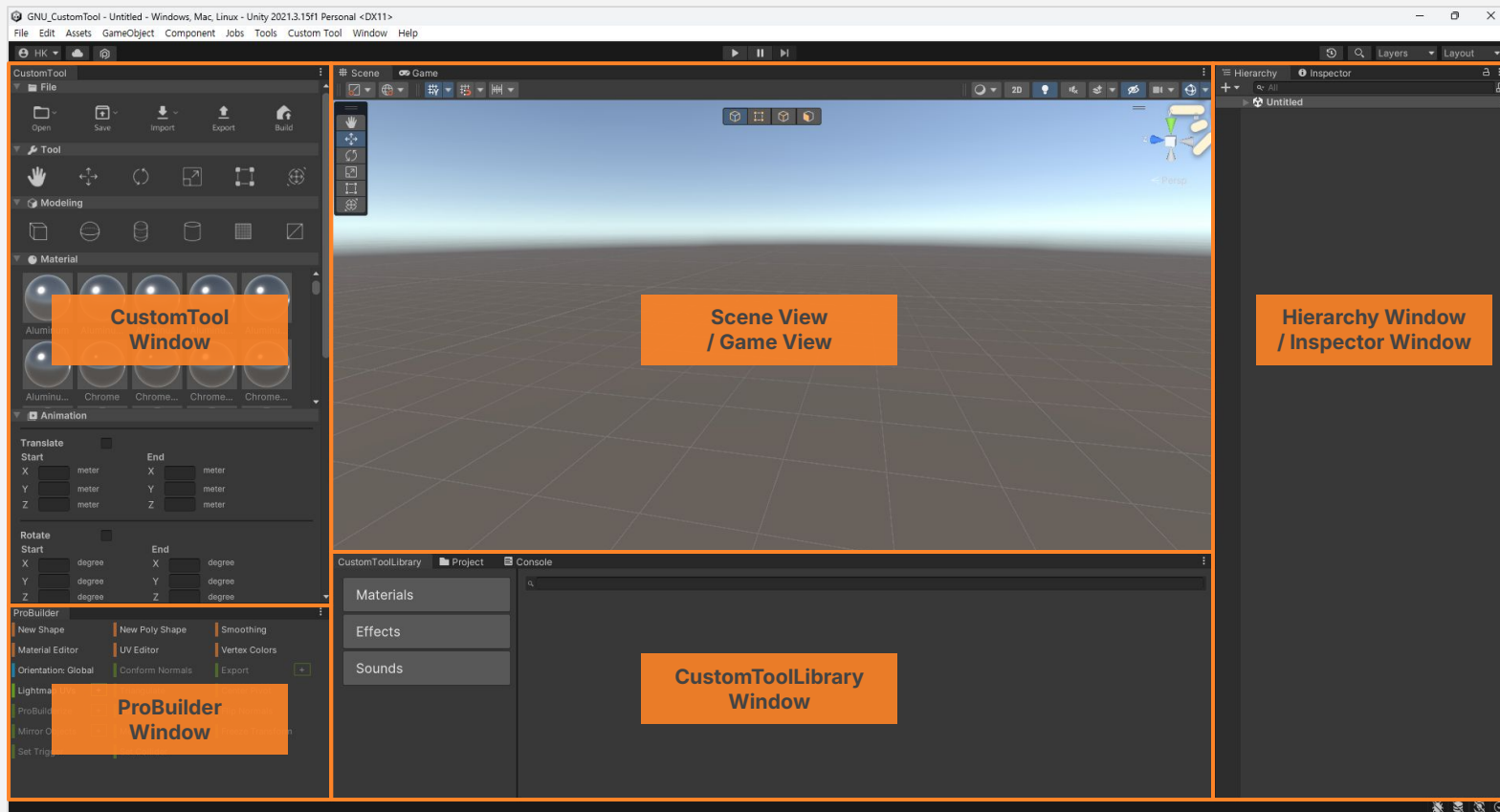
Custom Tool 프로젝트 설정

- Unity Editor가 아래 이미지처럼 열렸다면, 프로젝트가 정상적으로 설정된 것입니다. 이제 Custom Tool 을 사용할 준비가 되었습니다.
- 만약 Unity Editor가 아래 이미지처럼 열리지 않았다면, 상단의 [Custom Tool] 탭을 클릭한 후 [Apply Layout]을 눌러주세요



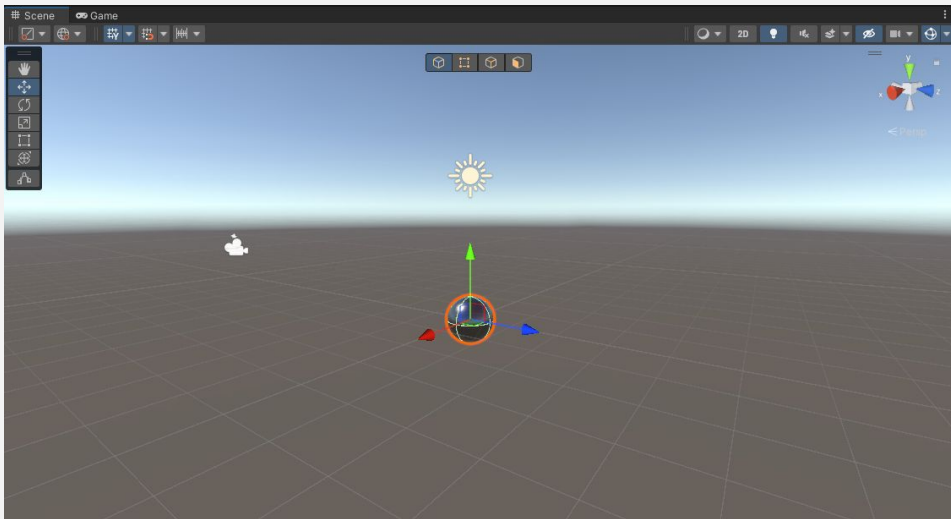
Custom Tool 사용자 인터페이스

- Custom Tool은 크게 다섯 가지 창으로 구분됩니다.



Custom Tool 사용자 인터페이스 - Scene View

- Scene View는 사용자가 장면을 편집하고 시각적으로 확인하는 창입니다. 이 창을 통해 게임 오브젝트를 배치하고, 이동, 회전, 크기 조정 등의 작업을 수행할 수 있습니다.



카메라 이동 및 제어

- 카메라를 자유롭게 이동하여 다양한 각도에서 프로젝트를 확인할 수 있습니다.
- Alt + 좌클릭: 카메라 회전, 휠 스크롤: 줌 인/아웃, 우클릭 + W, A, S, D: 카메라 이동
- 위의 단축키를 사용해 Scene을 탐색하고 세부적인 요소를 쉽게 확인할 수 있습니다.

오브젝트 편집

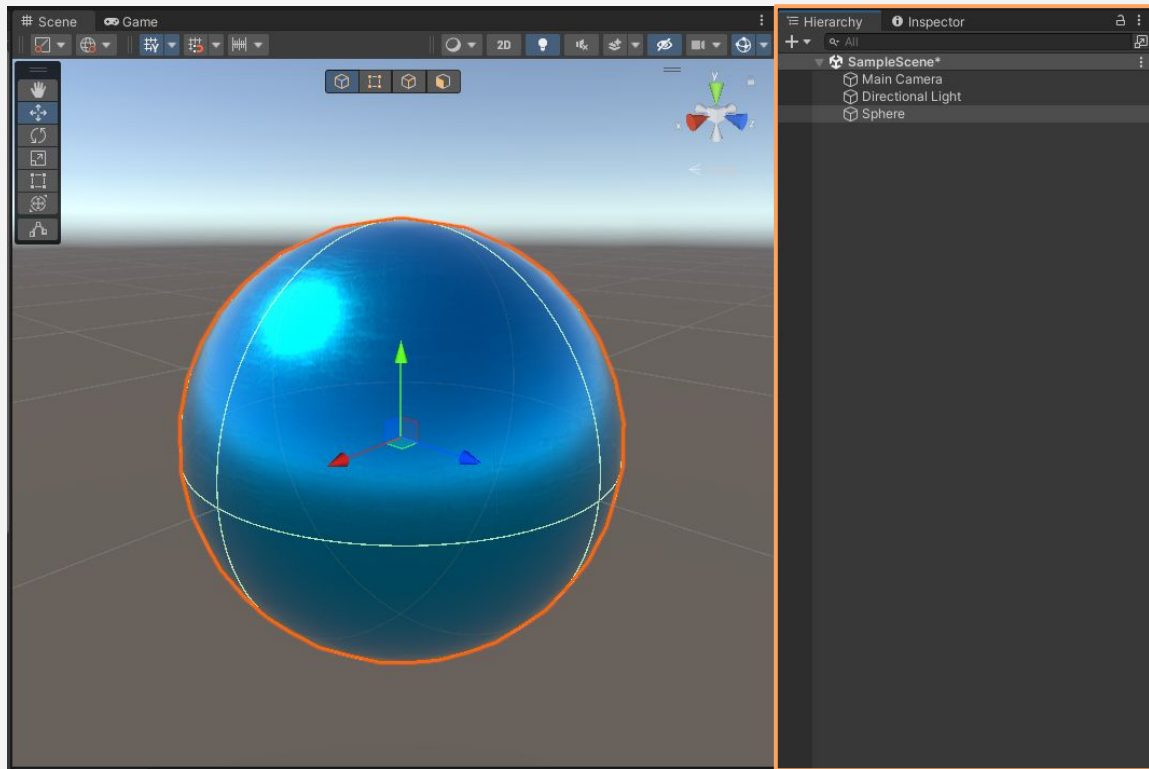
- 오브젝트를 선택하고 이동(Move), 회전(Rotate), 크기 조정(Scale) 도구를 사용해 편집할 수 있습니다.

Gizmos 사용

- Gizmos를 통해 오브젝트의 위치나 카메라, 조명 등의 특수 요소를 시각적으로 표시합니다.

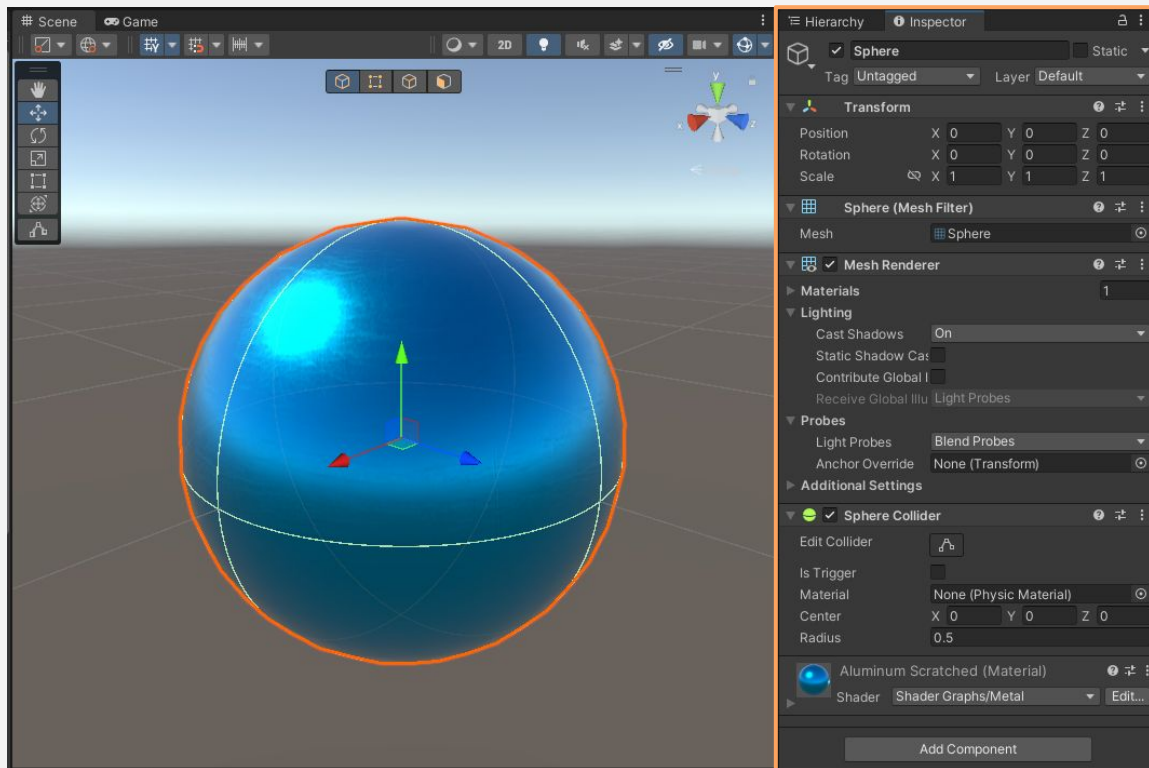
Custom Tool 사용자 인터페이스 - Hierarchy Window

- Scene View 안에 있는 모든 오브젝트를 한눈에 볼 수 있는 창입니다. 여기서 캐릭터, 카메라, 조명 같은 게임 오브젝트가 리스트로 나옵니다.
- Hierarchy 창에서 오브젝트를 추가하거나 삭제할 수 있습니다.
- 오브젝트들 간의 부모-자식 관계를 만들 수 있습니다. 예를 들어, 캐릭터의 손을 몸에 붙이면, 몸을 움직일 때 손도 같이 움직입니다.



