

# 메타버스 이해와 실습

2022. 5.26일, 30일

교육대학원

장희숙



# Contents



**메타버스의 이해**



**Gather Town 체험하기**



**Gather Town 맵 만들기**

# METaverse IS,

---

메타버스란 무엇인가



# 메타버스 Metaverse

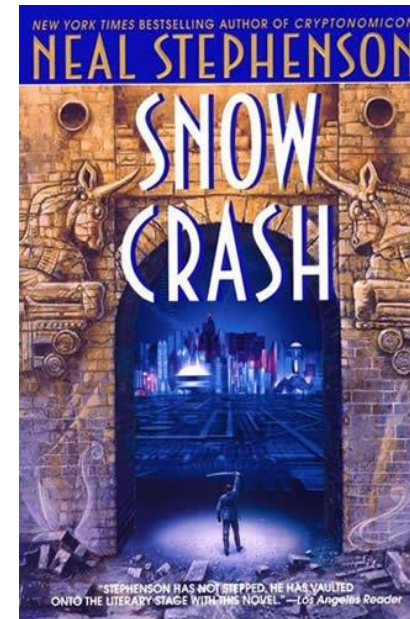


- 현실과 가상의 세계가 상호 작용하며 함께 진화하는 **생태계**
- 가상 세계안에서 사회·경제 ·문화 활동의 가치를 창출

➔ 가상과 현실의 경계를 허무는 메타버스

# Snow Crash(1992)

- 닐 스티븐슨의 SF소설 스노우 크래쉬 에서 처음 언급
- 아바타(AVATAR)들이 활동하는 무대를 메타버스라 칭함
- 아바타 : ‘땅(Terr)으로 내려오다 (Ava)’ 라는 의미
  - ➔ 새로운 땅 · 공간에 발을 디딘 존재라는 의미로 해석
  - ➔ 아바타는가상 공간에서 사용자를 대신해  
다른 사람들과 상호작용 또는 의사소통을 하는 분신



# SECOND LIFE(2003)

- 린든 랩이 개발한 3D 아바타 기반의 인터넷 가상 세계
- 참여자가 직접 3D 물체를 제작하여 거래 가능
- 린든 달러 라는 내부 통화로 거래
- 내부 부동산도 거래





# 레디 플레이어 원(2018)

- 최초의 가상 현실 블록버스터 가상(VR) 현실 영화
- 2045년 미래를 배경으로 한 영화
- 현실은 암울
- 가상 게임 세계인 ‘오아시스’
  - 가상현실에서의 노동력 착취, 운동, 쇼핑..
  - 드론으로 피자 배달



# 공간과 활동의 '확장성'

## • 사이버 세계

- 미니룸안에서의 이동과
- 감정 표현만 가능
- 싸이월드, 2000년 초



싸이월드 3D '미라라이프'(2000년대 중반 시도)

## • 메타버스 세계

- 오픈된 공간,
- 제약 없는 활동과 상호작용
- 순천향대입학식, 2021년





# 2021년

- 코로나19로 대면 활동에 제약
  - ➔ 자유롭게 활동 할 수 있는 가상세계로 관심이 집중
- 환경, 콘텐츠, 기술 등 메타버스의 기반 요소 구비됨
  - ➔ 2021년을 기점으로 메타버스 시장이 급격히 성장

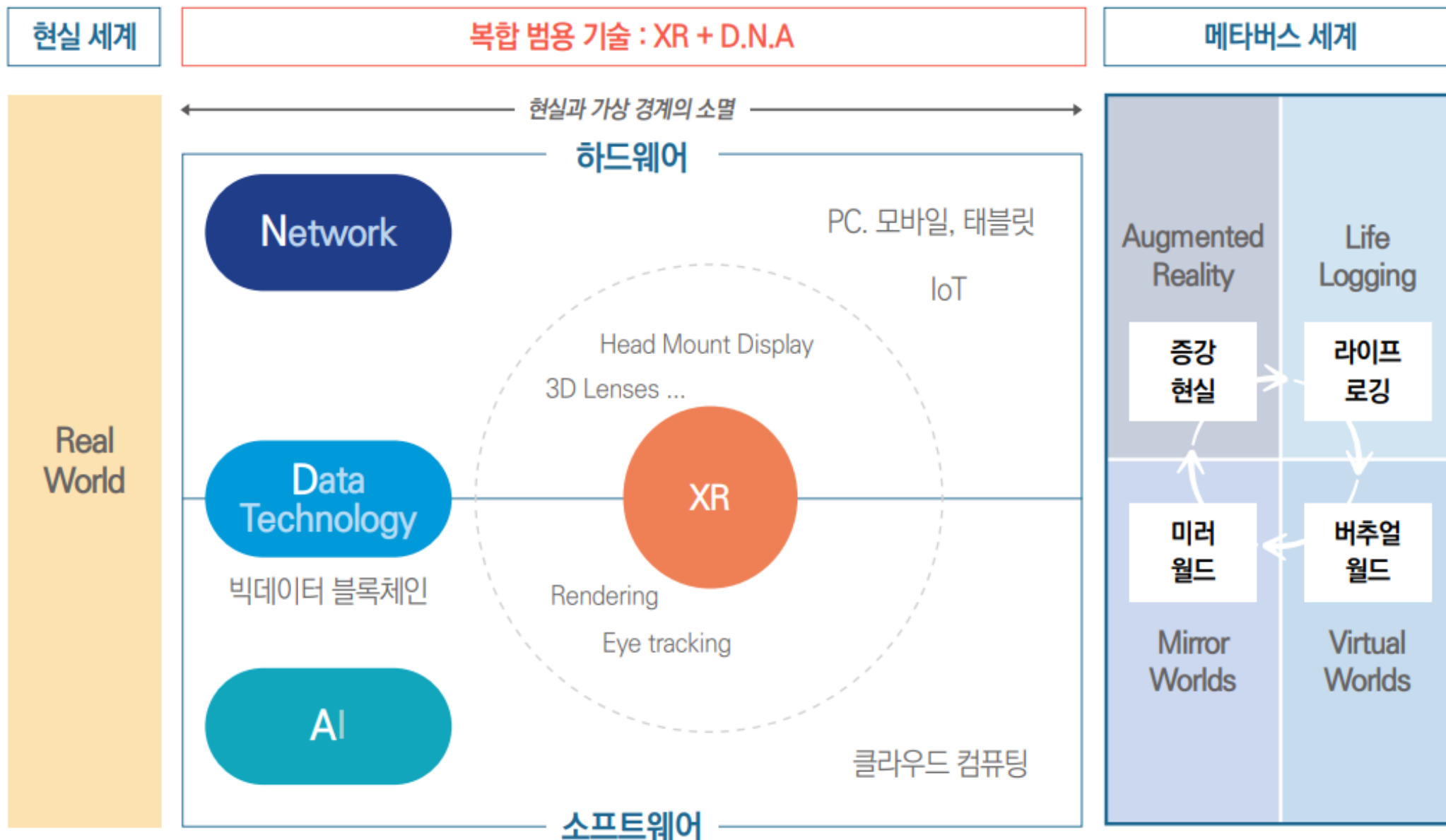


**TECHNOLOGY,**

---

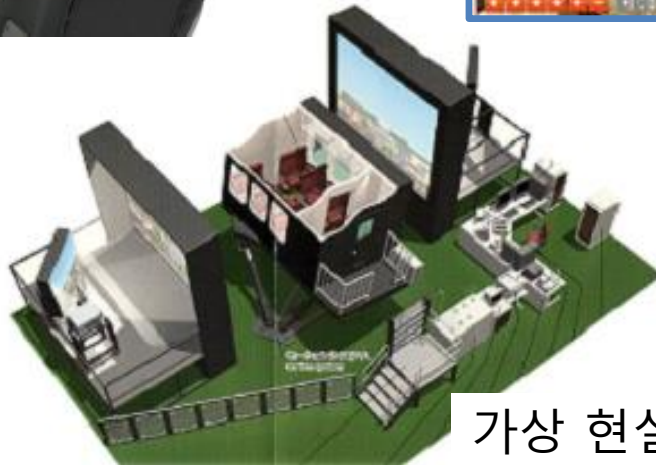
기술

# 복합 범용기술과 메타버스



# 가상현실(VR)

- 상상의 세계를 현실과 같이 만들어 내고
- 인체의 감각기관이 느낄 수 있도록 창조한 세계



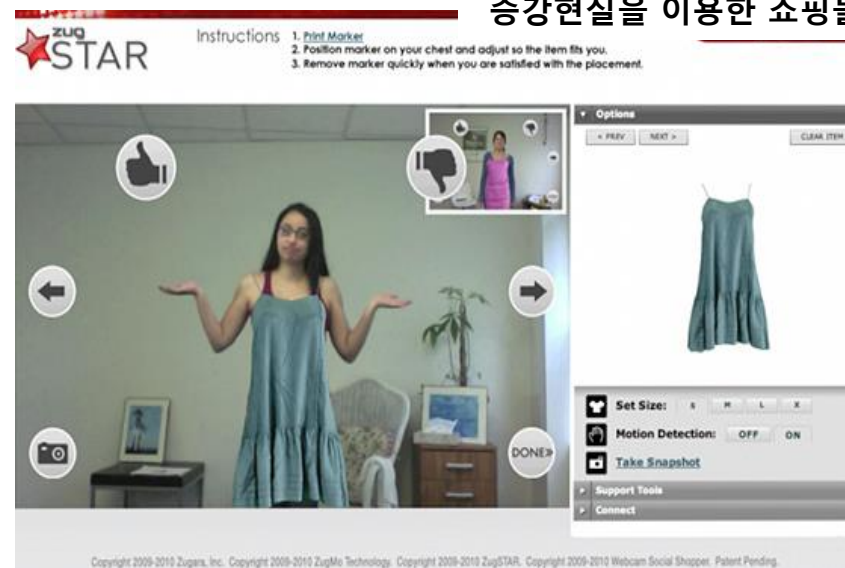
# 증강현실(AR)

- 현실세계에 실시간으로 가상의 정보를 결합하는 기술
- 실제 환경에 가상의 사물이나 정보를 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 것

마커리스 트래킹을 이용한 교육



증강현실을 이용한 쇼핑몰





# 메타버스 플랫폼

1. 게더타운 Gather Town(<https://gather.town/>)
2. 제페토 Zepeto (<https://www.naverz-corp.com/>)
3. 로블록스 Roblox (<https://www.roblox.com/>)
4. 마인크래프트
5. 이프랜드 Ifland (<https://ifland.io/>)
6. 어스2 Earth2( <https://earth2.io/>)
7. 디센트럴랜드 Decentraland(<https://play.decentraland.org/>)
8. 페이스북 호라이즌 Facebook Horizon(<https://www.oculus.com/facebook-horizon/>)
9. 도깨비 DokeV(<https://dokev.pearlabyss.com/ko/main/index>)

구분	게더타운	제페토	로블록스	이프랜드
지원 디바이스	PC, Mobile(부분 지원)	Mobile	PC, Mobile	Mobile
소통 채널	화상+아바타+채팅+음성	아바타+채팅+음성	아바타+채팅+음성	아바타+채팅+음성
그래픽	2D or 2.5D	3D	3D	3D
동접 인원	500(100이하 권장)	16 (관전모드 시 최대 60)	제한 없음	30 (관전모드 시 최대 131)
앱 설치	x(브라우저 기반)	필요	필요	필요
추천 용도	교육 및 행사	게임, 행사	게임, 행사	교육, 행사

# **SERVICE,**

---

메타버스시대의 소비자

# 메타버스시대의 소비생활

- 메타버스로 전환이 가능한 업종의 오프라인 점포 감소  
➔ 비대면 트렌드로 더욱 촉진될 전망



## 공연·이벤트

가상세계의무대에서 이루어지는  
쇼케이스, 공연, 팬미팅



## 쇼핑

매장을 방문하지 않아도  
의류·잡화 등을 증강 현실로 피팅



## 의료·보건

직접의료기관에 방문하지 않아도  
진단과 처방을 받을 수 있는 의료 환경



## 교육

증강현실로 확장되는 교실에서  
시공간을 초월한 교육과 훈련을 제공



## 자동차

증강현실을 활용한 쇼케이스,  
가상현실을 활용한 시승 서비스

# 메타버스시대의 마케팅

- 제품과 브랜드를 노출하고 정보를 제공
- 제품에 대한 경험과 구매가 연계되는 채널 등장

## 브랜딩

### 브랜드 콜라보레이션



브랜드의 실제 상품을 동일하게 재현한 아이템을  
가상 세계의 아바타가 착용할 수 있도록  
판매·제공하는 사례가 크게 증가

### 디스플레이 광고



가상 세계의 건축물, 구조물 등에 브랜드를 노출하는 등  
가상 환경과 조화로운 형태의 광고 지면을 운영,  
향후에는 상호 작용과 즉시 구매까지 가능하도록 구축



# 메타버스시대의 마케팅

- 제품과 브랜드를 노출하고 정보를 제공
- 제품에 대한 경험과 구매가 연계되는 채널 등장

판매·판촉

## 마켓플레이스입점



메타버스의마켓 플레이스에서운영하는상점,  
가상상점에서판촉-체험-구매가  
원스톱으로 이루어지는 새로운유통채널

## 브랜드채널



가상세계에구축된브랜드전용스토어,  
단순한제품의전시·체험을넘어서  
브랜드홍보를위한다양한디지털콘텐츠를제공

# 버추얼 콜렉션

- RN지는 제페토에 브랜드 아이템과 3D 월드맵을 출시
- 아이템 공개 10일후 ➔ 2차 콘텐츠가 40만개 생성
- 300만회이상 조회



# FORECAST,

---

메타버스의 미래

# 메타버스의 새로운 직업

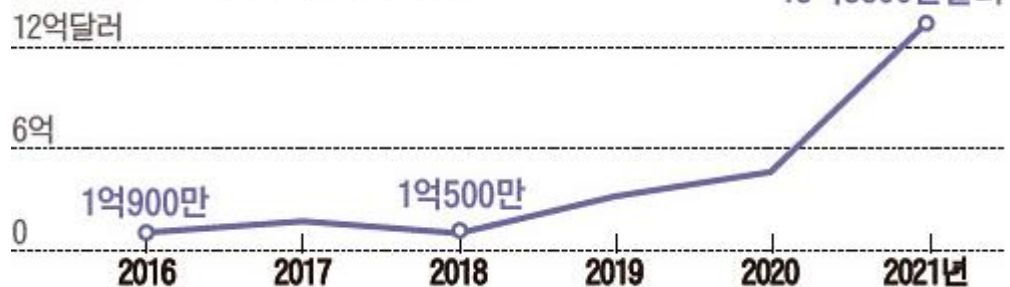
- VR, AR 기술자
- 크리에이터 이코노미
- 아바타 드라마 작가, PD
- 아이템 디자이너
- 월드 빌더

