

SESSIONS

DAY1, 8월 29일

공통

오프라인+온라인

오픈닝 환영사

10:30 - 10:40 | 박성철, 에픽게임즈 코리아

기조연설

10:40 - 10:55 | Tim Sweeney, Epic Games

엔리얼 엔진 5.3 주요 업데이트

10:55 - 11:30 | 신광섭, 에픽게임즈 코리아

패널 토의: 인터랙티브 3D 콘텐츠 제작의 혁신과 미래

13:00 - 13:50 | Pat Tubach, Epic Games / 강성규, 메타버스엔터테인먼트
김진아, 스마일게이트 / 박영수, 더센비주얼크리에티브 / 이지철, 자이언트스텝

엔리얼 엔진 모바일 게임 개발: 렌더링과 워크플로

14:00 - 14:50 | Jack Porter, Epic Games Korea

물리 기반 세컨더리 애니메이션: 생동감 있는 캐릭터 구현하기

15:00 - 15:50 | 강정훈, 에픽게임즈 코리아

메타휴먼 애니메이션: 손쉽게 제작하는 고품질 페이셜 애니메이션

16:10 - 17:00 | 박성재, 에픽게임즈 코리아

PCG: 더 넓게, 더 퀄리티 높게, 하지만 말도 안되게 빠르게

17:10 - 18:00 | 권오찬, 에픽게임즈 코리아

경품 추첨 *오프라인에 한함

18:00 - 18:10

DAY2, 8월 30일

게임

온라인

나이아가라로 워터 인터랙션 컴퓨트 셰이더 만들기

10:30 - 11:20 | 김진홍, 렐루스

포트나이트 엔리얼 에디터, 그 무한한 가능성

11:20 - 12:10 | 박창현, 에픽게임즈 코리아

엔리얼 디퍼드 렌더를 이용한 톤 렌더링 제작기

13:10 - 14:00 | 유영조, 배오플

엔리얼 엔진을 활용한 M월드 만들기

14:10 - 15:00 | 이육연, 엔씨소프트

<일곱 개의 대죄 오리진>오픈월드 비주얼 구현을 위한 엔리얼 엔진 활용 기법들

15:10 - 16:00 | 박영준, 넷마블아프엔씨

2차원 데이터에서 3D 모션 트래킹하기

16:10 - 17:00 | 김재우, 메타버스월드

<Hi-Fi RUSH> 개발 사례: 그래픽스 및 최적화 소개

17:10 - 18:10 | Kosuke Tanaka, Kōhada Takashi, Tango Gameworks

경품 추첨

18:10 - 18:20

DAY3, 8월 31일

영화&TV/라이브 이벤트
애니메이션

온라인

버추얼 아이돌 그룹 <플레이브>의 탄생 과정과 기술 이야기

10:30 - 11:20 | 이현우, 블랙스톤

애니메이션 제작을 위한 캐릭터 애셋 제작과 파이프라인

11:20 - 12:10 | 권영진, 로커스

엔리얼 스토리 디자인 I

13:10 - 14:00 | Juan S. Gomez, Tony Bowren, Epic Games Los Angeles

엔리얼 스토리 디자인 II

14:10 - 15:10 | Juan S. Gomez, Tony Bowren, Epic Games Los Angeles

엔리얼 엔진으로 확장된 VFX 파이프라인

15:20 - 16:10 | 임주영, 웨스트월드

<버추얼 아이돌 메이브> 포스트모탈: 소수의 인원으로 메타휴먼과 엔리얼 엔진을 활용한 영상 제작

16:20 - 17:10 | 강성규, 박창호, 메타버스엔터테인먼트

경품 추첨

17:10 - 17:20

DAY4, 9월 1일

AEC/자동차/시뮬레이션

온라인

프로젝트 힐사이드: UE5로 간소화된 건축 시각화

10:30 - 11:30 | Carlos Cristerna, Epic Games

엔리얼 엔진을 활용한 디지털 트윈 구축 경험 사례

11:30 - 12:20 | 김재승, 모빌테크

건설 산업에서 엔리얼 엔진을 활용한 플랫폼 구축하기

13:20 - 14:10 | 이태관, 삼성물산 / 이종길, 일레븐스디

엔리얼 엔진 5로 전투기 시뮬레이션 만들기

14:20 - 15:10 | 김익현, 한국항공우주산업

엔리얼 엔진을 활용한 현대디자인센터 주행 품질 콘텐트 소개

15:20 - 16:10 | 최경원, 바연식, 현대자동차 / 김대욱, 객재원, 비브스튜디오스

경품 추첨

16:10 - 16:20



UNREAL
FEST 2023
SEOUL