Custom Tool 사용자 인터페이스 - Inspector Window

- Scene View 에서 선택된 게임 오브젝트나 에셋의 속성을 확인하고 편집할 수 있는 창입니다.
- 이 창에서는 게임 오브젝트에 할당된 컴포넌트(예: Transform, Rigidbody 등)의 설정을 수정할 수 있으며, 스크립트 변수나 컴포넌트를 추가하거나 제거할 수 있습니다.



Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window



File

	Open	- 기존 프로젝트나 파일을 불러와 작업을 이어갑니다.
	Save	- 현재 작업 내용을 저장하여 진행 상황을 보존합니다.
	Import	- 외부 자산(이미지, 모델, 오디오 등)을 프로젝트로 추가합니다.
	Export	- 프로젝트 일부를 패키지로 내보내어 다른 프로젝트로 이동하거나 백업합니다.
	Build	- (USG 로그인이 되어 있을 경우) '빌드'를 누르면 아래의 창이 뜨고, 빈칸 내용을 채우면 내 작품이 갤러리에 업로드됩니다.

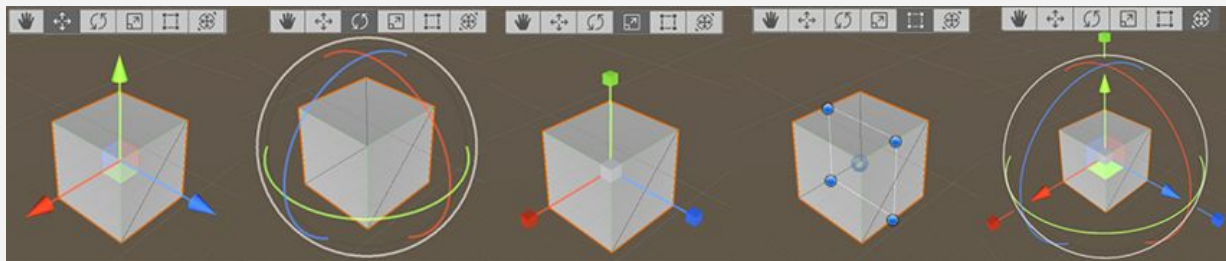
아이디 hayden7
전공
타이틀
작품 설명
전시 공간

학교 내 전체 공개 여부 ☐ 공개
해당 옵션 선택 시 학교 내 모든 멤버가 볼 수 있어요.
로그아웃 취소 업로드

Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window



Tool		
	Hand Tool	- Scene View에서 마우스로 드래그하여 카메라를 움직여서 장면을 자유롭게 이동할 수 있습니다.
	Move Tool	- 오브젝트를 X, Y, Z 축으로 이동합니다.
	Rotate Tool	- 오브젝트를 X, Y, Z 축으로 회전합니다.
	Scale Tool	- 오브젝트의 크기를 X, Y, Z 축으로 조정합니다.
	Rect Tool	- UI 및 2D 요소의 크기와 위치를 조정합니다.
	Transform Tool	- Move, Rotate, Scale 기능을 통합하여, 오브젝트의 위치, 방향, 크기를 쉽게 조정할 수 있습니다.

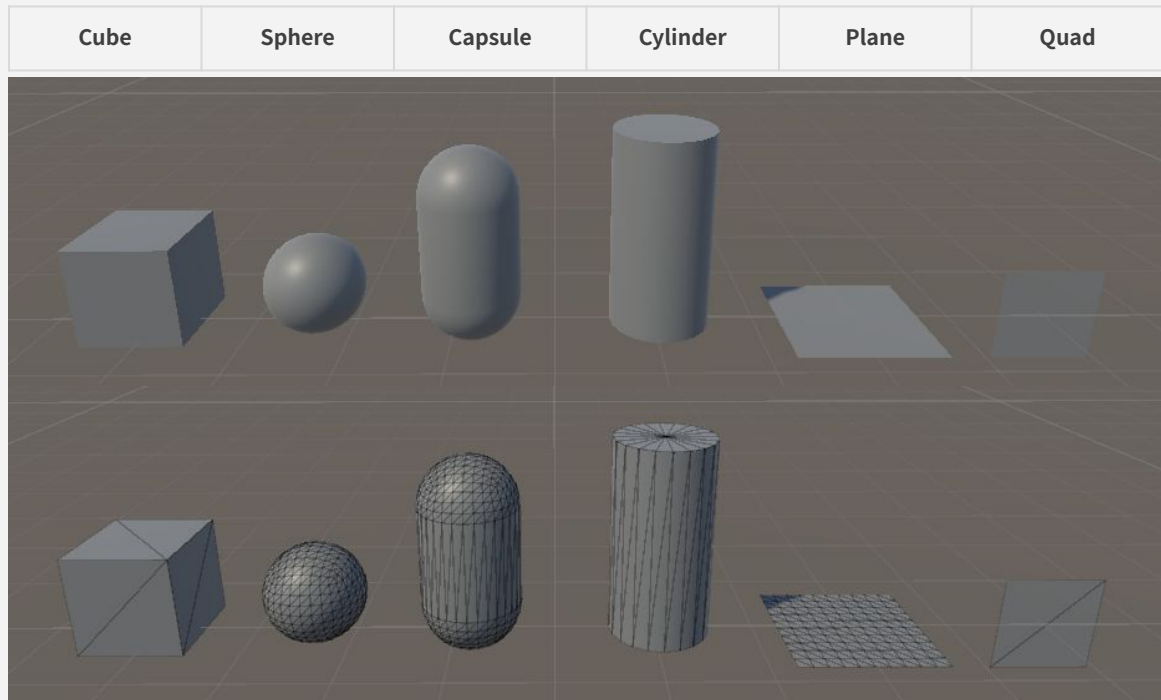


Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window



Modeling

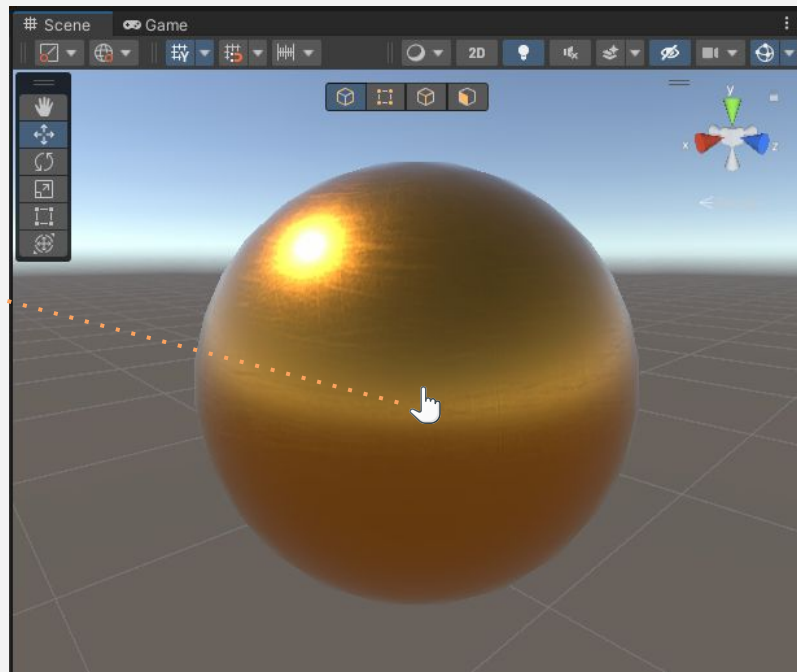
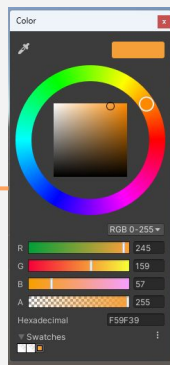
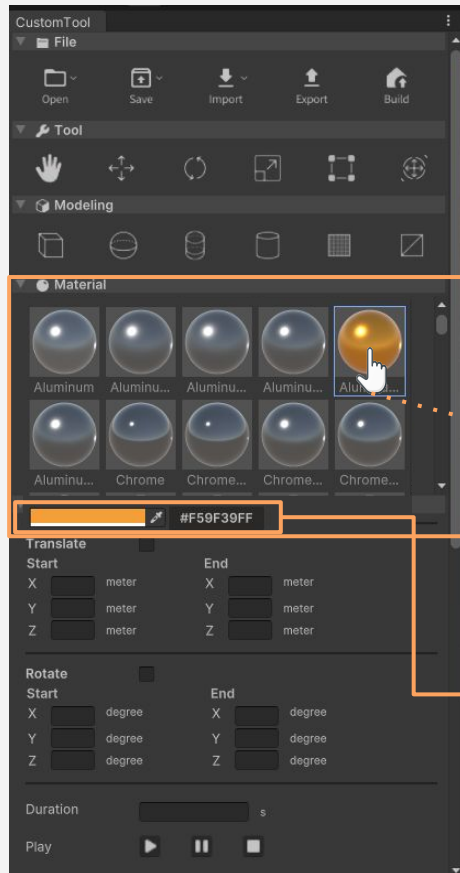
- Modeling은 컴퓨터에서 3D 모양을 만드는 작업입니다.
- CustomTool에서 도형 모양의 아이콘을 클릭하면 해당 모델(예: Cube, Sphere 등)이 Scene View에 생성됩니다.



Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window

Material

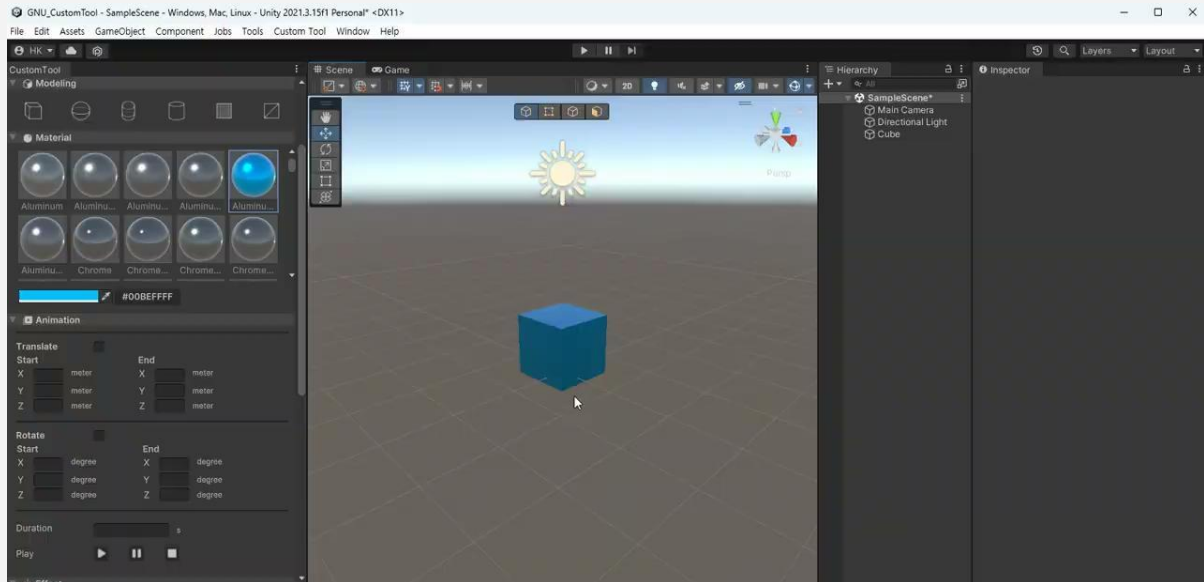
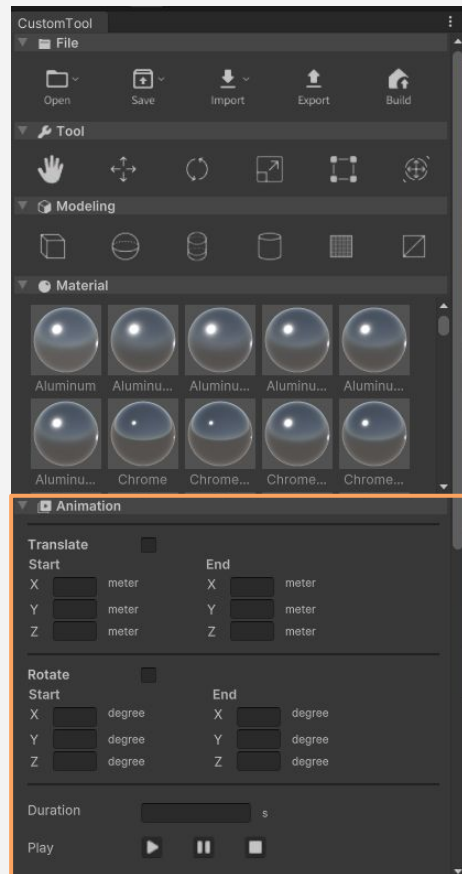
- Material은 Unity에서 3D 오브젝트의 표면 외관을 정의하는 요소입니다.
- Material은 오브젝트에 색상, 질감(Texture), 반사, 투명도 등을 적용하여 시각적 효과를 추가합니다.
- **적용방법:** 원하는 Material을 Drag해서 Scene View에 있는 오브젝트에 Drop 해주세요.



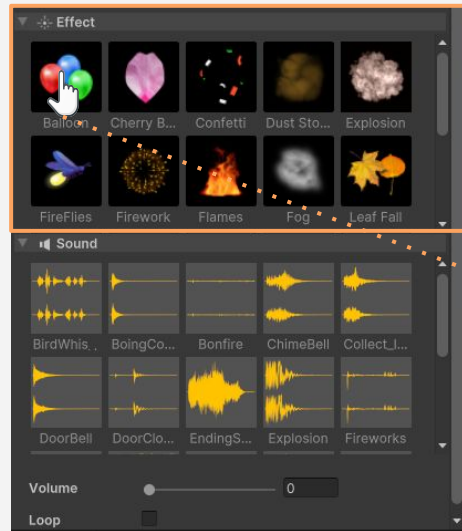
Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window

Animation

- 애니메이션을 생성하고 편집하는 도구입니다.
- 각 오브젝트 별로 속성(위치, 회전)을 설정하여 애니메이션을 설정할 수 있습니다.

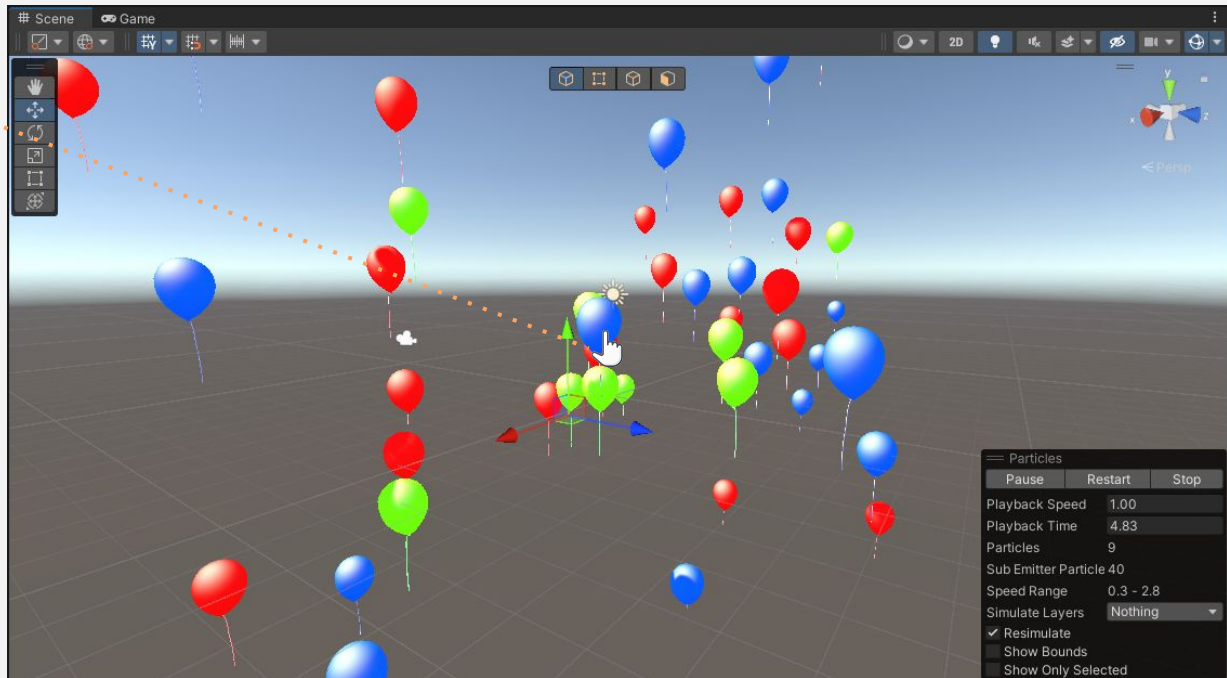


Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window

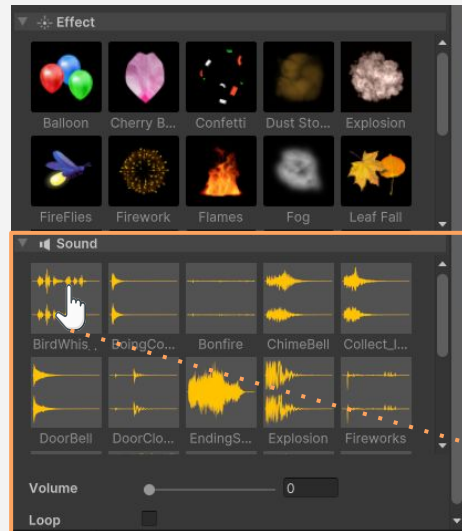


Effect

- Effect는 불꽃, 연기, 폭발, 먼지 등 시각적으로 역동적인 효과를 만들어냅니다.
- **적용방법:** 원하는 Effect를 Drag하여 Scene View에서 원하는 위치에 Drop 해주세요.

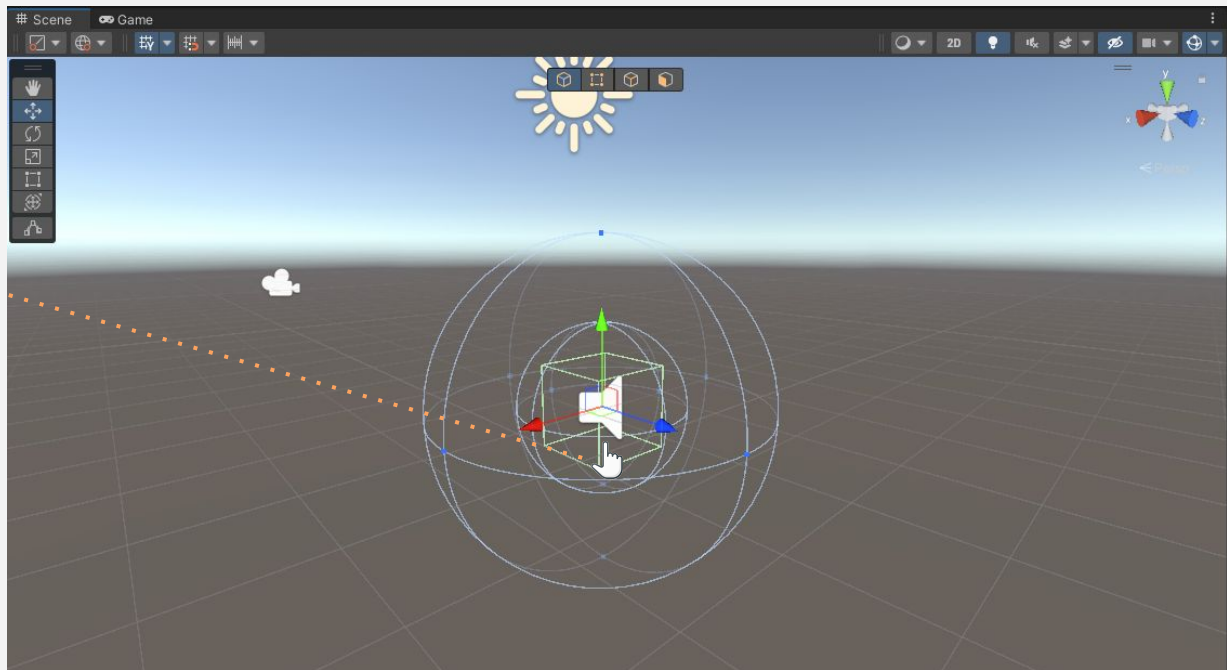


Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomTool Window



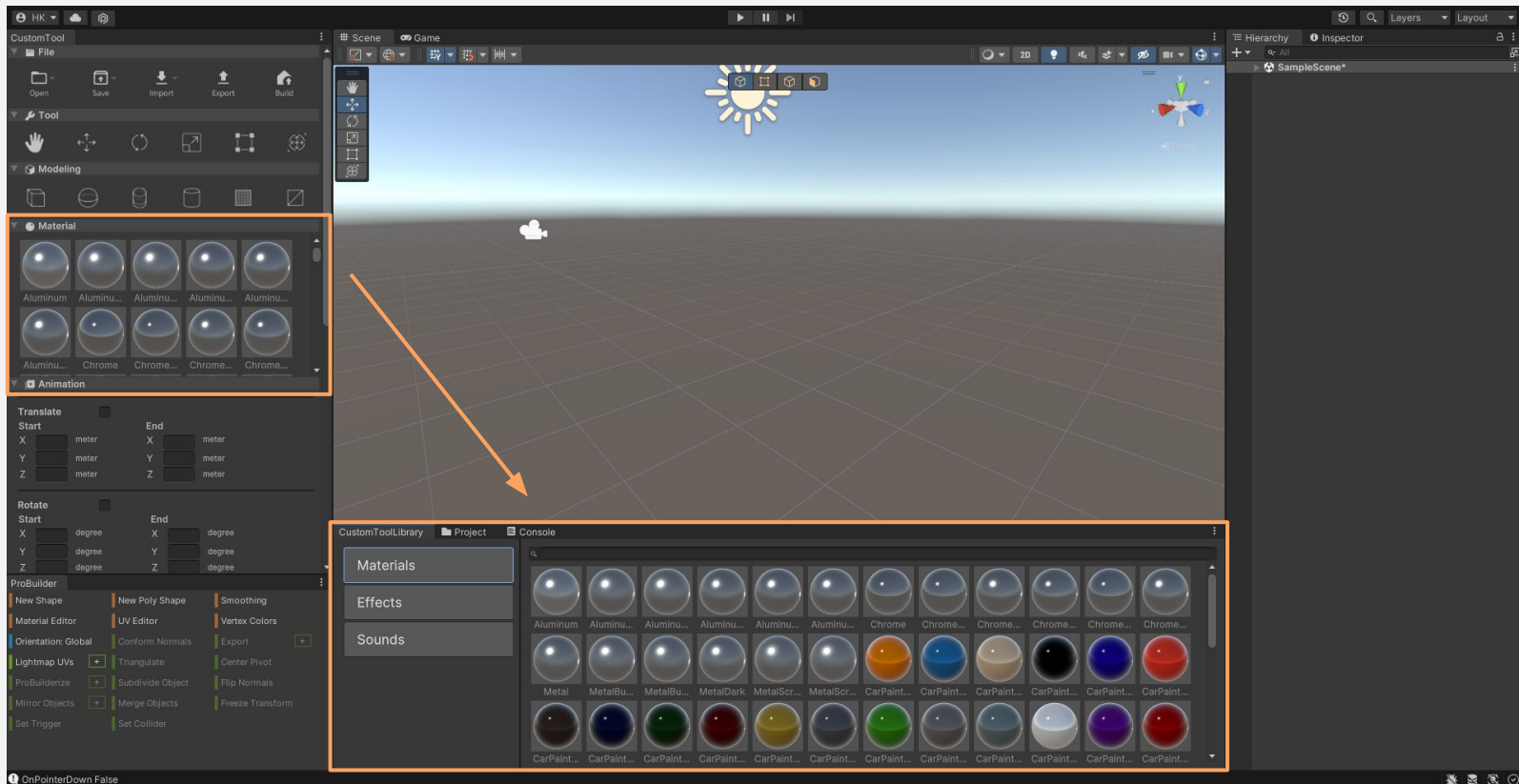
Sound

- Sound는 음향을 추가하는 중요한 요소입니다. 소리는 게임의 몰입감을 높이고, 게임플레이를 돕는 다양한 방식으로 사용됩니다.
- **적용방법:** 원하는 Sound를 Drag하여 Scene View에서 원하는 위치에 Drop 해주세요.