## '크리에이터 이코노미'에 적응하는 기술기업

텀블러	콘텐츠 유료 구독서비스(포스트+) 도입
페이스북·인스타그램	콘텐츠 창작자들에게 내년 말까지 10억달러(약 1조1500억원) 지급
틱톡	콘텐츠 창작자들에게 3년 동안 20억달러(약 2조3000억원) 투자
유튜브	쇼츠 콘텐츠 창작자 지원 펀드를 1억달러(약 1150억원) 규모로 조성
트위터	콘텐츠 유료 구독서비스(슈퍼팔로우) 도입

## 글로벌 크리에이터 생태계로 물리는 자금

크리에이터 관련 스타트업 투자액 기준



※ 2021년은 1월 1일~6월 4일

자료=CB인사이츠



# 메타버스의 새로운 직업



## 한국의 크리에이터 이코노미 마켓 맵 2021년 7월



Hyeoh  
smiths@kakao.com



# NFT

- 디지털 공간에 창작물을 복제 및 소유권을 위해
- 창작자 서명, 크기, 생성일, 소유, 판매 이력 등을  
블록체인에 기록, 위조는 어렵고 추적이 쉬운

## 디지털 자산



# 가상 세계가 곧 현실 세계가 된다

- 게임으로 시작된 메타버스는 다양하게 확장  
➔ 현실의 경계가 허물어지는 시기가 도래
- 소비자들에게 메타버스 서비스 유무와 품질은 브랜드 선택 기준
- 기업은 메타버스 경쟁력을 갖추고 변화하는 소비자에 대한 준비가 필요



# Gather Town

## 맵 만들기

# 게더타운이 집중받는 이유



간편함

게임처럼 쉬운 조작



효율성

화상회의/상호작용



현장감

함께 일하는 느낌

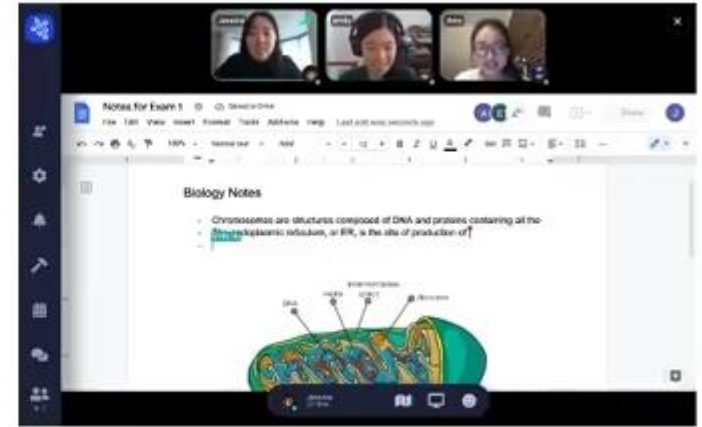
# 게더타운의 장점



(개인/그룹)화상 회의



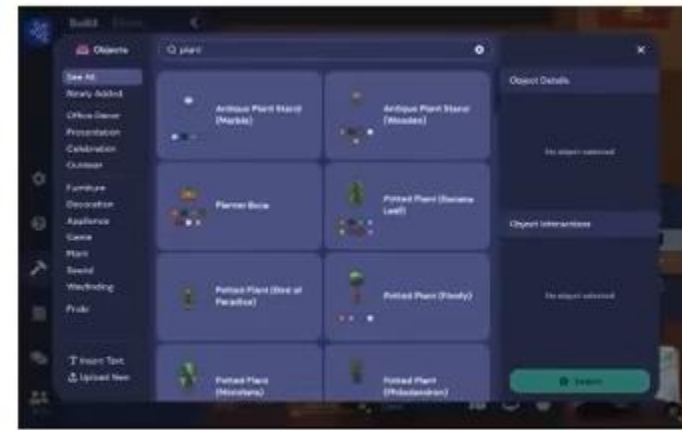
프레젠테이션



상호작용



대규모 웨비나



공간 커스터마이징



# 사전 준비

1) PC 또는 노트북 (카메라와 마이크 셋팅)

- 모바일(휴대폰/태블릿) 접속시 기능 제한

2) 크롬 브라우저 접속

## 게더타운의 스펙

기기	모바일, PC 활용 가능
그래픽	2D
난이도	게임처럼 쉽고 간편함
계정	참가자는 가입 및 로그인 필요 없음 링크만 누르면 누구나 입장 가능 관리자는 필요
활용도	재택근무, 온라인 수업, 대규모 웨비나
비용	무료 25명, 시간 제한 없음

# Gather.town 체험하기

- LG CNS Town :  
<https://gather.town/app/6v0soQ0JKUxcRkGf/My%20Little%20CNS%20Town>
- 신한라이프 행사장 :  
<https://gather.town/app/PFrLtufHCisz6kBM/ShinhanLife%20Winter%20Town>
- 인천SW미래채움 교육페스티벌  
<https://gather.town/app/2e2Wg4DszEJAPdDK/swfesta>
- KB 금융 스타챔피언십 :  
<https://gather.town/app/qQkufYKwCwE67vIJ/kbstarchampionship>
- 게더 타운 체험(1234) :  
<https://gather.town/app/tn3A0j0EuoIg0MU3/gather.town>  
<https://gather.town/app/sf2SYdvTAIcdDICA/Demo%20office>

# 기본적인 작동 방법

## ① 캐릭터 이동

- 키보드의 방향키(W A S D)로 캐릭터 이동
- 마우스 더블클릭하여 이동
- 마우스 우클릭 후 'move here(여기로 이동)' 를 클릭

## ② 투명모드로 이동

- 'G' 키를 눌러 원하는 곳으로 이동

## ③ 오브젝트 이용하기

- 오브젝트 근처에 가면 노란색 박스가 표시됨
- 'X' 키를 누르면 내용 확인 가능

# 기본적인 작동 방법



게더 타운 단축키

X : 상호작용

G : 투명모드

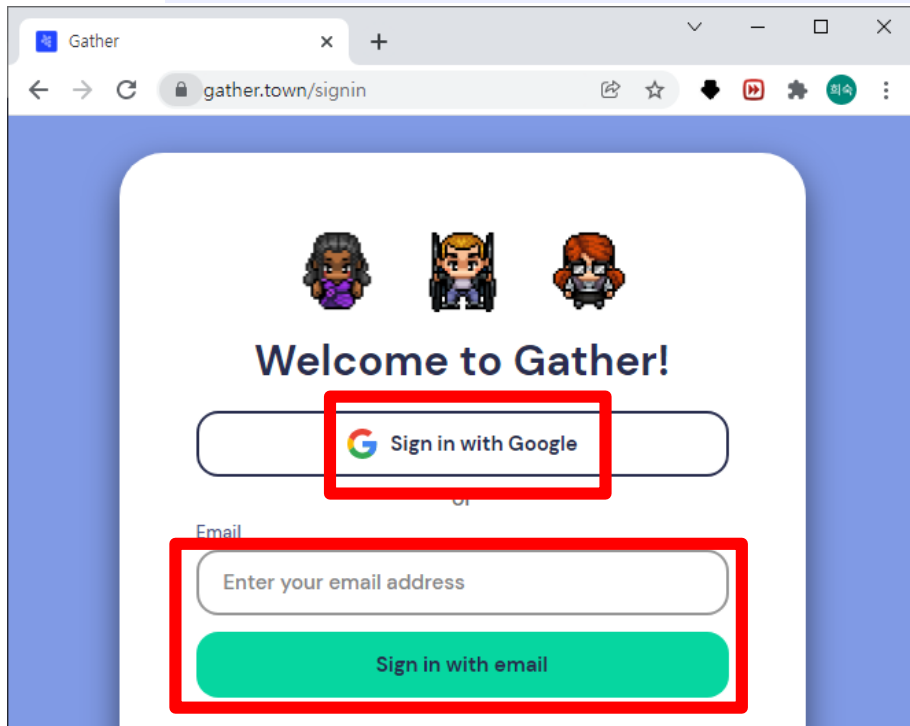
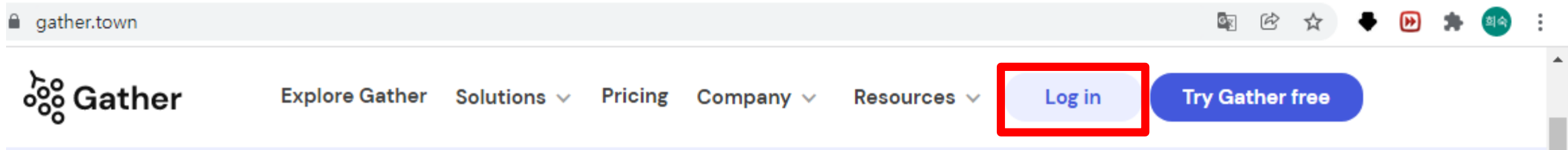
Z : 댄스 파티

이동 : 화살표

WASD

# 맵 생성을 위한 회원가입

- 1) gather.town 사이트 접속
- 2) Log in [Log in](#) 버튼 클릭

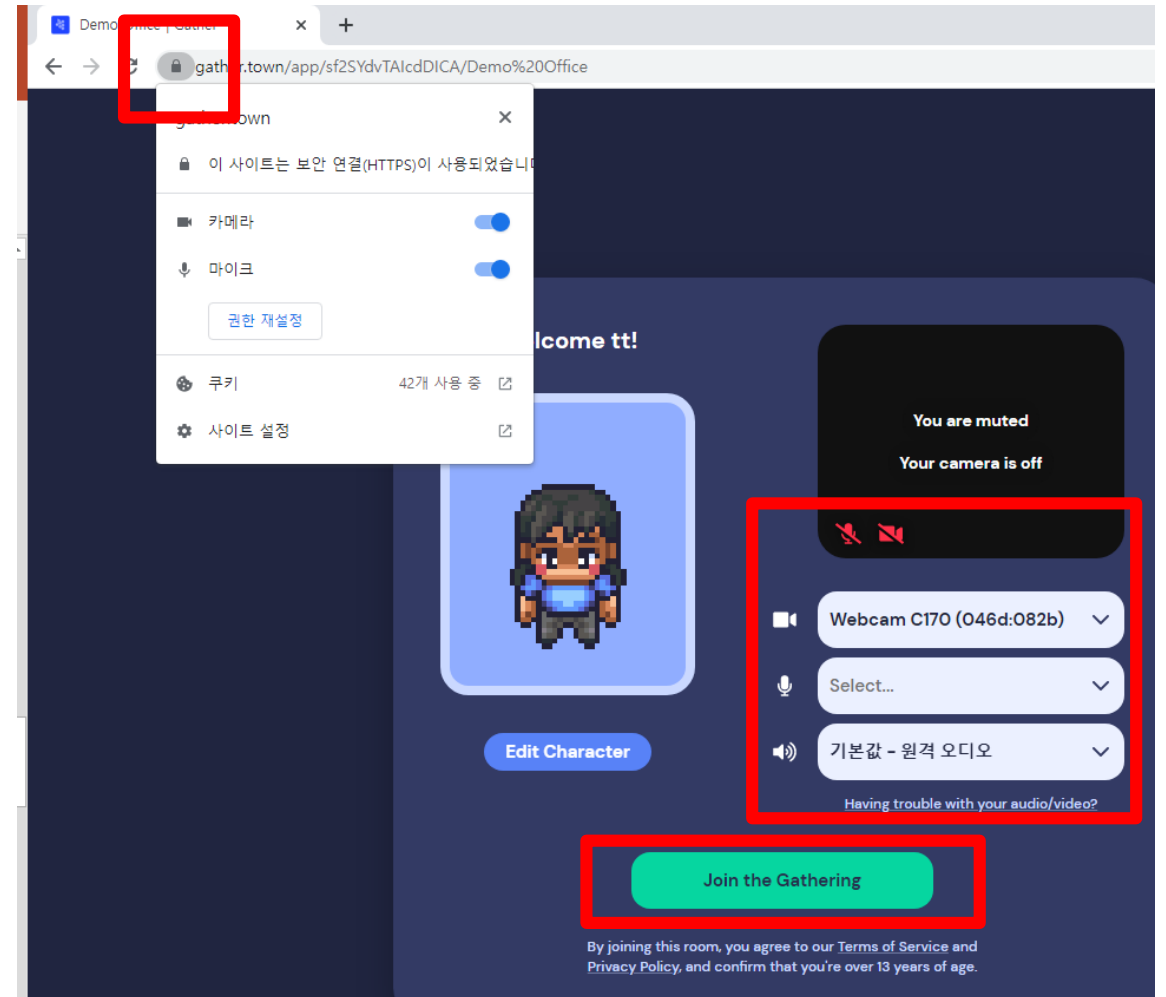


- 3) Sign in with Google 버튼 클릭
- 4) 또는 이메일 주소를 작성 한후
- 5) Sign in with email 버튼을 클릭하여 가입함



