

# SESSIONS

# U 언리얼 서밋 온라인 2022

DAY1. 9월 27일 공통	DAY2. 9월 28일 게임	DAY3. 9월 29일 영화, TV & 애니메이션	DAY4. 9월 30일 건축 & 자동차
<b>오프닝 키노트</b> 13:00   박성철   에픽게임즈 코리아	<b>군중 애니메이션: 도시 샘플 플러그인으로 쉽게 따라하기</b> 13:00   박성제   에픽게임즈 코리아	<b>콘텐츠 산업의 미래를 여는 리얼타임 3D 기술 언리얼 엔진</b> 13:00   최용승   에픽게임즈 코리아	<b>건축 및 제조 산업의 디지털 트랜스포메이션을 지원하는 에픽 에코시스템</b> 13:00   진득호   에픽게임즈 코리아
<b>콘텐츠 제작의 미래</b> 13:20   신광섭   에픽게임즈 코리아	<b>&lt;카트라이더: 드리프트&gt; 멀티 플랫폼을 위한 최적화 드라이브</b> 14:00   강길전   니트로 스튜디오	<b>언리얼 엔진 프리비즈를 통한 탄력적인 영상 연출 파이프라인</b> 13:40   김진우   쿼트 이미지웍스	<b>&lt;VARLOS&gt; 항만 모니터링 시스템: 효율적인 항만 물류 관리를 위한 디지털 트윈 구축</b> 13:55   김대희, 이은규   삼우이머션
<b>메타휴먼: 메시 투 메타휴먼과 IK 리타기팅</b> 14:00   권오찬   에픽게임즈 코리아	<b>&lt;RP7&gt;의 아트 디렉션과 파이프라인</b> 15:00   이규영   터틀 크림	<b>언리얼 엔진을 활용한 3D 애니메이션 &lt;극장판 월벤저스: 수상한 캠핑대소동&gt; 제작기</b> 14:40   오충원, 신창환   스튜디오 게임	<b>BIM 데이터를 XR 콘텐츠로 자동 생성하는 파이프라인과 건설 현장에서의 증강휴먼 운용 과정</b> 14:50   이유미   에스엘즈
<b>카오스 물리 엔진 200% 활용하기</b> 14:40   강정훈   에픽게임즈 코리아	<b>언리얼 엔진을 활용한 &lt;퍼스트 디센던트&gt; 제작기</b> 16:00   김준환   넥슨게임즈	<b>버추얼 프로덕션 TV &amp; 라이브 이벤트 적용 사례</b> 15:40   서준호, 유영빈, 금덕인   비브스튜디오스	<b>서울을 UE5 디지털 트윈으로 구현한 &lt;Project RYU&gt;</b> 15:45   류충현   류 프로덕션
<b>모델링 모드와 프락처 모드로 부서진 배경 프랍 제작하기</b> 15:40   권오찬   에픽게임즈 코리아	<b>UE5 모바일 렌더링 업데이트</b> 17:00   Jack Porter, Dmitriy Dyomin   Epic Games Korea	<b>메타휴먼 기반의 버추얼 캐릭터 제작기: 실제 개발 사례를 중심으로</b> 16:40   최성민   자이언트스텝	<b>서울시 공간정보플랫폼 S-Map 데이터를 활용한 Cesium 언리얼 엔진 통합 사례</b> 16:40   김태현, 서울기술연구원   김경석, 에스티로직
<b>완전히 유연한 게임플레이 제작: UE5 모듈형 게임플레이</b> 16:20   박창현   에픽게임즈 코리아	<b>경품 추첨</b> 17:50	<b>Netflix VP Open House in Korea: 성공적인 버추얼 프로덕션 콘텐츠 제작과 언리얼 엔진</b> 17:40   임주영   웨스트월드	<b>리얼타임 레이 트레이싱을 이용한 차량 아웃사이드 미러 및 디지털 사이드 미러 구현</b> 17:35   류승열   현대자동차
<b>경품 추첨</b> 17:10		<b>경품 추첨</b> 18:30	<b>경품 추첨</b> 18:20