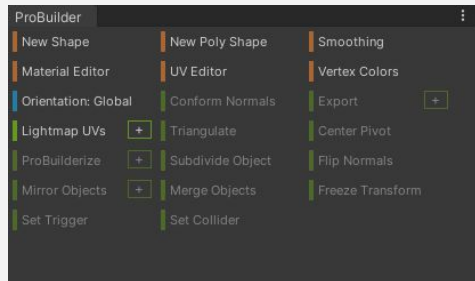
Custom Tool 사용자 인터페이스 - CustomToolLibrary Window

- CustomToolLibrary 창은 Custom Tool에 있는 Material, Effect, Sounds와 연동됩니다. 이 창을 통해 더 큰 화면에서 한꺼번에 모든 요소를 볼 수 있습니다.



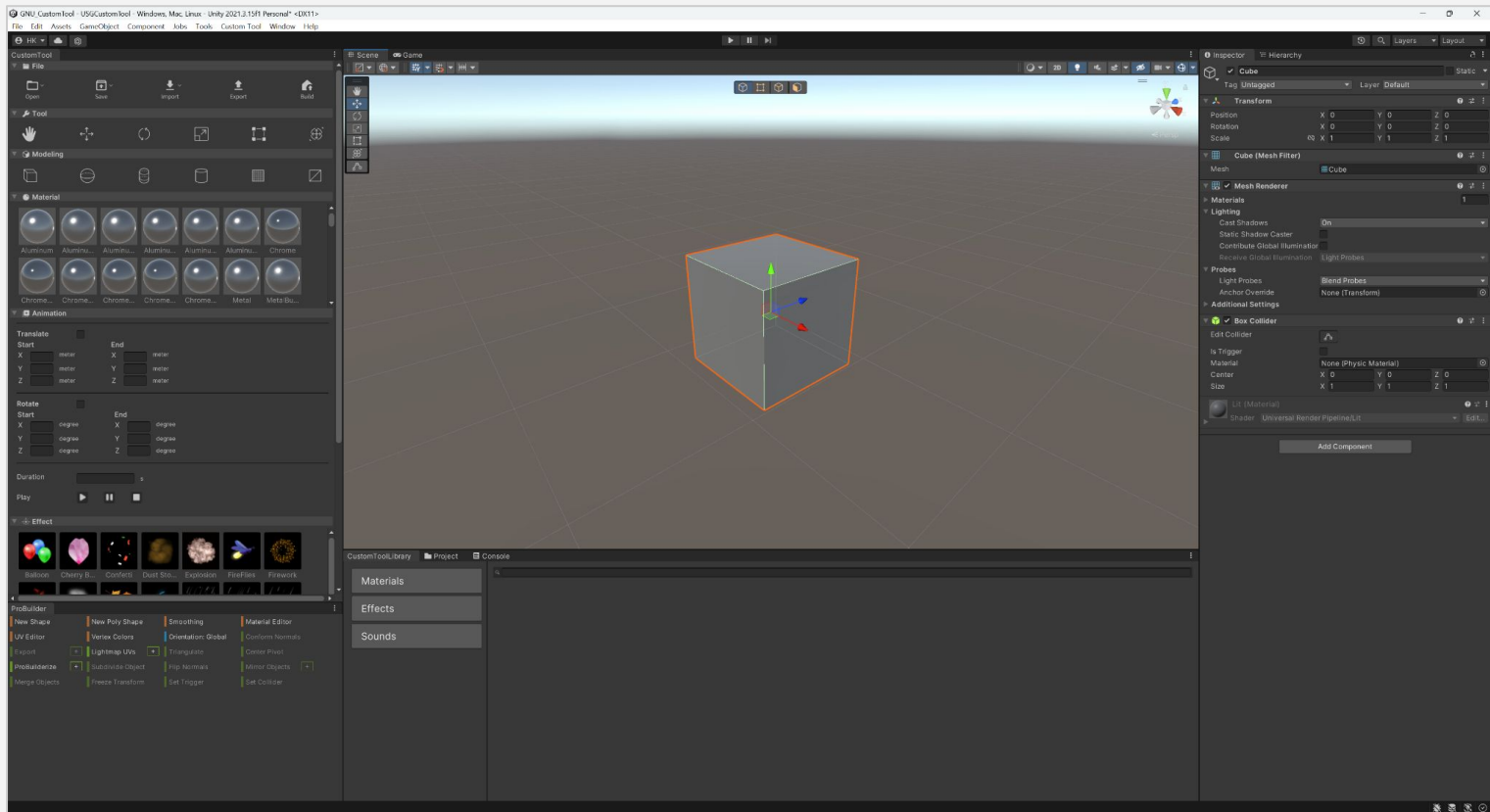
Custom Tool 사용자 인터페이스 - ProBuilder Window

- ProBuilder Window는 Unity에서 3D 모델링과 레벨 디자인을 할 수 있는 도구입니다. 이 도구는 빠른 프로토타입 제작과 레벨 디자인에 매우 유용합니다.
- 사용자는 기본 도형(큐브, 스피어 등)을 만들고, Vertex, Edge, Face를 세밀하게 편집하여 복잡한 구조를 만들 수 있습니다.
- UV 매핑을 통해 텍스처를 적용하고 조정할 수 있으며, ProGrids와 연동해 오브젝트를 정확하게 배치하고 정렬할 수 있습니다.



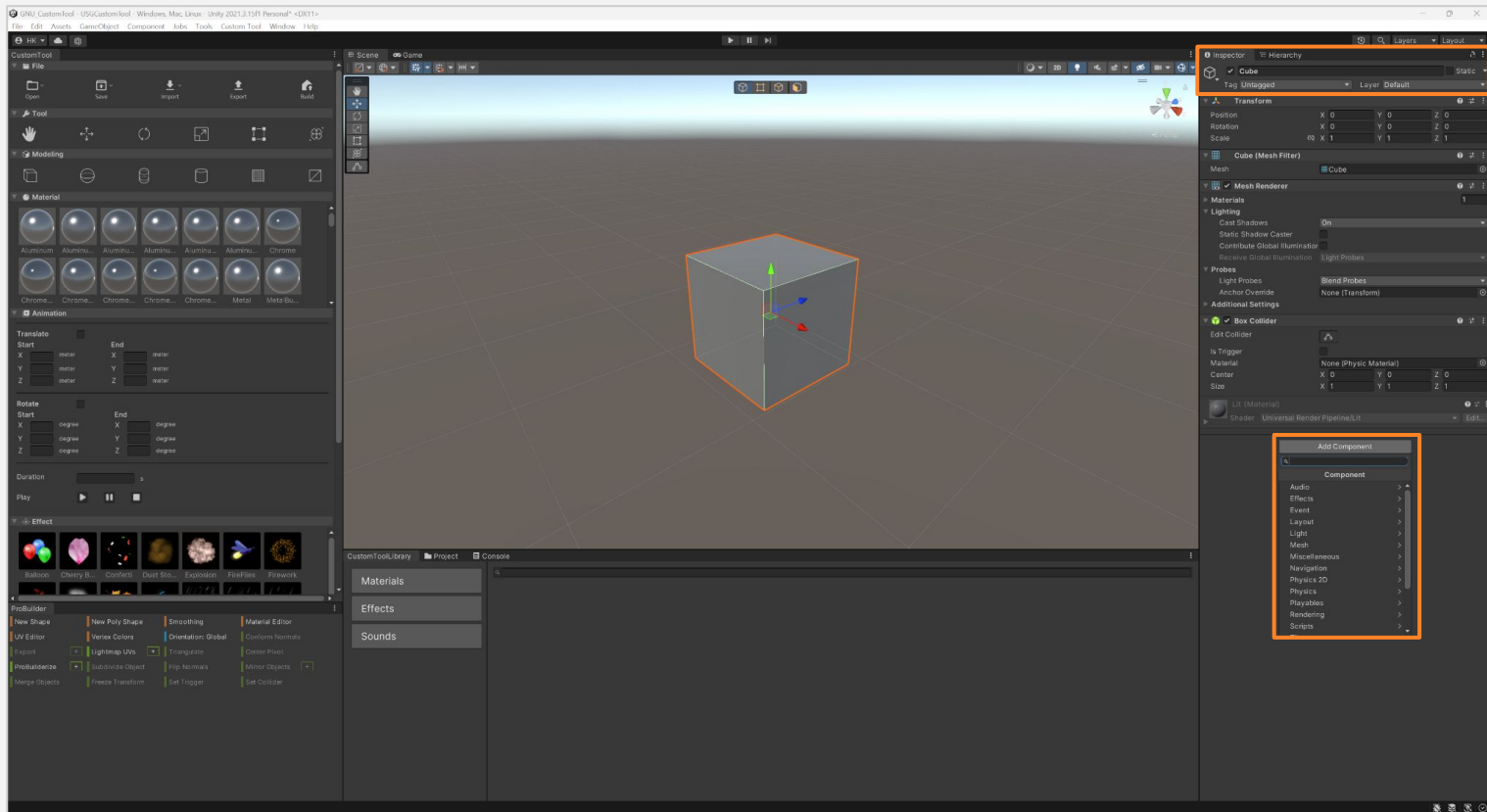
오브젝트 클릭 시 URL 열기

1) 에디터를 실행한 후, URL을 넣을 오브젝트를 만들어 주세요.