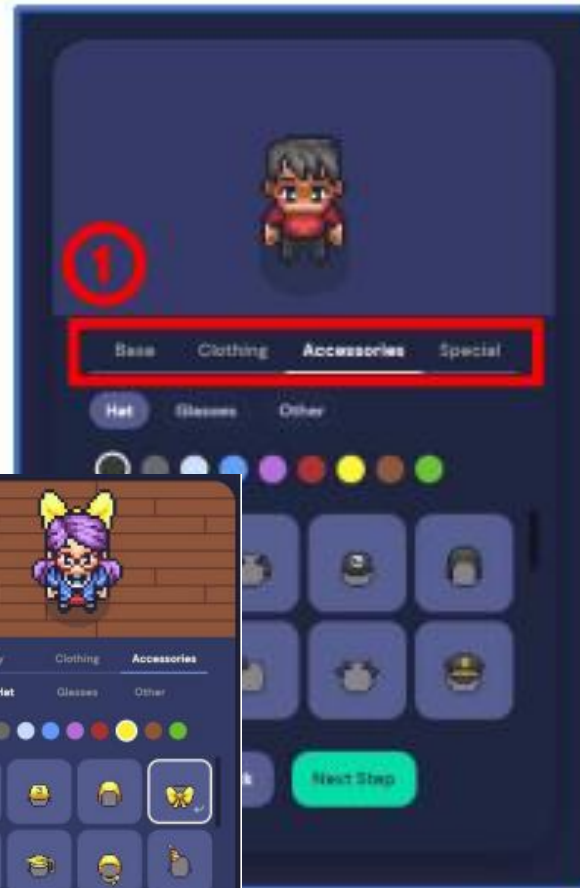
# 입장

- 1) 크롬실행
- 2) 연결할 주소를 URL창에 적기
- 3) 아바타 설정
- 4) 카메라, 마이크가 확인
  - URL 옆 자물쇠 버튼으로 확인 가능
- 5) Join the Gathering버튼 클릭



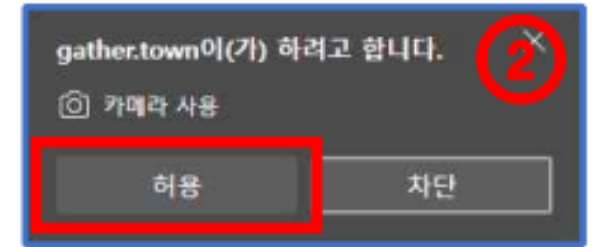
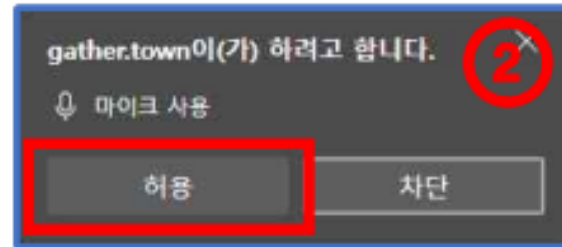
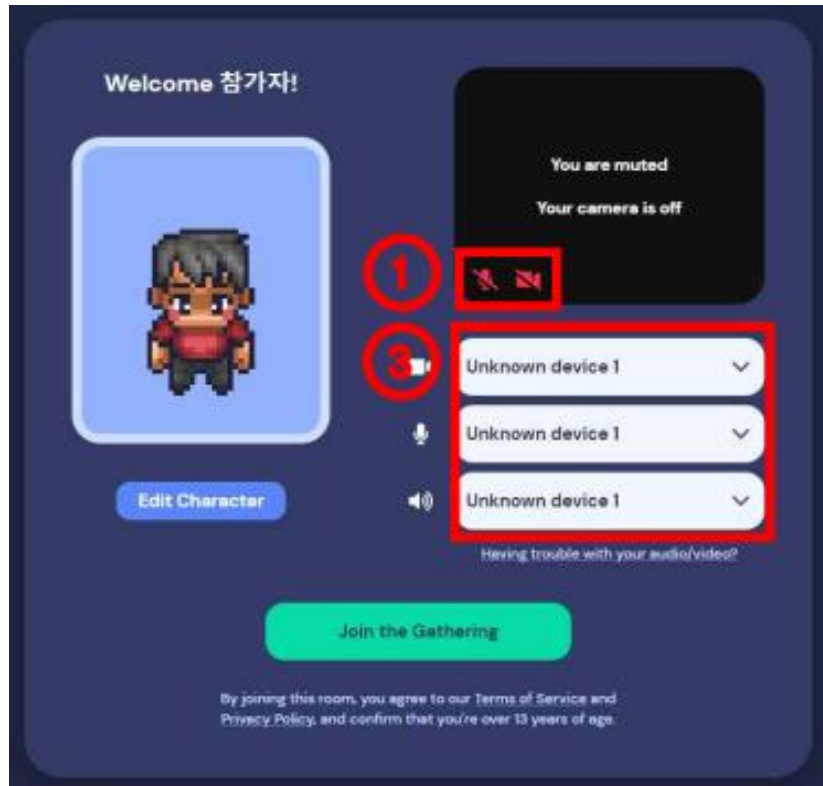
# 게더 타운 캐릭터 설정

- ① 게더 타운 안에서 사용할 캐릭터의 모습 설정
- ② 게더 타운 안에서 사용할 캐릭터의 이름 설정

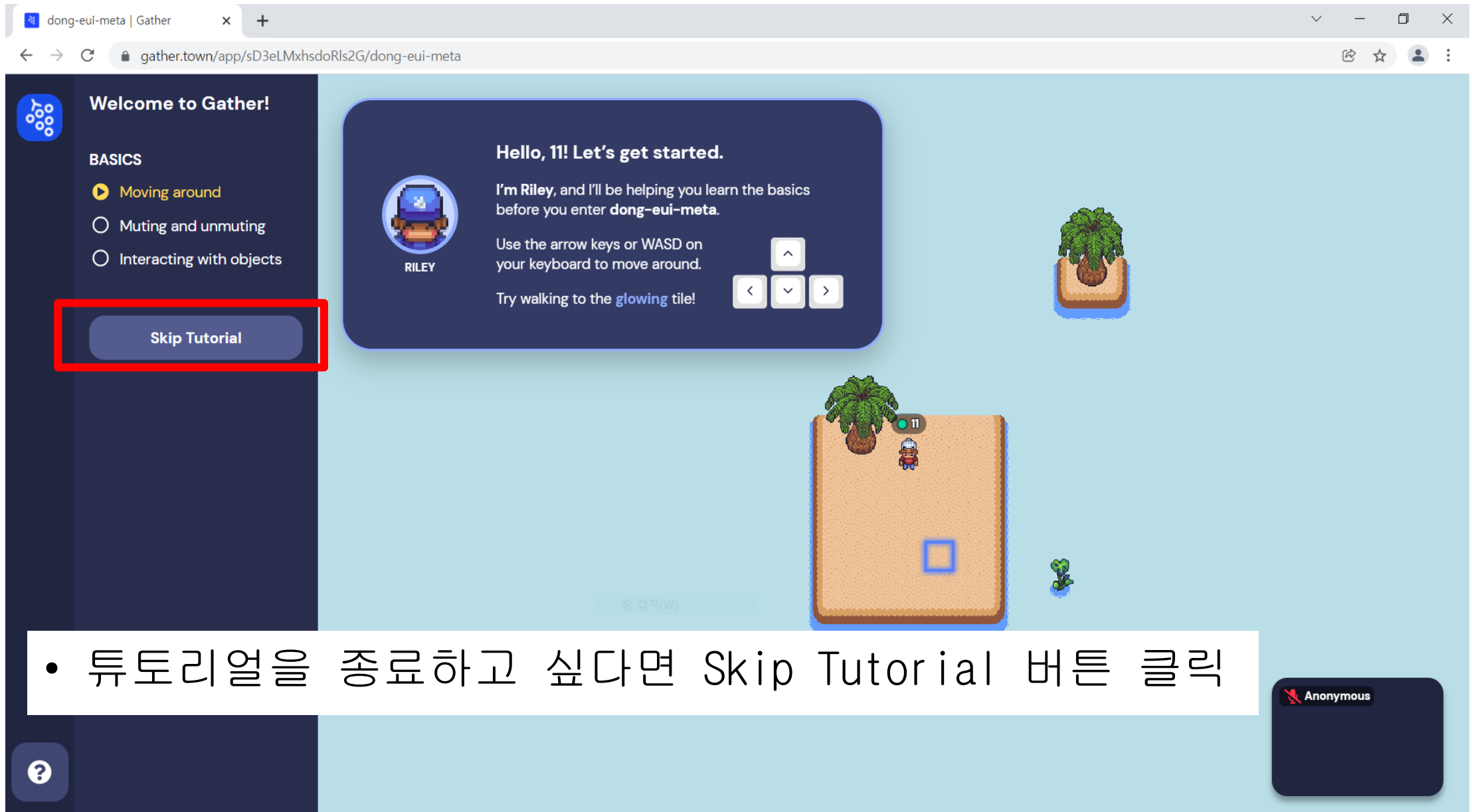


# 마이크 및 카메라 설정

- ① 마이크와 카메라를 해제
- ② 권한 설정에서 ‘허용’ 선택(마이크를 허용해야 스피커를 사용할 수 있음)
- ③ 환경에 맞춰 사용할 기기를 설정



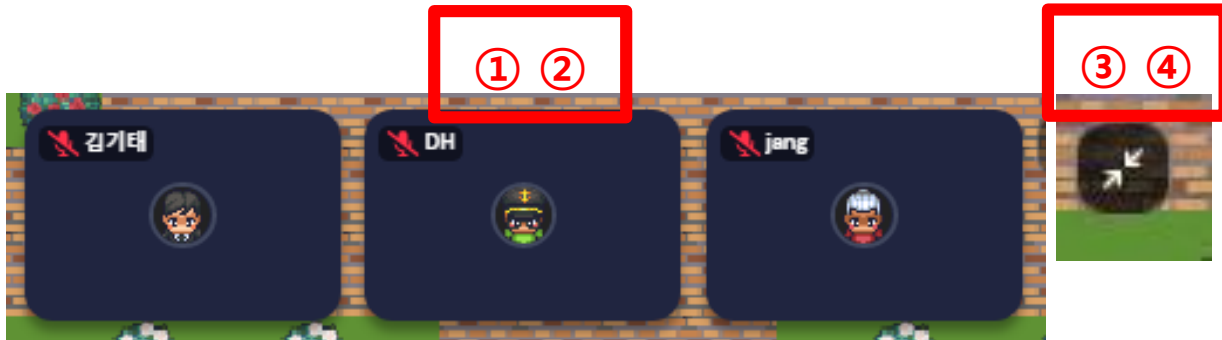
# Tutorial



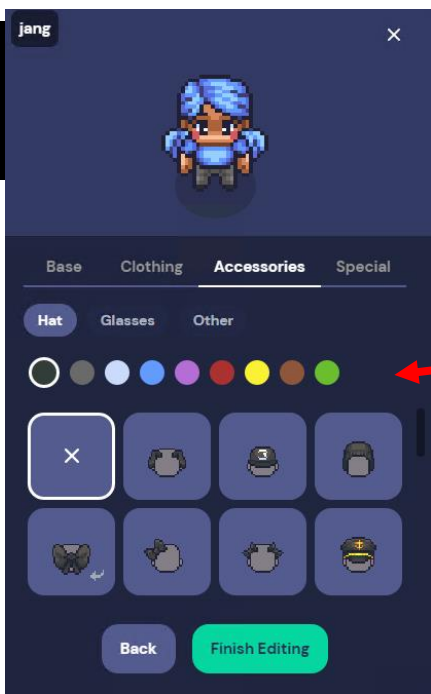
- 튜토리얼을 종료하고 싶다면 Skip Tutorial 버튼 클릭

# 화상 채팅하기

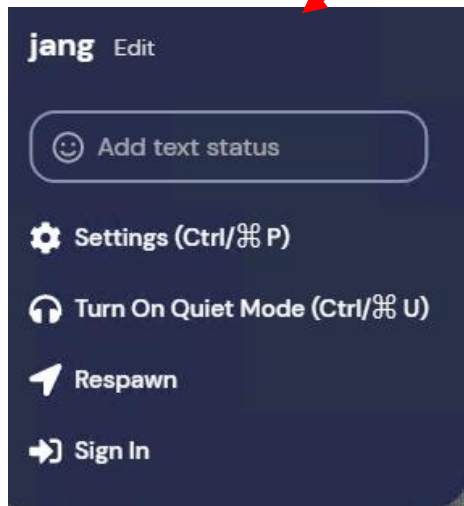
- ① 대화하고 싶은 아바타 근처로 접근
- ② 자동으로 카메라와 마이크가 켜지면서 대화 가능 상태로 변함
- ③ 상단 화상화면 옆에 있는 화살표를 클릭
- ④ 화상화면만 볼 수 있음
- ⑤ 다른 사람의 마이크와 카메라를 키거나 끌 수 있음
- ⑥ 다른 사람의 볼륨을 조절하거나 차단할 수 있음



# 게더타운 하단 메뉴



아바타 변경



상태 설정



미니맵 보기



손들기



감정 표현

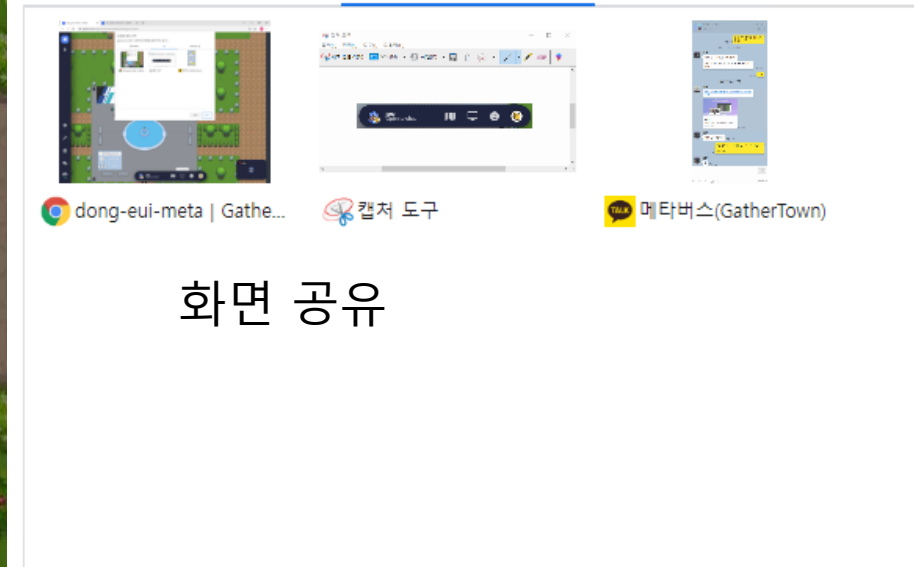
공유할 정보 선택

gather.town 앱이 내 화면의 콘텐츠를 공유하려고 합니다.