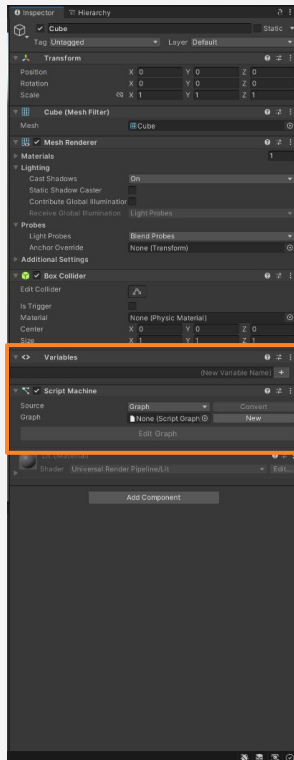
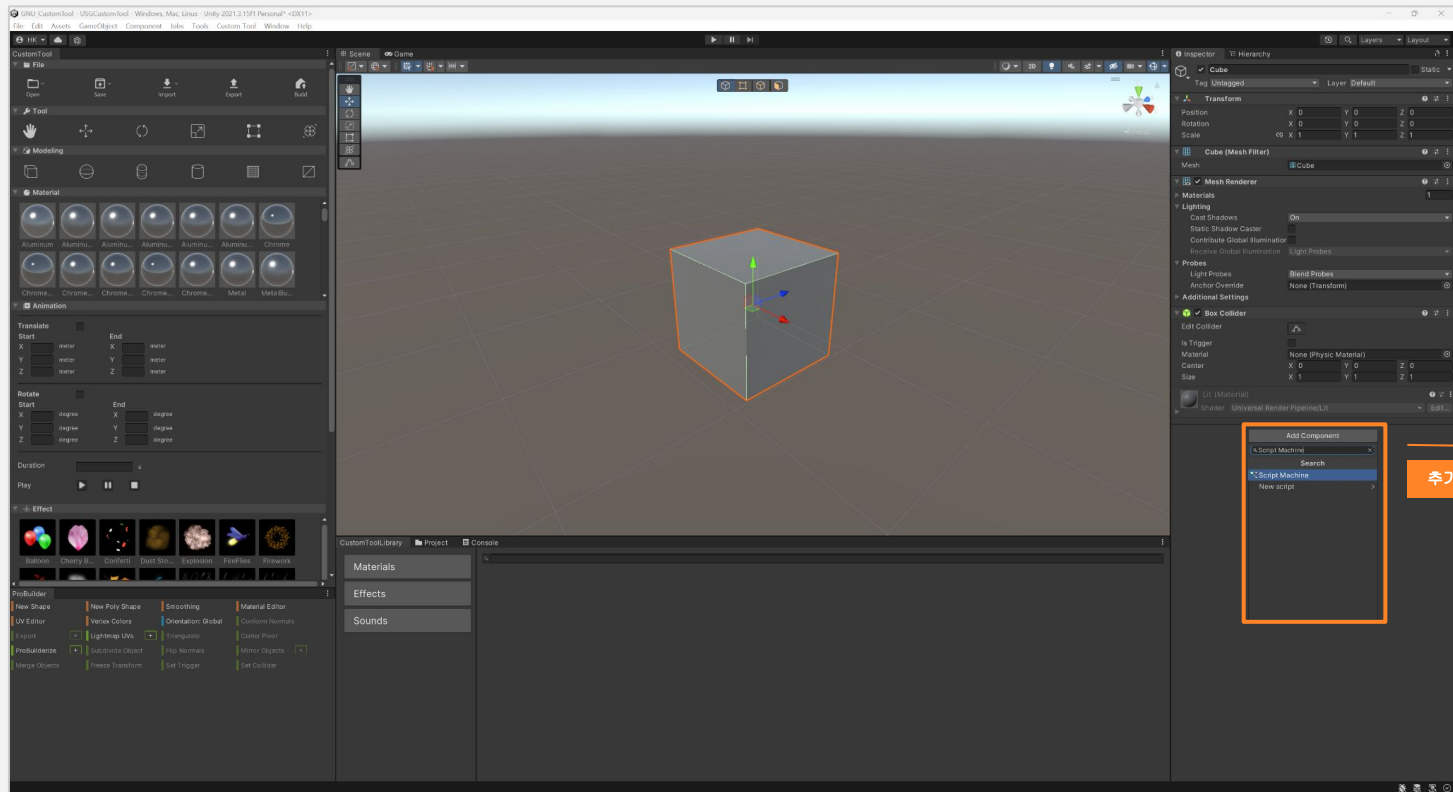
오브젝트 클릭 시 URL 열기

2) 오브젝트를 클릭 하고, [Inspector] 창 하단의 [Add Component]를 클릭합니다.



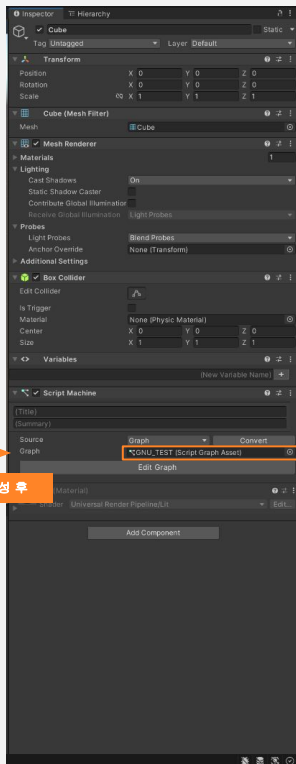
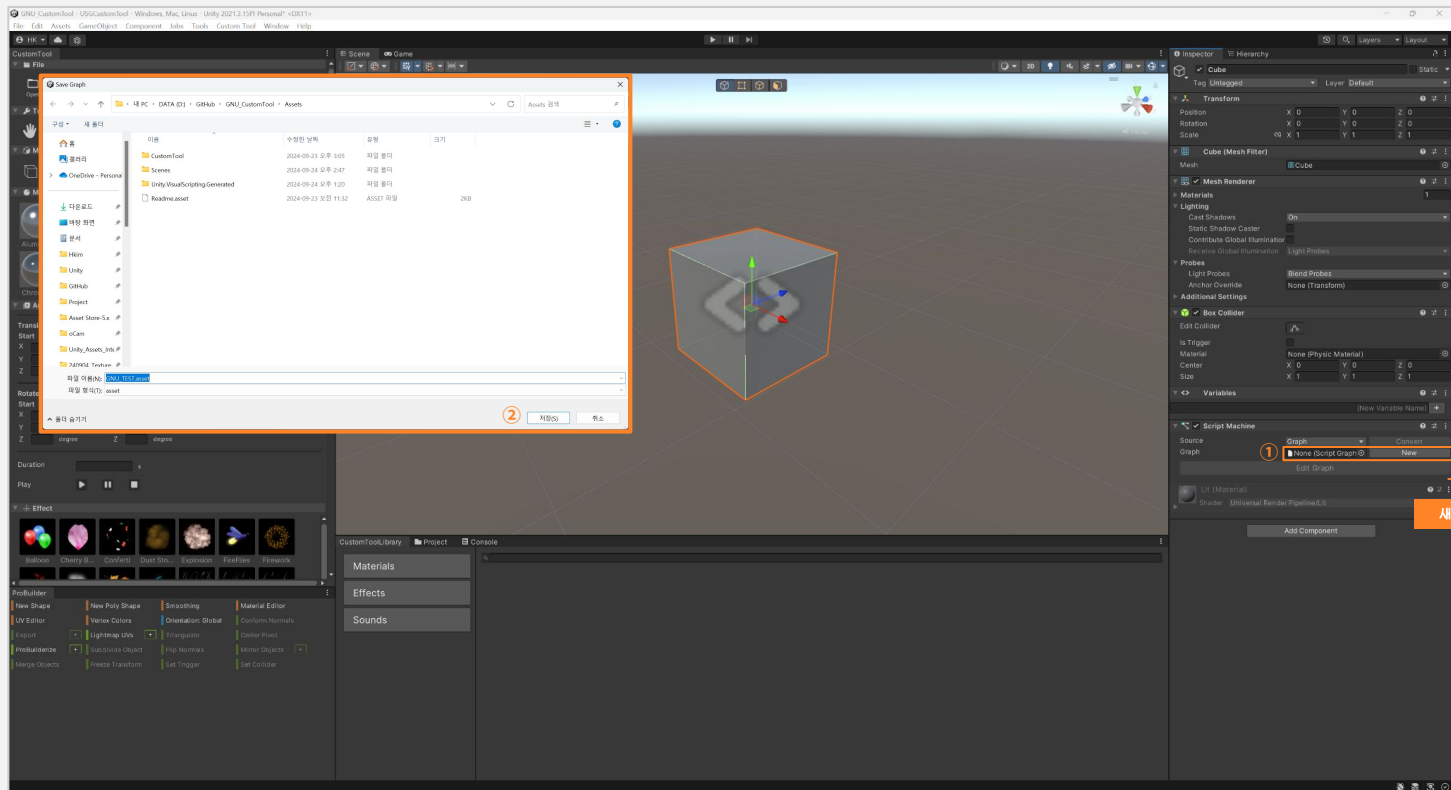
오브젝트 클릭 시 URL 열기

3) [Script Machine]을 추가합니다.



오브젝트 클릭 시 URL 열기

4) [New] 클릭하고, 프로젝트 폴더에서 원하는 경로를 선택해 새로운 Script Graph Asset을 만듭니다.

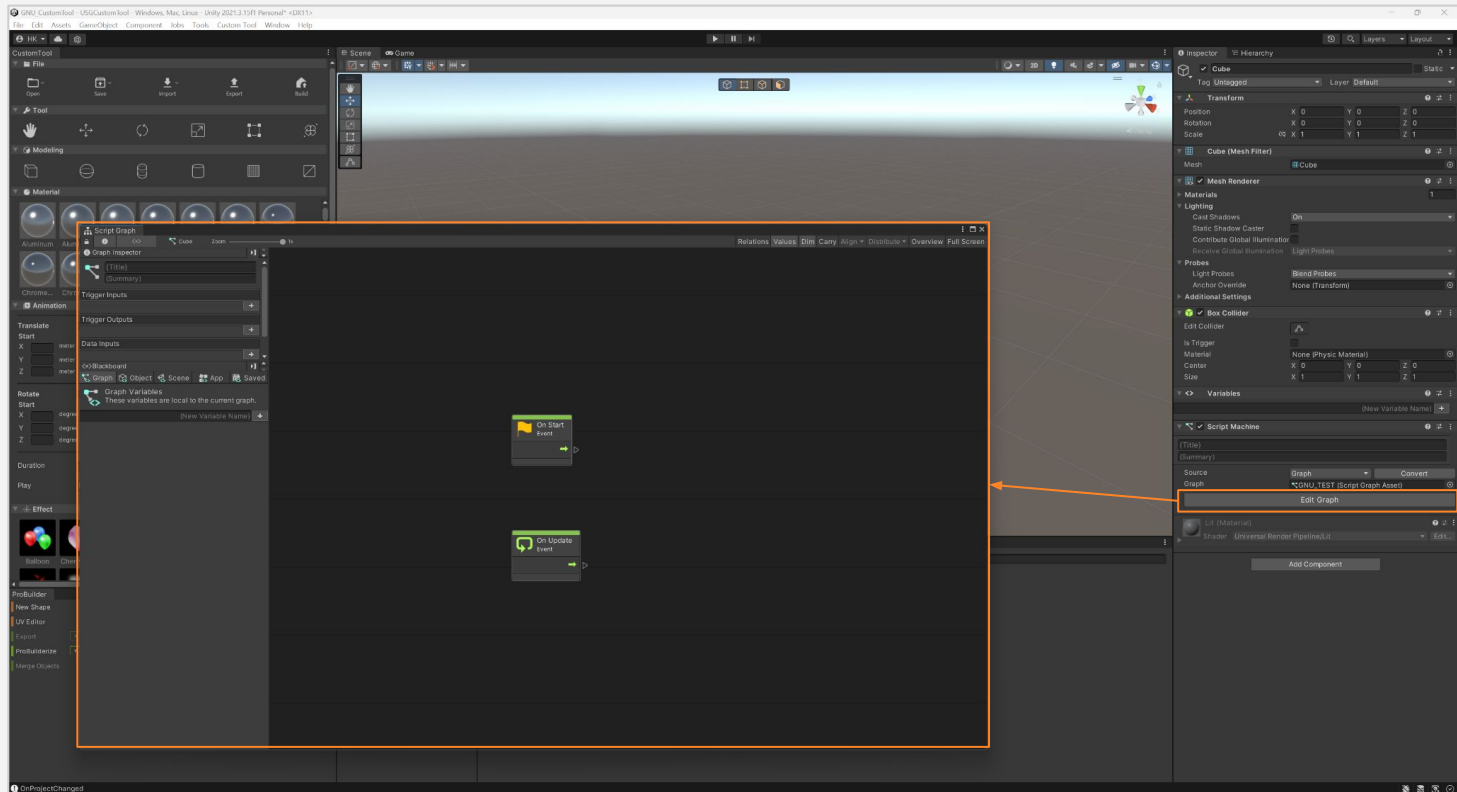


새로 생성 후

오브젝트 클릭 시 URL 열기

5) [Edit Graph]를 클릭하여 Script Graph 창을 열어 주세요. 이제 스크립팅을 시작할 준비가 되었습니다.