전체 화면

창

Chrome 탭

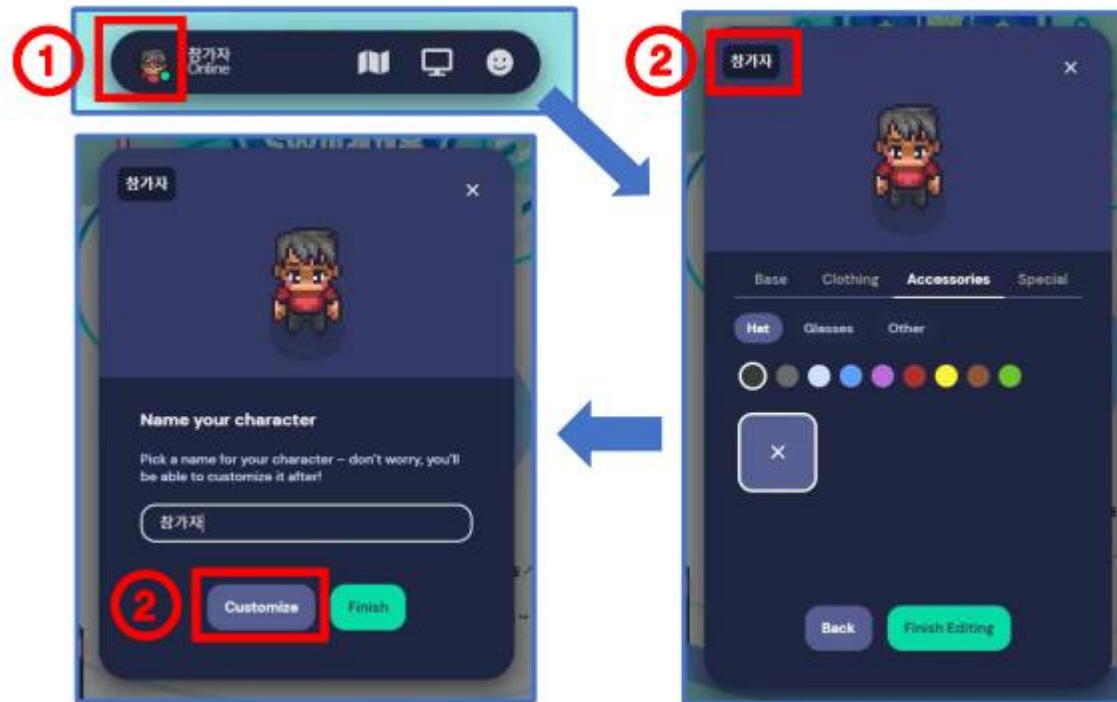


화면 공유



# 게더 타운 하단 메뉴-캐릭터 변경

- ① 하단 캐릭터 이미지를 클릭하면 캐릭터를 수정할 수 있음
- ② 캐릭터의 모습과 이름 모두 수정 가능



# 게더 타운 하단 메뉴-상태 변경

- ① 하단 캐릭터 이름 을 클릭
- ② 무음모드 전환 가능
- ③ 첫 입장위치(대기장소)로 돌아감



# 게더타운 하단 메뉴-미니맵 보기

- ① 하단의 지도 모양 아이콘 클릭
- ② 위치해 있는 공간의 지도와 현재 내가 있는 곳을 알 수 있음



# 게더 타운 하단 메뉴-화면 공유

- ① 하단의 모니터 모양 아이콘 클릭
- ② 공유하고자 하는 화면을 선택한 뒤 공유를 누름
- ③ 선택한 화면이 공유됨



# 게더타운 좌측 메뉴

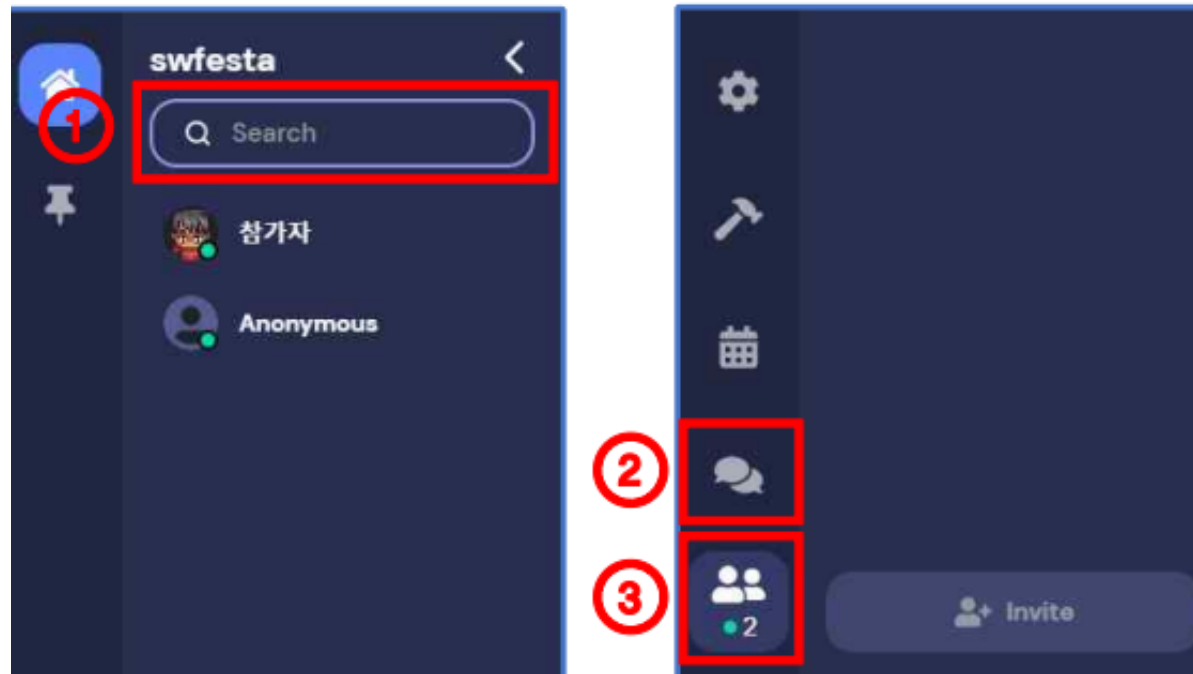
홈  
공지사항  
설정  
맵 만들기  
캘린더  
채팅  
로그인 명단



공지사항

# 게더타운 좌측 메뉴

- ① 캐릭터 이름을 검색할 수 있음
- ② 채팅창을 볼 수 있음
- ③ 현재 게더타운에 있는 사람들의 리스트를 볼 수 있음





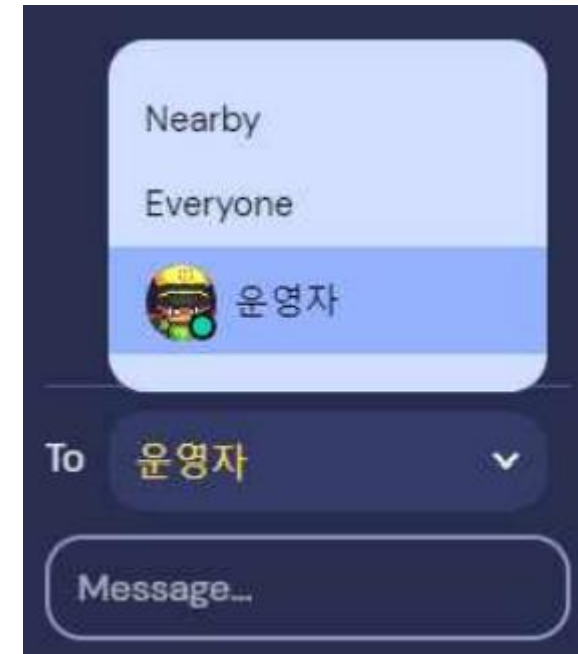
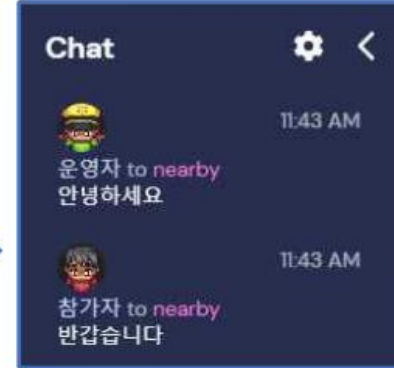
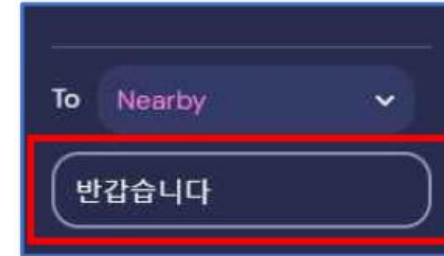
# 게더 타운 좌측 메뉴-채팅하기

- ① 좌측에 있는 채팅창에 원하는 메시지 입력
- ② 엔터키를 눌러 메시지 전송

- ③ To 옵션

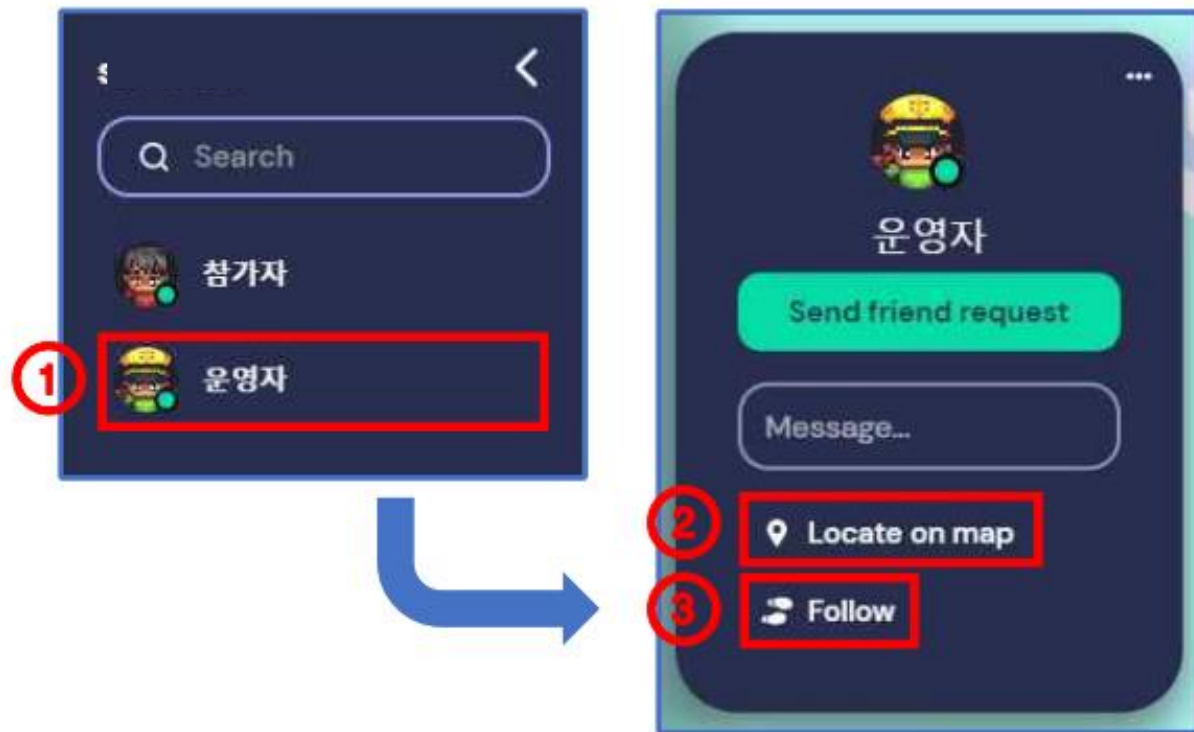
- Nearby : 주위에 있는 사람에게만 메시지 보내기
- Everyone : 공간에 있는 모두에게 메시지 보내기
- 상대방 이름 : 특정 사람에게만 메시지 보내기

※ 확성기 위에 있으면 마이크 소리가  
방 전체에 들리기 때문에  
관리자의 지시에 따라 사용



# 게더 타운 좌측 메뉴-상대방 위치 파악하기

- ① 좌측의 참가자 메뉴를 선택하여 원하는 상대를 클릭
- ② 상대방 위치가 화면에 표시됨
- ③ 자동으로 상대방 앞까지 이동하며 상대방을 계속 따라다님



# 게더타운 좌측 메뉴-게더타운 초대

- 1) 좌측의 명단 - 초대 클릭
- 2) 1개월 7일 1일 ..을 선택
- 3) 이메일 입력 - 초대장 보내기선택  
또는 초대 링크 복사를 선택



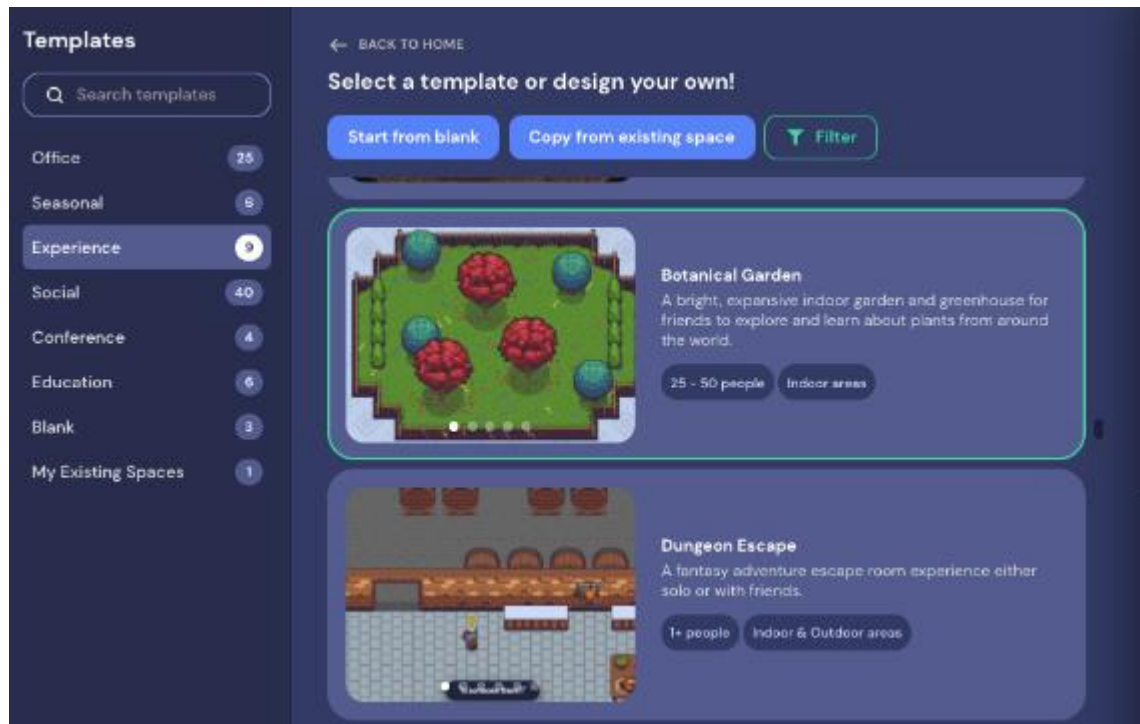
# 게더 타운 개념 - 공간, 룸

- 스페이프(공간)