Unity의 기본 함수인 Start와 Update등이 동일하게 작동하며, 초급 개발자가 사용할 수 있는 대부분의 개발 API를 지원합니다.

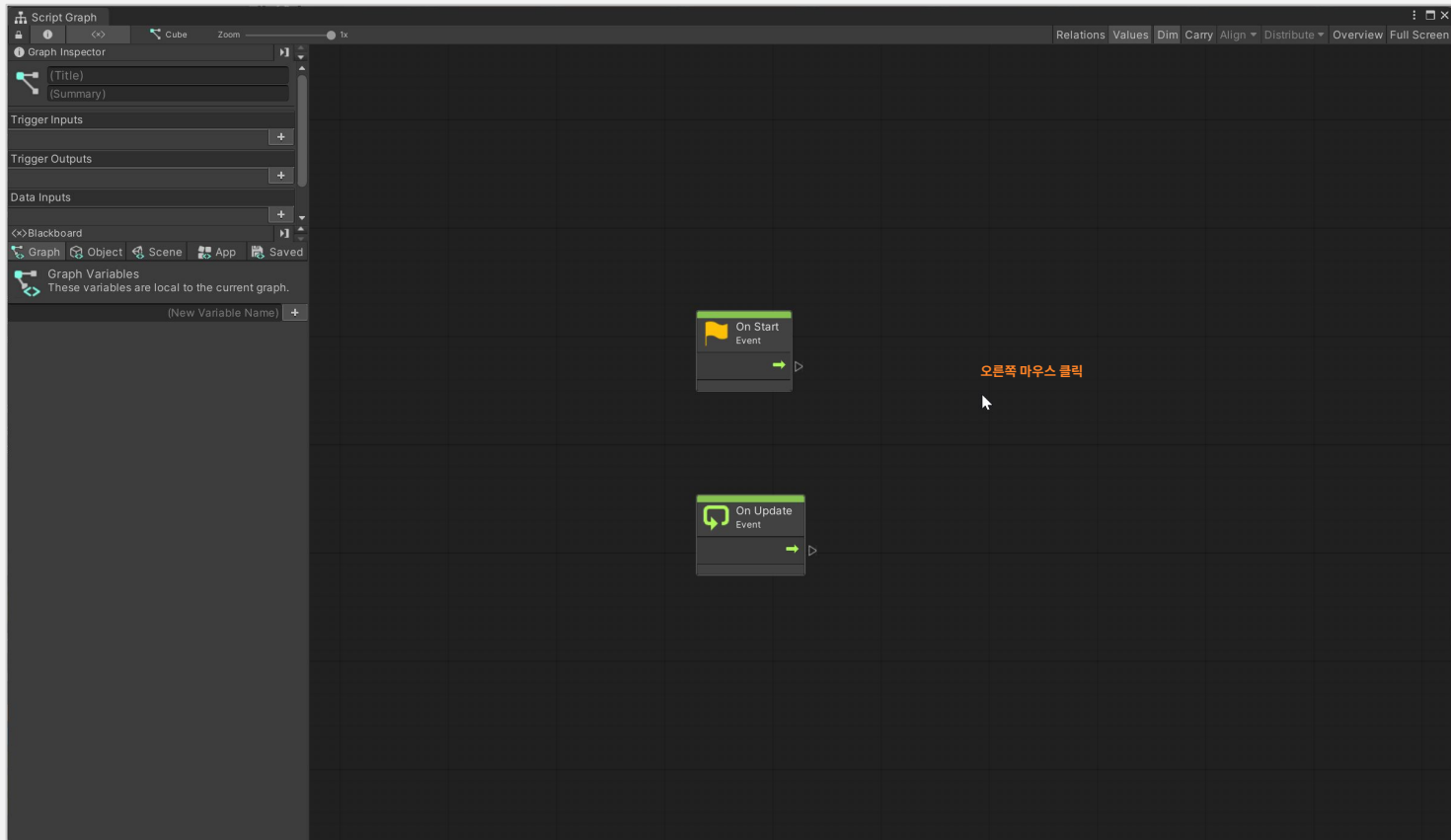


- [Unity Manual](#)
: [Visual Scripting \(Click\)](#)

- [Unity Learn](#)
: [비주얼 스크립팅 활용 \(Click\)](#)

오브젝트 클릭 시 URL 열기

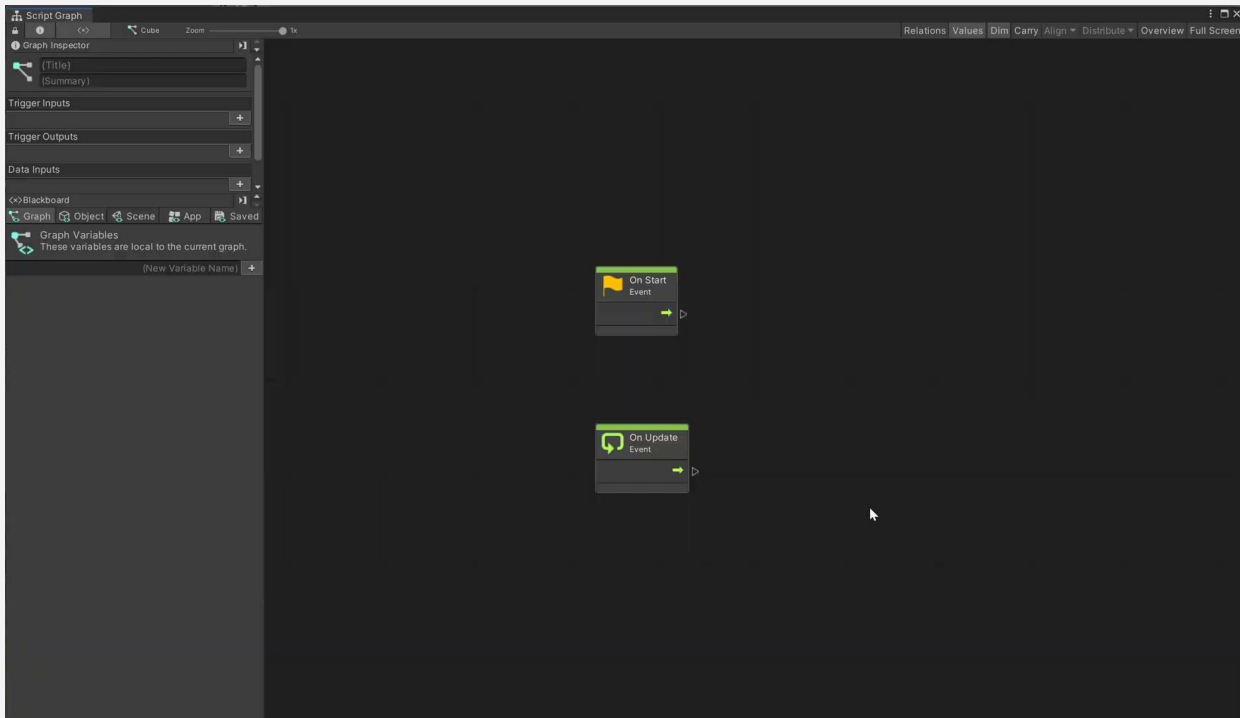
6) Script Graph 창에서 오른쪽 마우스를 클릭하여 원하는 노드를 추가할 수 있습니다.



오브젝트 클릭 시 URL 열기

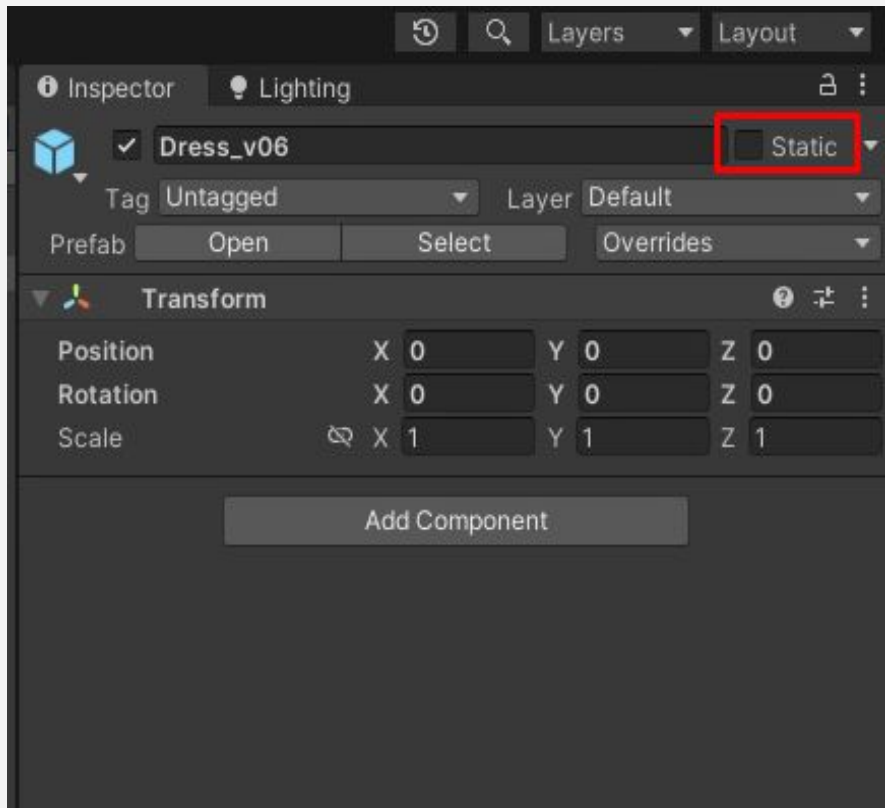
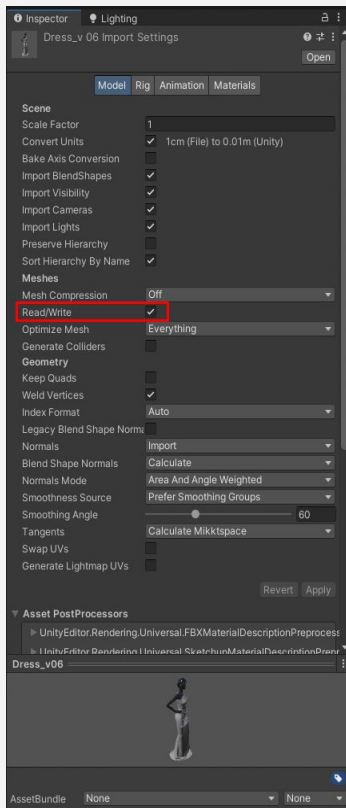
7) 영상과 아래 설명을 참고하여 노드를 설정해 주세요.

- (1) **기본 노드 삭제:** 기본으로 생성된 노드를 선택하고, Delete 키를 눌러 삭제합니다.
- (2) **[On Mouse Down] 노드 생성:** 오른쪽 마우스를 클릭하고 "On Mouse Down"을 검색하여 추가합니다. 이 노드는 오브젝트를 클릭할 때 실행됩니다.
- (3) **[Application: Open URL] 노드 생성:** 다시 오른쪽 마우스를 클릭하고 "Open URL"을 검색하여 추가합니다. 추가한 후, 열고자 하는 URL을 입력합니다.
- (4) **노드연결:** [On Mouse Down] 노드의 오른쪽 화살표를 드래그하여 [Application: Open URL] 노드의 왼쪽에 연결합니다. 이 연결로 클릭 이벤트가 URL 열기 작업으로 이어지게 됩니다.