- 스페이스별로 링크가 부여
- 템플릿도 공간
- 회사/대학교/행사장 등

- 룸(방)

- 룸별 링크는 모두 동일
- 룸이 다르면 스포트라이트 기능 불가능
- 미팅룸/강의실/휴게실 등

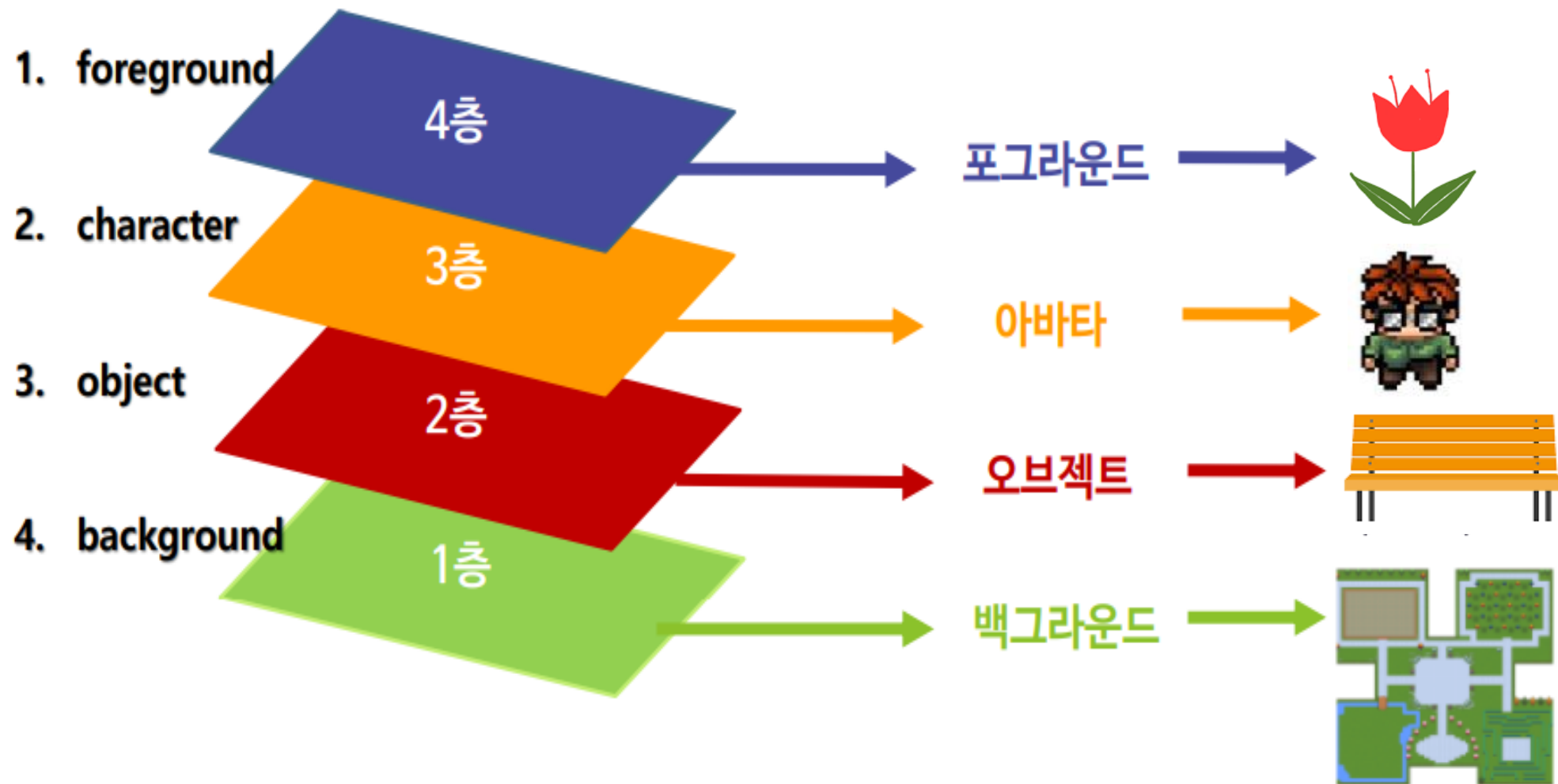


# 게더 타운 개념 -오브젝트

- 기본적으로 가구, 장식, TV, 악기 등 다양하게 배치할 수 있는 모든 요소
- 기본 오브젝트 : 기본적인 맵 장식
- 게임 오브젝트 : 테트리스, 포커, 스도쿠, 마피아 등 미니게임 연결
- 사운드 오브젝트 : 공간에 소리(장작, 분수, 물 등)를 더해 줌
- 텍스트 오브젝트
- 이미지 오브젝트



# 게더 타운 Layer





# 게더타운 스페이스 만드는 순서

1. 어떤 공간으로 채울지 고려한다.

- 사무실, 강의실, 미팅룸, 휴게실, 영상 콘텐츠룸, 루프탑, 바다, 방탈출 등등

2. 다양한 템플릿을 참고하여 자신에게 맞는 공간을 커스터마이징한다.

- 규격, 배치구도, 타일, 벽, 오브젝트 디자인

3. 뼈대 만들기

- 타일, 벽 지정

4. 오브젝트 만들기

- 장식용 오브젝트, 상호작용 오브젝트, 스폰, 포털, 프라이빗 영역, 스포트라이트 .

# 게더 타운 교육 스페이스 만드는 순서

## 1. 어떤 목적의 공간을 만들 것인가?

- 어떤 환경을 구축할 것인가?
- 학생들과 어떤 체험을 할 것인가?
- 특정 교과목의 수업? 일반 교과 수업?

## 3. 어떻게 공간을 구성할 것인가?

- 단순 구조 : 1 스페이스 + 1 룸
- 실습 구조 : 1 스페이스 + 여러 룸
- 혼합 협력 구조 : n 스페이스 + n 룸

## 2. 어떤 내용을 구성할 것인가?

- 퀴즈, 평가, 설문 등의 게임 기반 활동
- PDF, PPT, 동영상 등의 자료 제공 활동
- 온라인 협력 학습 플랫폼 공유를 통한 토의/토론 활동

# 게더타운 맵 제작 방법

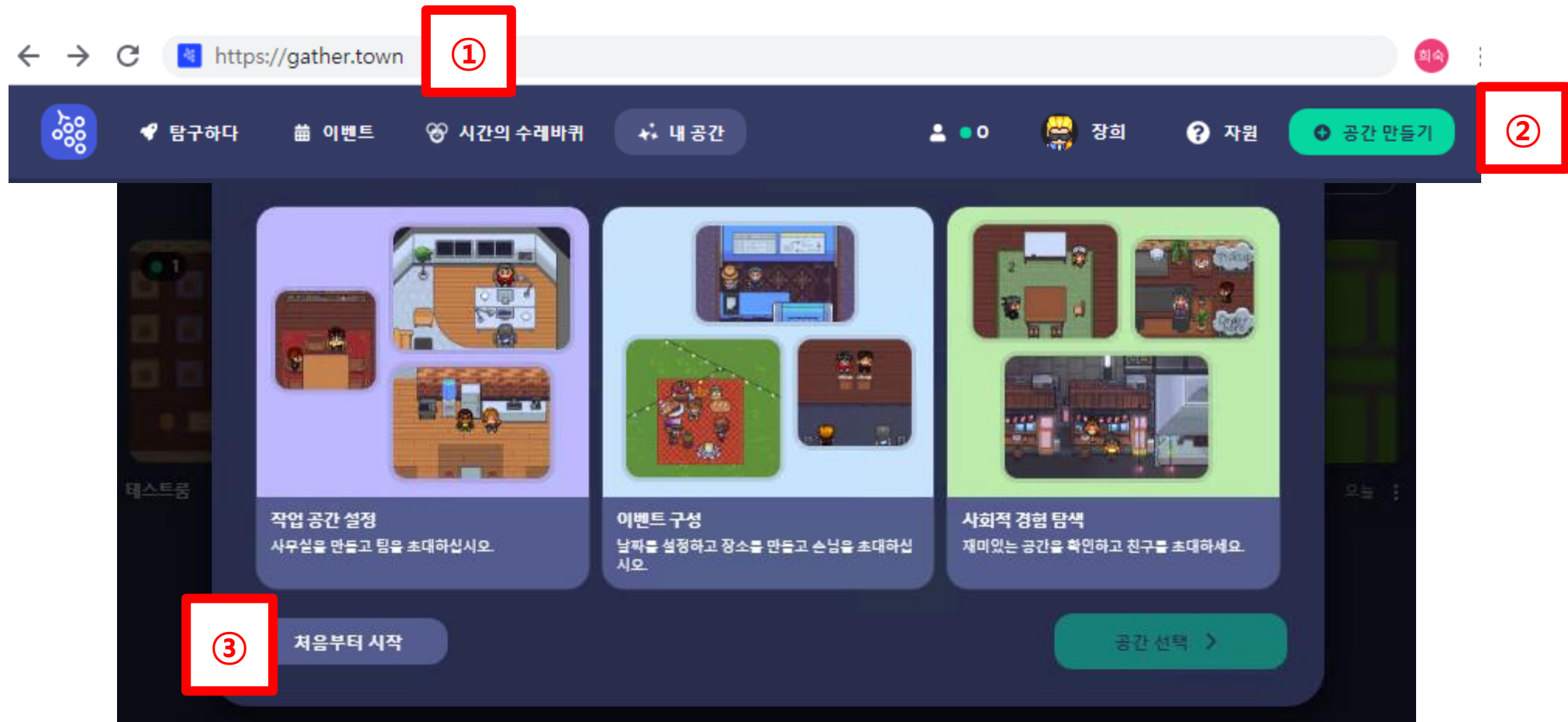
1. 기존 템플릿 활용
2. 맵 에디터에서 빈 공간에 제작
3. 아이소메트릭 맵 제작/무료 아이소메트릭 파일

# 실습하기

- ① 공간 만들기-처음부터 시작-템플릿- 교육 - 학교(중) - 이름:studyRoom
- ② 공간 만들기-처음부터 시작-템플릿- 사회의 - 게임룸(중) - 이름:gameRoom
- ③ 공간 만들기-처음부터 시작-템플릿- 경험 - 작은 응접실 - 이름:musicRoom
- ④ 공간 만들기-처음부터 시작-공백에서 시작 - 빈 방(소) - 이름:main

# 기존 템플릿을 이용한 맵 제작

- ① <http://gather.town> 접속 후 로그인
- ② Create a Space(공간 만들기) 메뉴 선택
- ③ 처음부터 시작 선택

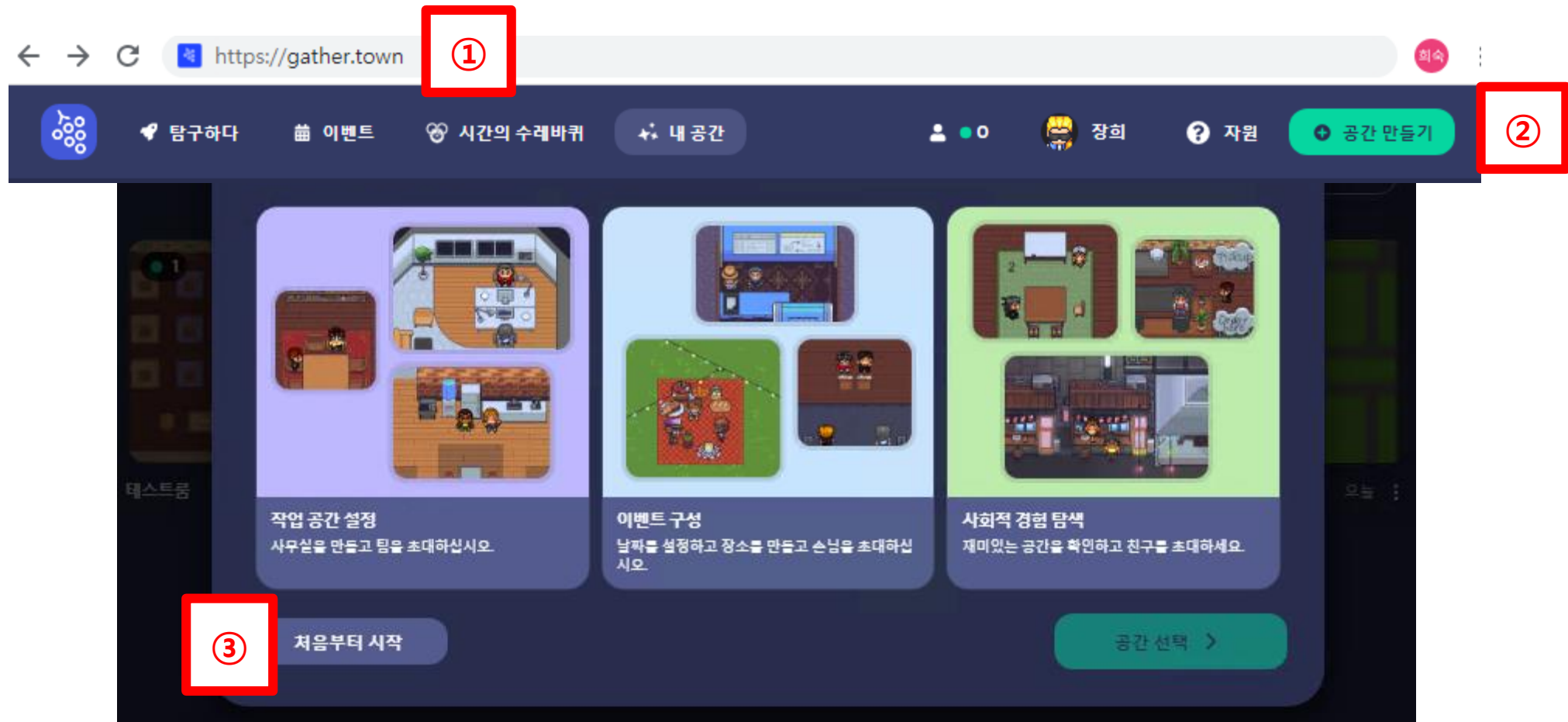


- ④ 맵 유형 결정하여 선택
- ⑤ 맵 공간 이름을 반드시 영어로 지정(연결되는 URL주소가 되니 신중을 기함)
- ⑥ 비밀번호 필요시 지정
- ⑦ 사용용도를 반드시 지정



# 맵 에디터에서 빈 공간에 제작

- ① <http://gather.town> 접속 후 로그인
- ② Create a Space(공간 만들기) 메뉴 선택
- ③ 처음부터 시작 선택





- ④ 공백에서 시작 선택 - 상세 빈방 선택
- ⑤ 맵 공간 이름을 반드시 영어로 지정(연결되는 URL주소가 되니 신중을 기함)
- ⑥ 비밀번호 필요시 지정
- ⑦ 사용용도를 반드시 지정

← 홈으로

템플릿을 선택하거나 직접 디자인하십시오!