FBX Import 시 주의사항

1. 모비버스 (학습자료실) 전시물 제작 가이드 준수 ([p92 바로가기](#))
2. Read/Write 체크하기
3. Static 체크 해제하기



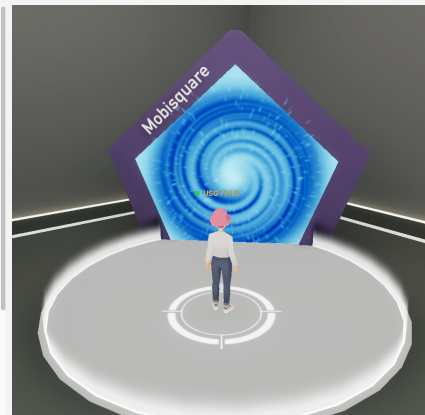
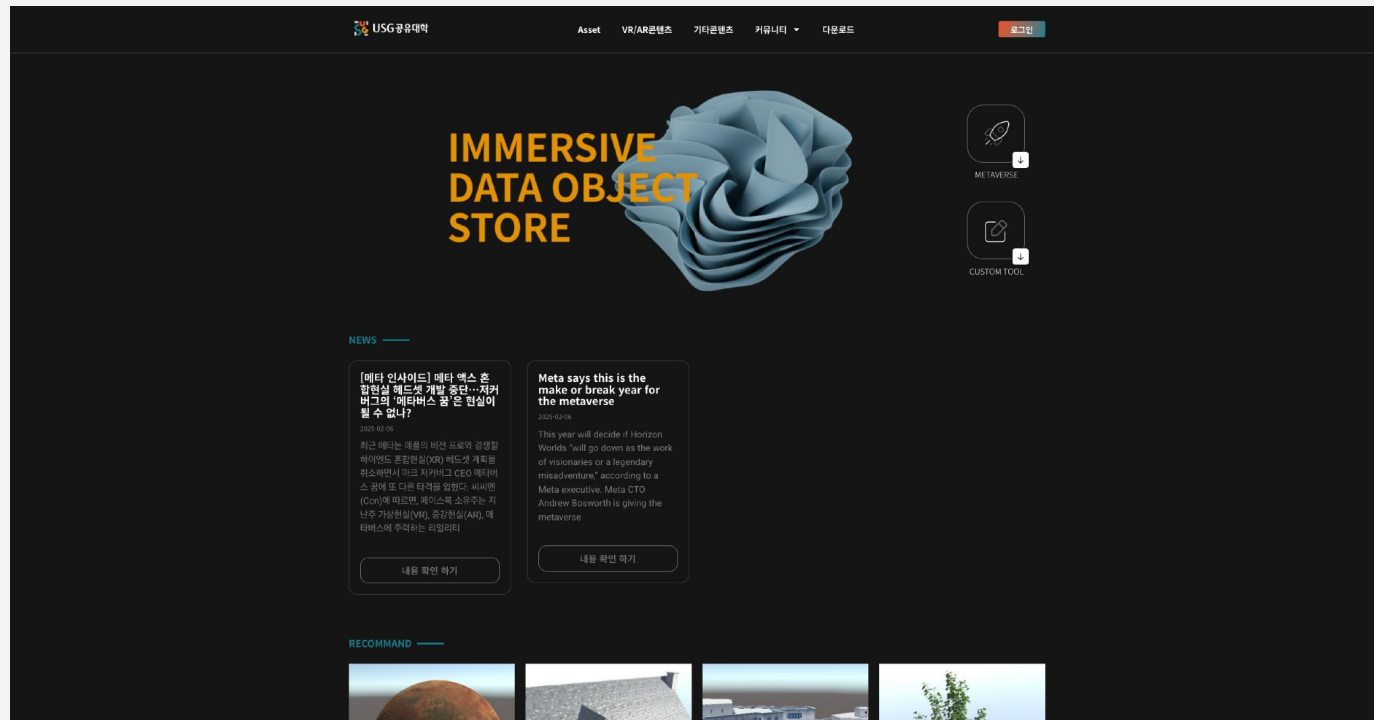
05

관리자 메뉴

- 모비스웨어
 - [모비스웨어](#)
 - [모비버스\(학습자료실\) 관리하기](#)
 - [모비버스\(학습자료실\) 생성하기](#)
 - [모비버스\(학습자료실\) 정보보기](#)
 - [모비버스\(학습자료실\) 전시 관리하기](#)
 - [모비버스\(학습자료실\) 자료 관리하기](#)

모비스퀘어

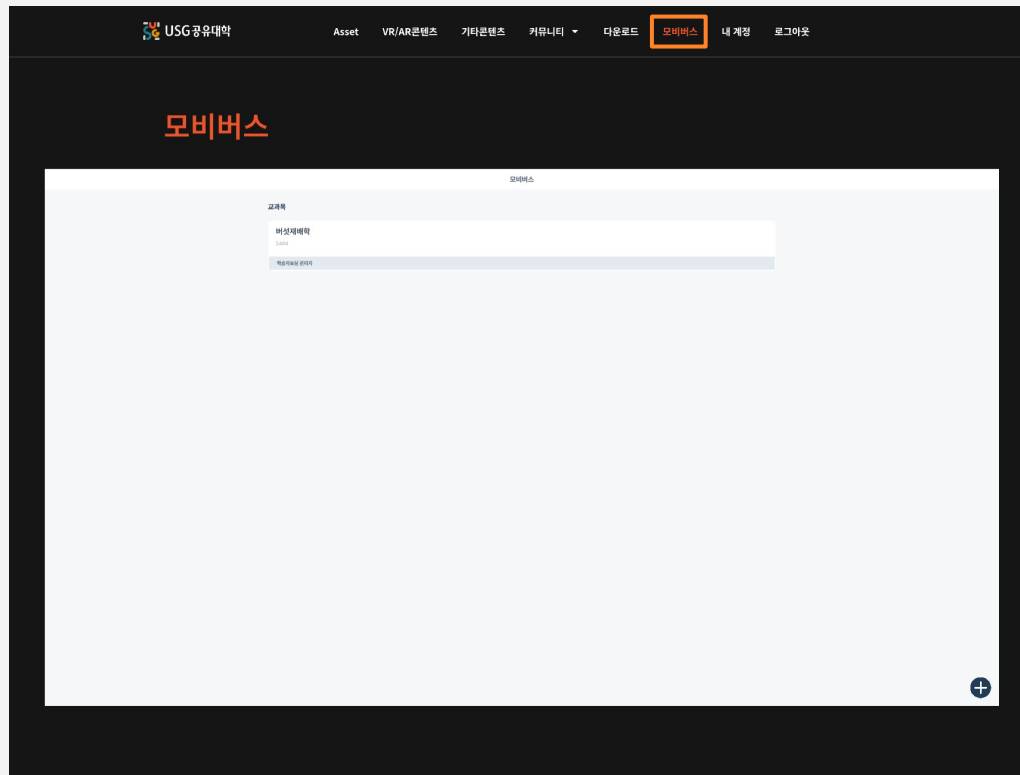
모비스퀘어는 학생들이 실시간 상호작용이 가능한 3D 콘텐츠를 학습하거나 콘텐츠를 제작하여 관리하거나 자신의 포트폴리오를 구축할 수 있는 실감형 스토어입니다. 웹에서 직접 접속하거나 모비버스(학습자료실)에서 포탈을 통해 웹 팝업으로 접속할 수 있습니다.



모비버스(학습자료실) 관리하기

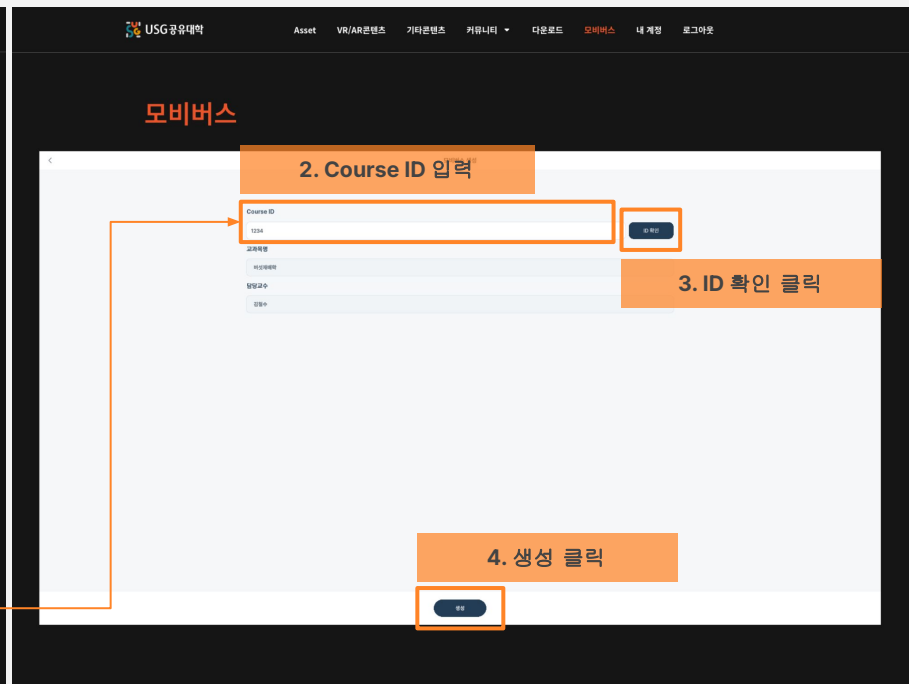
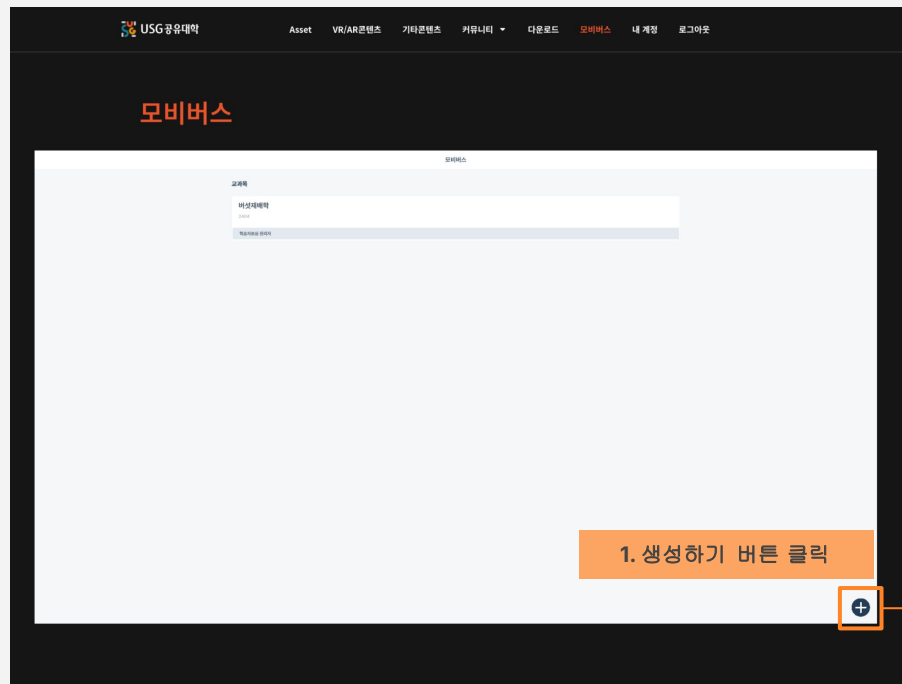
관리자 계정으로 모비스퀘어에 로그인 시, 모비버스(학습자료실) 탭이 생성됩니다.

관리자는 모비버스(학습자료실) 탭을 통해 모비버스(학습자료실)의 생성, 자료 관리, 전시 관리를 할 수 있습니다.



모비버스(학습자료실) 생성하기

1. 생성하기 버튼을 클릭하여 모비버스(학습자료실) 생성 페이지로 이동합니다.
2. Course ID를 입력합니다.
3. ID 확인을 클릭하여 교과목명, 담당교수 정보를 불러옵니다.
4. 생성을 클릭하여 모비버스(학습자료실)를 생성할 수 있습니다.



모비버스(학습자료실) 정보 보기

모비버스(학습자료실) 생성에 성공하면 모비버스(학습자료실) 리스트에 추가됩니다.

해당 리스트를 클릭하면 모비버스(학습자료실) 정보를 볼 수 있습니다.