④

공백에서 시작

기존 공간에서 복사

필터

\*

공백(처음부터 시작)

④

빈 방(중)

25~50명

실내 공간

빈 방(소)

2 - 25명

실내 공간

공간 세부정보

×

① 프리 티어는 25명의 온라인 사용자를 수용합니다. [가격을 참조하십시오.](#)

공백(처음부터 시작)

공간 이름 지정

⚠ 공간을 만든 후에는 이름을 변경할 수 없습니다.

공간 이름\*(URL 끝에 나타남)

당신의 공간 이름

비밀번호 보호


⑥

무엇을 위해 이 공간을 만들고 있습니까?\*

답변 선택(필수) ⑦

지도 작성기 열기

# 맵 편집

- 좌측 메뉴에 편집  메뉴를 선택

오브젝트 빌드/삭제



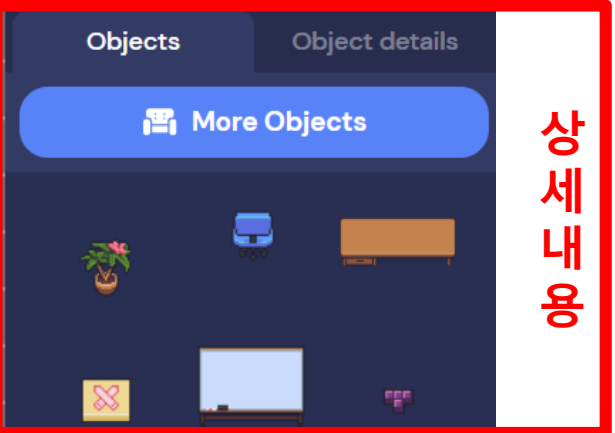
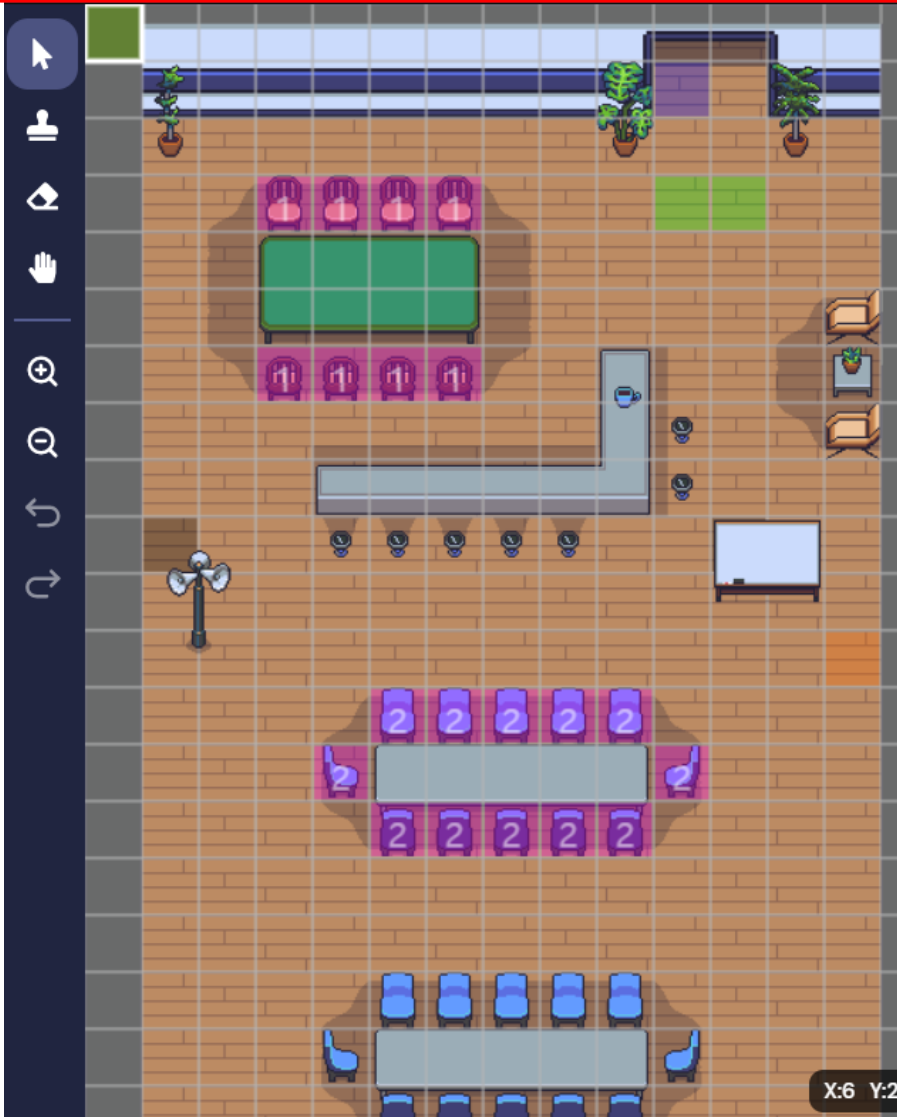
오브젝트 종류 선택

사진 그림 등 이미지 업로드

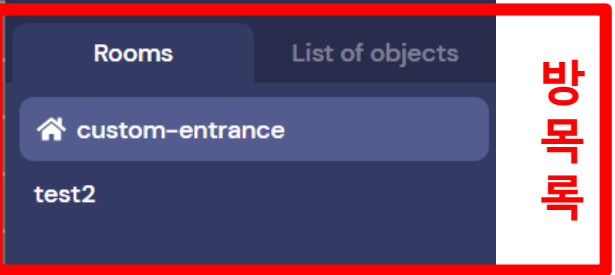
맵 편집기로 이동

# 맵 편집기

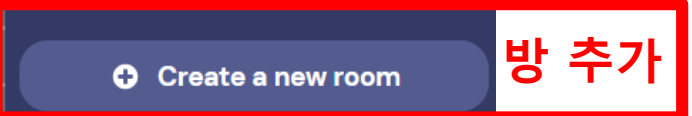
메뉴 선택



상세내용

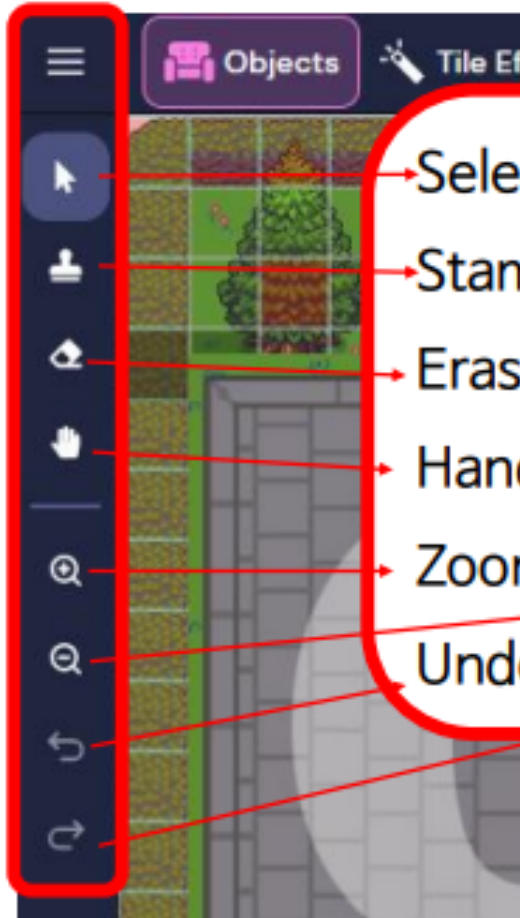


방 목록



방 추가

# 맵 편집기 - 편집 메뉴



Select : 오브젝트 선택

Stamp : 오브젝트/타일 놓기

Eraser: 지우기

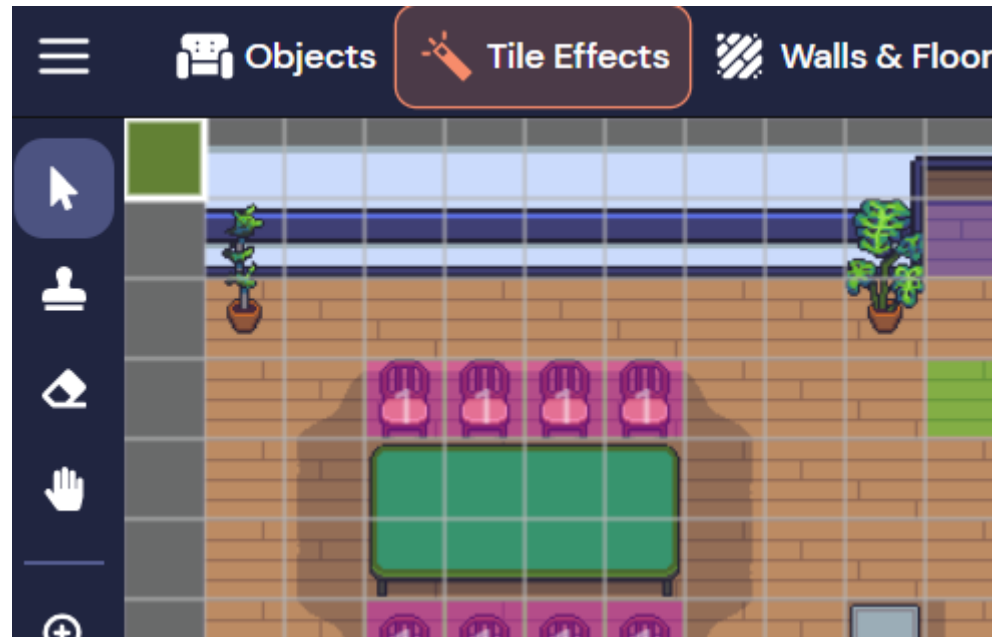
Hand: 화면 움직이기

Zoom in / out: 화면 확대 및 축소

Undo / Redo: 실행 취소 / 재실행하기

# 맵 편집기 – Tile Effects(타일 모드)

- 타일(Tile) :
  - 게더 공간을 구성하는 사각형 모양의 격자
  - 방향키를 한 번 누르면 한 칸의 타일을 이동
  - 모든 타일의 크기는 32 \* 32 픽셀

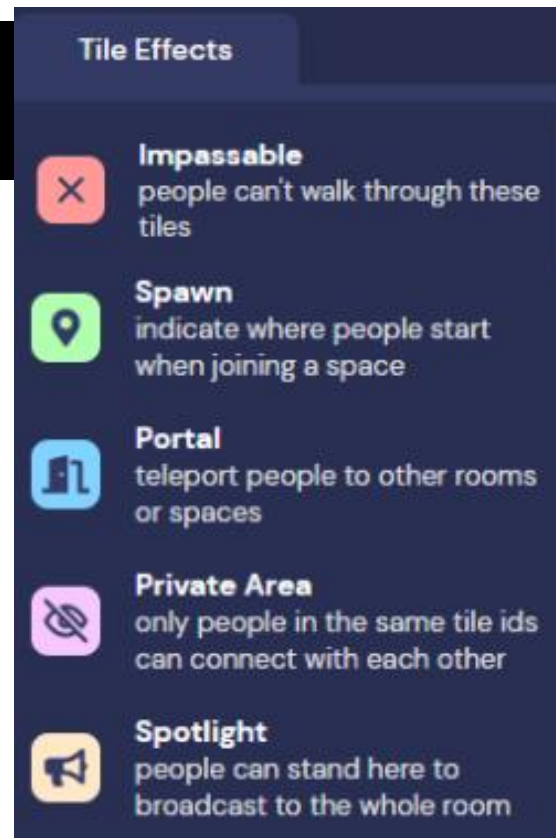


타일 효과

-  **지나갈 수 없는**  
사람들은 이 타일을 통과할 수 없습니다.
-  **알**  
스페이스에 참여할 때 사람들이 시작하는 위치 표시
-  **문**  
사람들을 다른 방이나 공간으로 텔레포트
-  **개인 공간**  
동일한 타일 ID에 있는 사람들만 서로 연결할 수 있습니다.
-  **스포트라이트**  
최대 100명까지 방에 있는 모든 사람이 듣고 볼 수 있도록 여기에 있습니다. 경고: 100명 이상에서는 작동하지 않습니다.

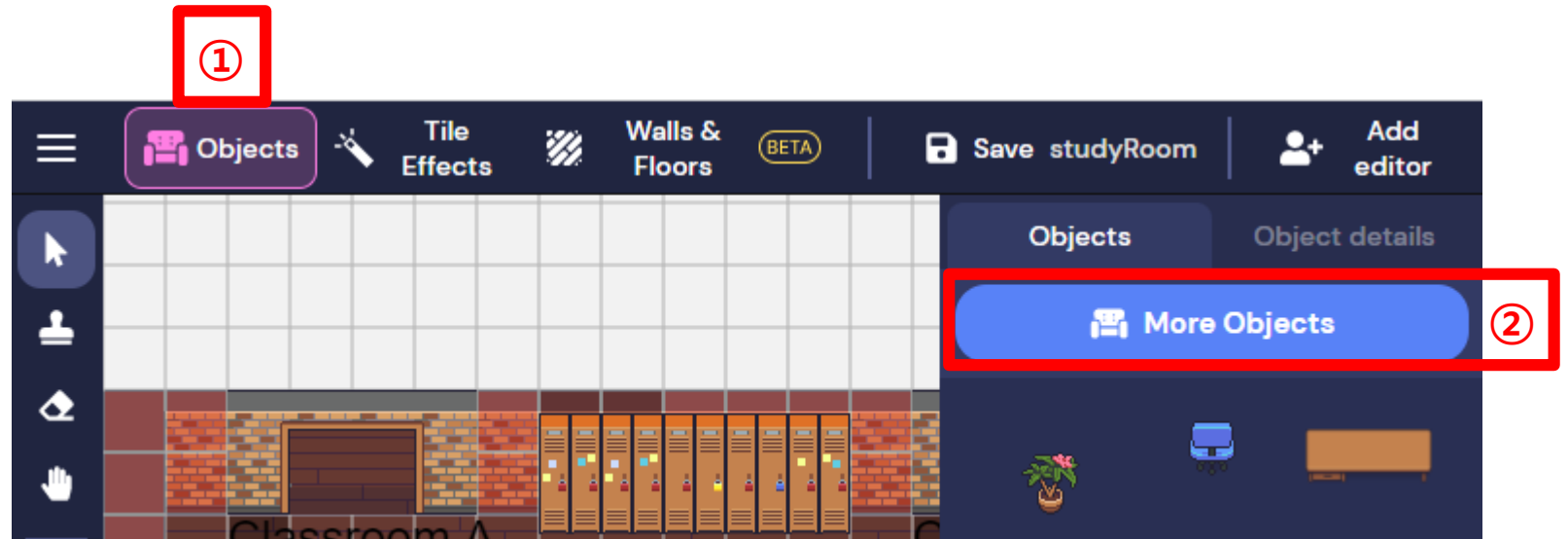
# 맵 편집기 – Tile Effects(타일 모드)

- Impassable: 사람이 지나다닐 수 없는 구역(벽, 오브젝트 등)
- Spawn: 참가자가 어떤 공간에 입장했을 때 시작하는 위치(필수)
- Portal: 다른 방이나 공간으로 이동할 수 있는 연결 통로
- Private Area: 같은 ID 위에 있는 참가자들만 의사소통 가능
  - Private Area에 입장하면 주변이 어두워짐
  - Private Area별로 ID를 지정하면 같은 ID 위의 타일에 있는 참가자는 떨어져 있어도 의사 소통 가능
- Spotlight: 같은 공간에 있는 모든 참가자에게 방송을 함
  - Spotlight 위에 있으면 참가자 이름이 주황색으로 변함



# 맵편집기 – 오브젝트 추가

- ① Objects 클릭
- ② More Objects 클릭





사물

Q 개체 검색



모두 보기

새로 추가됨

사무실 장식

프레젠테이션

축하

집 밖의

가구

장식

기구

게임

식물

소리

길 찾기

구정

T 텍스트 삽입

↗ 새로 업로드

상세 오브젝트



부스 세트(대)

지나칠 수 없는 타일 효과를  
추가하고 부스를 사적인 공  
간으로 만드는 것도 잊지 마  
세요.



부스 세트(소)

지나칠 수 없는 타일 효과를  
추가하고 부스를 사적인 공  
간으로 만드는 것도 잊지 마  
세요.



게시판(주)



게시판(비디오)



게시판(이미지)



게시판



사이버펄크 키오스크



문서

개체 세부 정보



게시판(주)

개체 상호 작용



상호작용 없음



임베디드 웹사이트



삽입된 이미지



임베디드 비디오



외부 통화



메모 개체



선택하다

일반  
오브젝트

개체  
상호  
작용

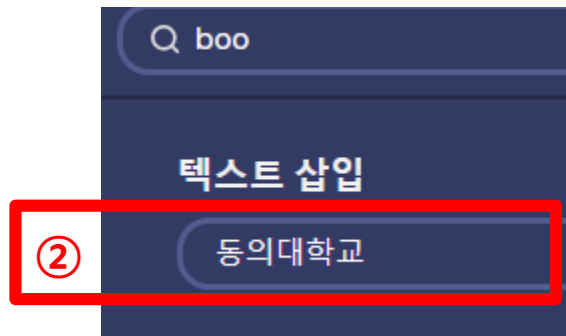
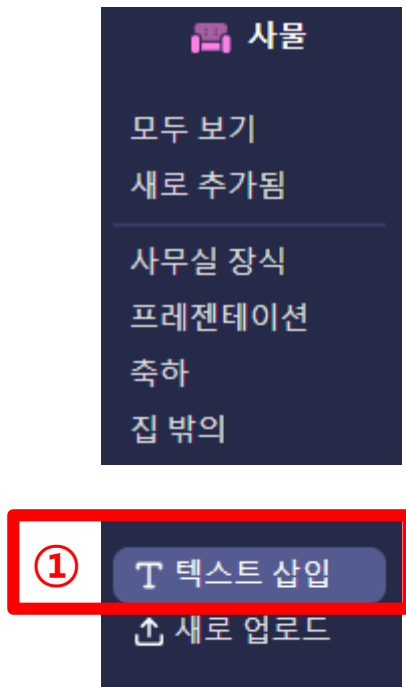
# 개체 상호 작용 – 웹사이트(패드렛) 연결

- ③ 일반 오브젝트 - 상세 오브젝트 선택
- ④ 개체 상호작용 - 임베디드 웹사이트 선택
- ⑤ 웹사이트(URL) : <https://padlet.com/jang10522/lxjjghl0aljf4sn1>
- ⑥ 활성화 거리 : 1(1칸) 또는 적절한 수
- ⑦ 선택하다 클릭

https://padlet.com/jang10522/hmy5gsw6bzfewb

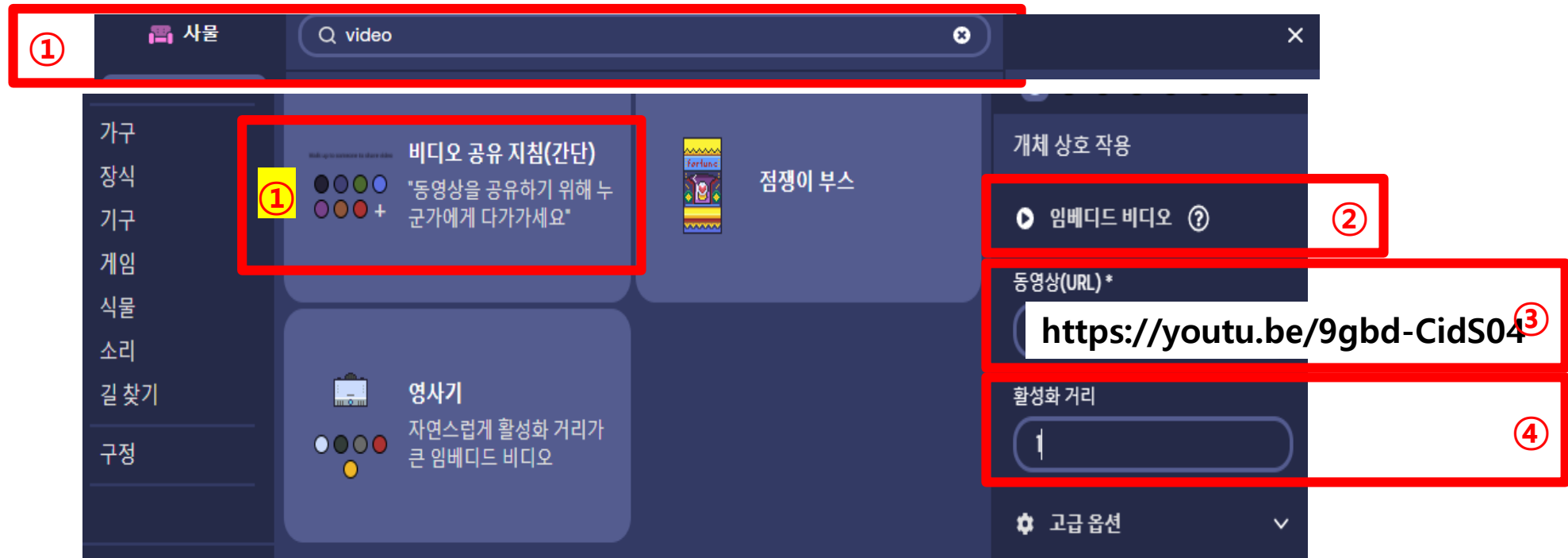
# 개체 상호 작용 - 텍스트와 이미지 연결

- ① Objects - More Objects 클릭 - 텍스트 삽입 - 글자 입력
- ② 개체 상호 작용 - 삽입된 이미지 - 이미지 선택
- ③ 활성화 거리 입력 - 선택하다 선택



# 개체 상호 작용 - 임베디드 비디오

- ① Objects - More Objects 클릭 - video 검색 - 개체 선택
- ② 개체 상호 작용 - 임베디드 비디오 선택
- ③ 동영상(URL) 작성 : <https://youtu.be/9gbd-CidS04>
- ④ 활성화 거리 입력 - 선택하다 선택



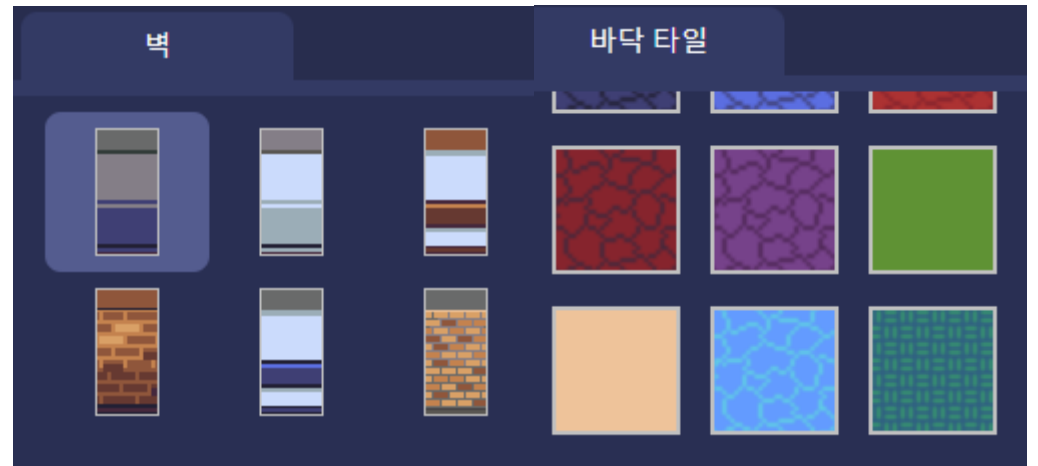
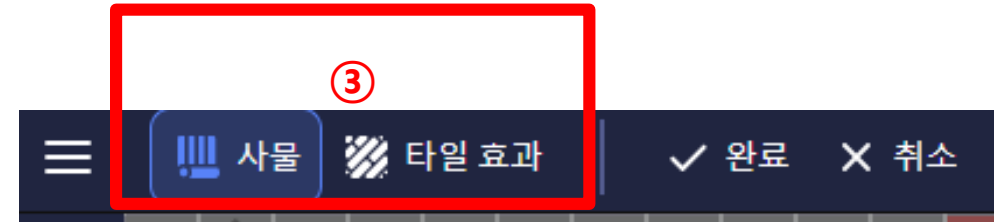
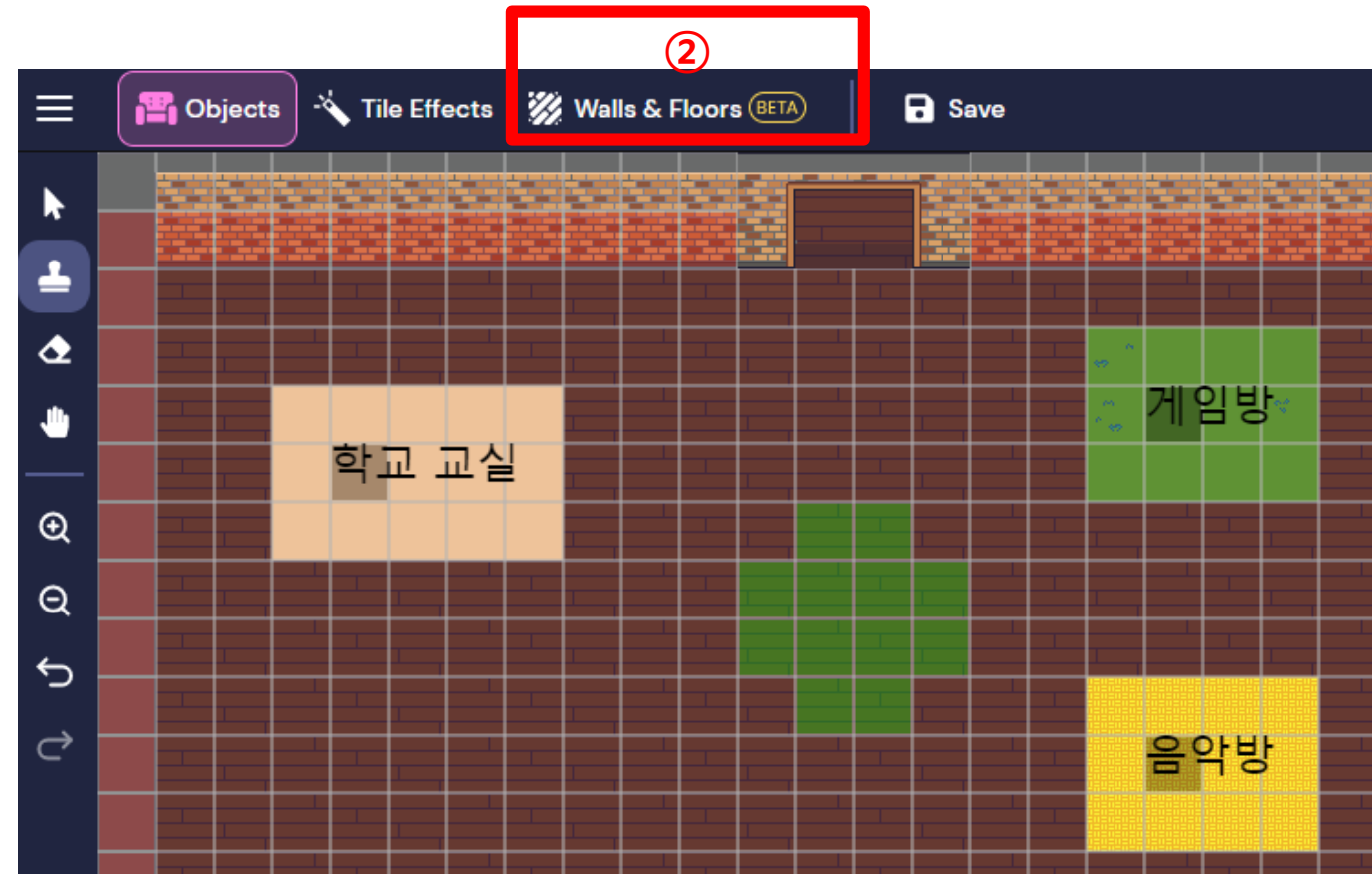
# 개체 상호 작용 - 메시지