The left screenshot shows the '모비버스' (MobiBus) page with a list of items. A red box highlights the 'USG공유대학' item. An orange arrow points from this box to the right screenshot, which shows the detailed information page for the 'USG공유대학' item.

The right screenshot shows the '모비버스' (MobiBus) page with a table of items. The table has columns for '교과목명' (Course Name), '담당교수' (Instructor), '등록일자' (Registration Date), and '상태' (Status). The 'USG공유대학' item is highlighted in the table.

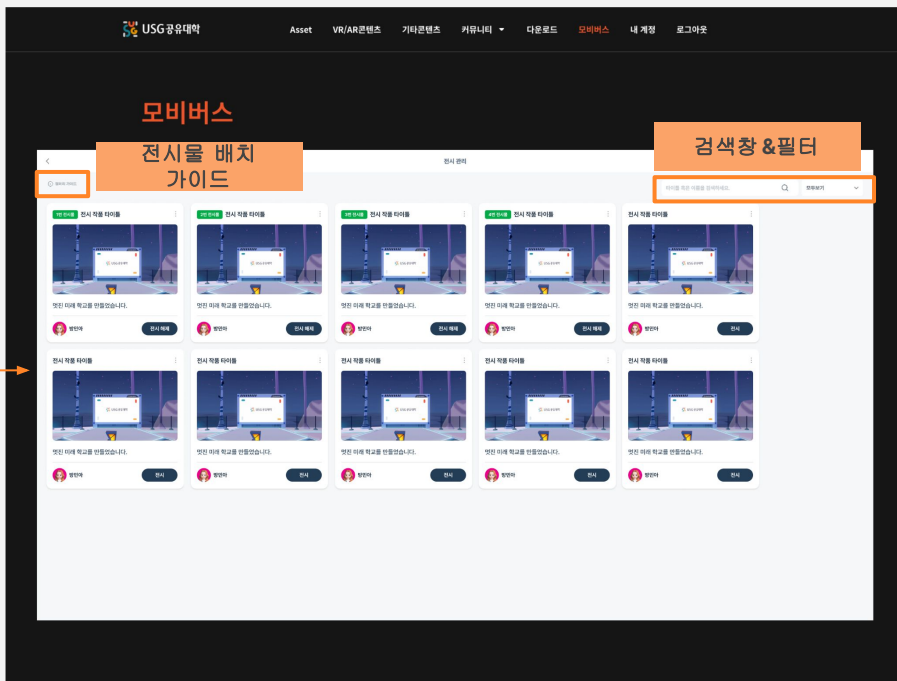
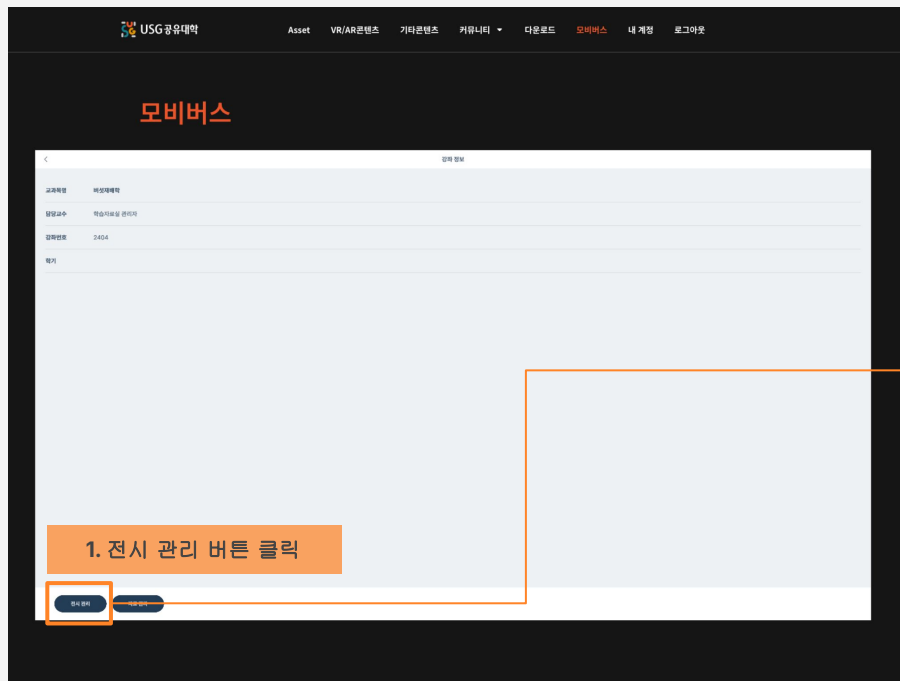
교과목명	담당교수	등록일자	상태
USG공유대학	USG공유대학 관리자	2024	정상

모비버스(학습자료실) 전시 관리하기

모비버스(학습자료실)의 단상에 올라갈 전시물을 관리하는 페이지입니다.

1. 전시 관리 버튼을 클릭하여 전시 관리 페이지로 이동합니다.

- 전시물 배치 가이드: 1번~4번 전시물이 실제 모비버스(학습자료실)에서 어느 단상에 배치되는지 알 수 있습니다.
- 검색창&필터: 전시물을 검색하거나 필터링 할 수 있습니다.



모비버스(학습자료실) 전시 관리하기

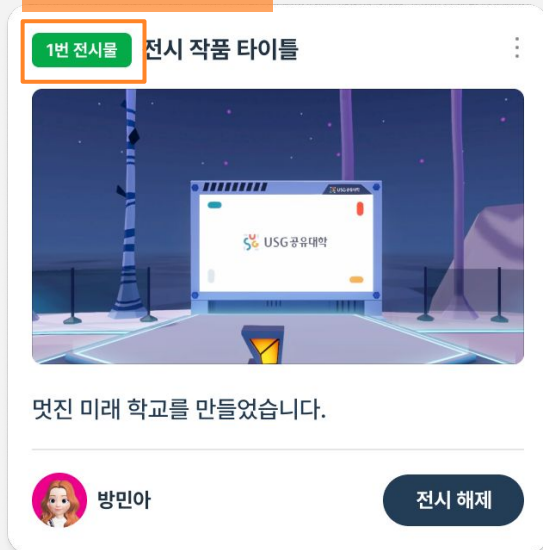
전시물 카드를 통해 전시물을 관리할 수 있습니다.

‘전시’ 클릭 시 비어있는 단상에 전시물이 생성되며, 1번 위치부터 우선적으로 전시됩니다.

‘전시 해제’ 클릭 시 해당 전시물이 삭제되며, 다른 전시물에 영향을 주지 않습니다.

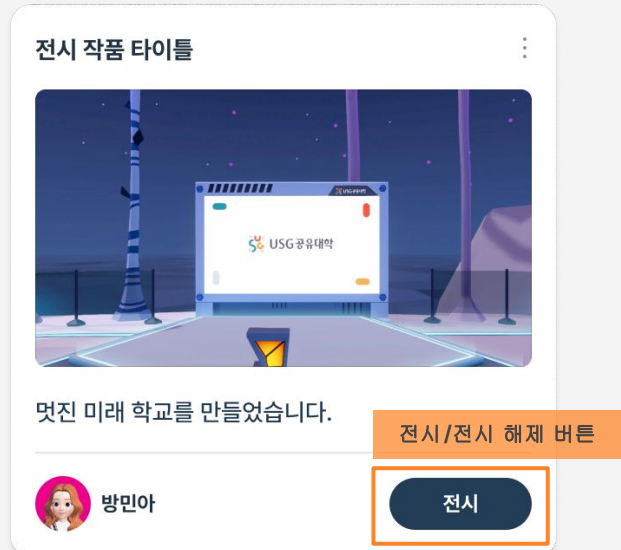
- 전시물 표시 배지: 전시물이 전시 중인 경우, 배지가 표시됩니다. 번호를 통해 배치된 위치를 알 수 있습니다.
- 전시/전시 해제 버튼: 전시 중인 작품은 전시 해제를 할 수 있으며, 전시 중이 아닌 작품은 전시할 수 있습니다.

전시물 표시 배지



[전시 중인 작품의 카드]

전시 작품 타이틀

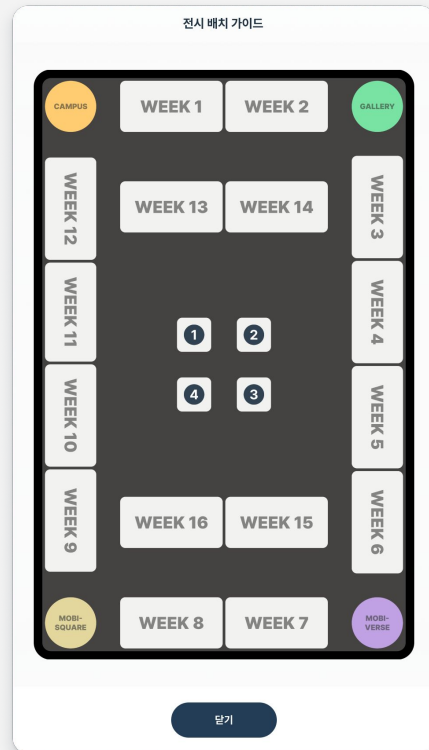
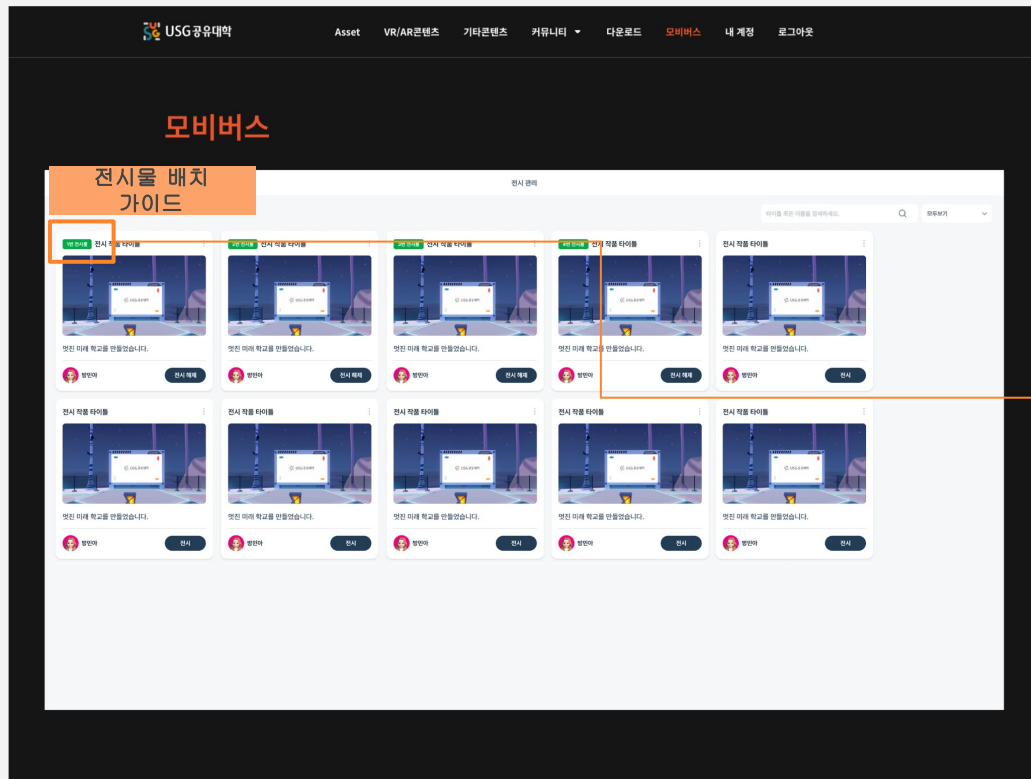


[전시 중이 아닌 작품의 카드]

모비버스(학습자료실) 전시 관리하기

전시물 배치 가이드를 클릭하여 가이드를 볼 수 있습니다.

전시물 표시 배지의 번호와 동일한 번호의 단상에 전시가 됩니다.



모비버스(학습자료실) 자료 관리하기

모비버스(학습자료실)의 강의 자료를 관리할 수 있는 페이지입니다.

1. 자료 관리 버튼을 클릭하여 자료 관리 페이지로 이동합니다.