- ① Objects - More Objects 클릭 - video 검색 - 개체 선택
- ② 개체 상호 작용 - 메모 개체 선택
- ③ 메시지 작성 : 하이 Wn 안녕 Wn
- ④ 활성화 거리 입력 - 선택하다 선택



# 메인 공간과 룸 연결

- ① Main 화면에 방이름의 텍스트를 삽입
- ② 글자 주위의 바닥은 Walls & Floors(벽 및 바닥)을 선택
- ③ 사물 또는 타일효과 중 선택 - 완료

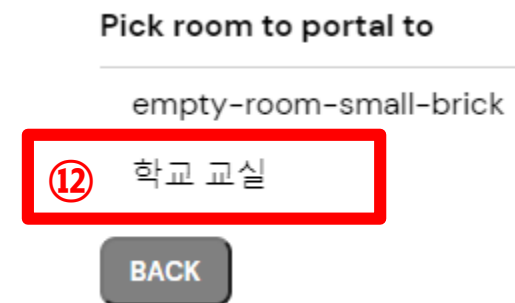
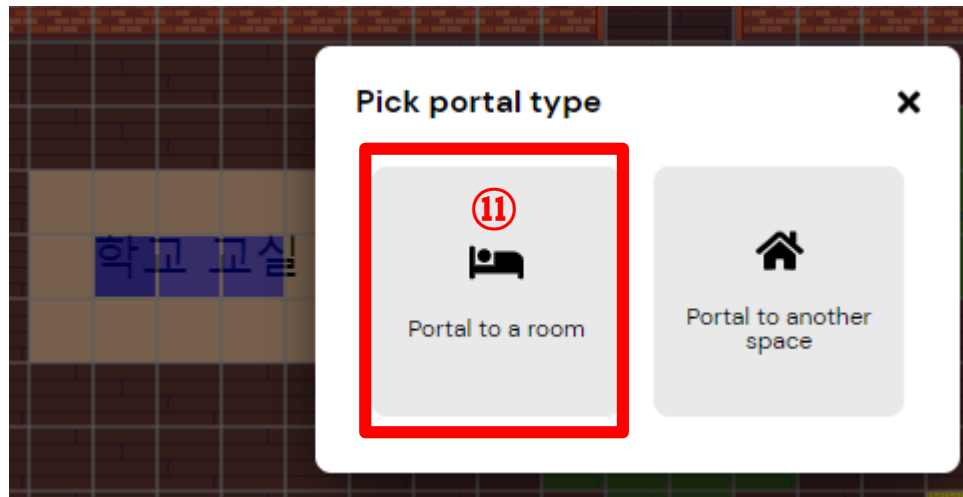
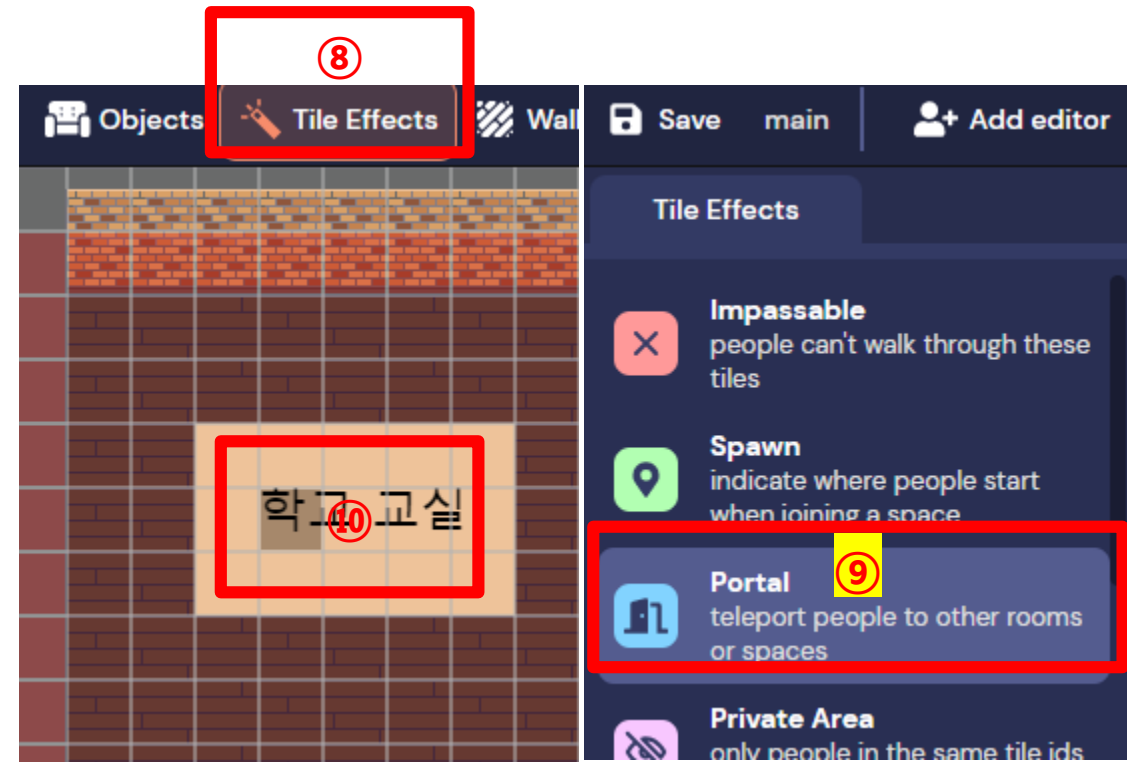


- ④ 객실 - 새 방 만들기 - 방 이름(학교교실) 적기 - 엔터
- ⑤ 새 방 만들기 화면에서 기존 공간에서 선택
- ⑥ 공간(공부방) 선택 - 룸 선택
- ⑦ 연결되는 룸이 자동으로 화면에 나타남 - 저장하기



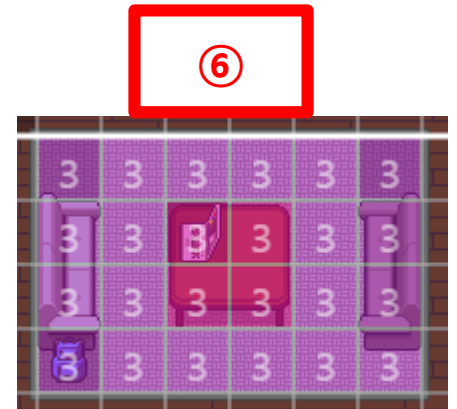
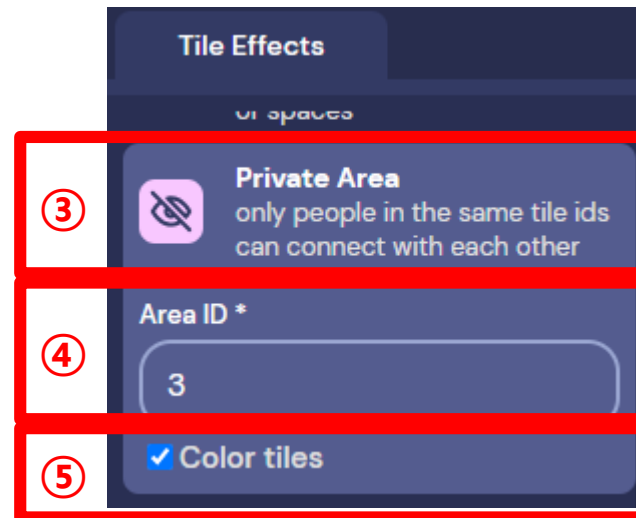
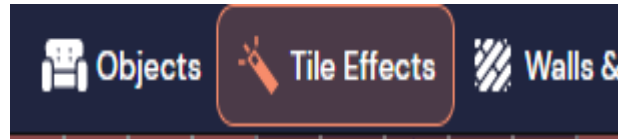
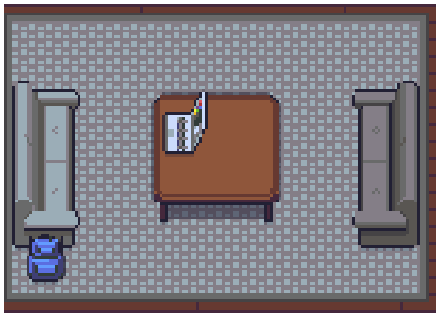


- ⑦ main 화면으로 돌아오기
- ⑧ 타일 효과 (Tile Effects) 선택
- ⑨ Portal(문) 선택
- ⑩ 이동하고자 하는 오브젝트에 클릭
- ⑪ Portal to a room(방으로 가는 포털) 클릭
- ⑫ 룸(학교교실) 선택
- ⑬ 룸에서 main으로 이동하기 생성  
(⑧~⑪ ⑫ 룸(main) 선택)



# 개인공간(소회의실) 만들기

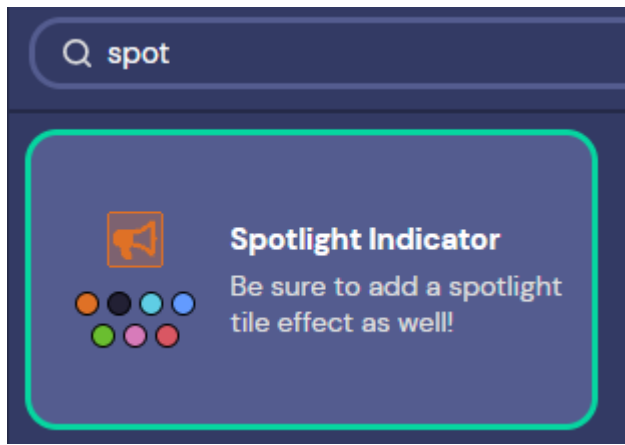
- ① 적당한 위치에 오브젝트 올리기
- ② 타일 효과(Tile Effects) 선택
- ③ Private area(개인공간) 선택
- ④ 지역 ID 작성 (지역 id가 같은 곳이 동일한 개인공간이 됨)
- ⑤ Color tiles(컬러 타일) 반드시 체크하기
- ⑥ 개인공간의 오브젝트를 클릭하기



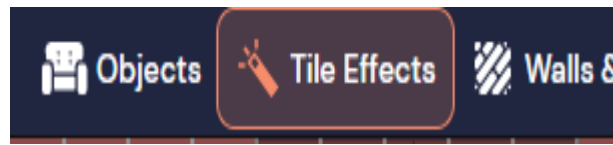
# SpotLight 만들기

- SpotLight : 100명 이하의 캐릭터에게 동시에 말 소리 전달

- ① 적당한 위치에 오브젝트 올리기
- ② 타일 효과(Tile Effects) 선택
- ③ SpotLight(스포트라이트) 선택
- ④ 스포트라이트 오브젝트를 클릭하기



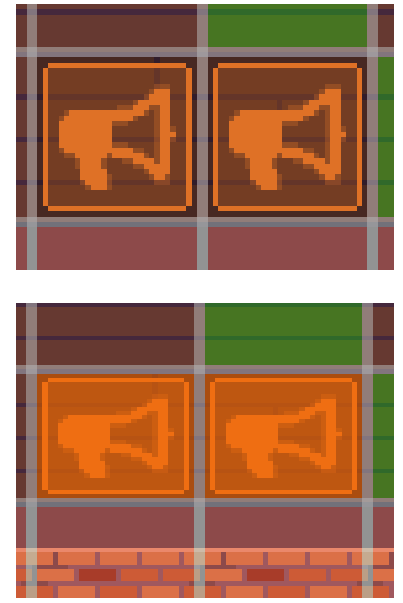
①



②



③



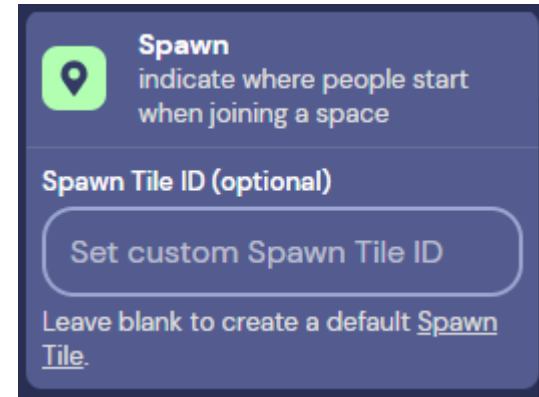
④

# Spawn 만들기

- Spawn

- 맵(공간, 룸)에 방문하는 캐릭터가 처음으로 위치하는 구역.
- 룸 1개 당 적어도 한 곳에는 지정을 해야 함.

- ① 타일 효과(Tile Effects) 선택
- ② Spawn(알) 선택
- ③ 적절한 위치에 클릭



# 도움 될 사이트

- 게더타운 카페 <https://cafe.naver.com/gather town>
- 아이코그램(맵 이미지 참고) <https://icograms.com/>
- 아이소매트릭러브(벡터 오브젝트 참고) <https://www.isometriclove.com/>
- 무료 벡터 이미지 <https://www.ac-illustr.com/ko/>
- 배경 제거 <https://www.remove.bg/ko>
- 아이소플랫(벡터 오브젝트 참고) <https://isoflat.com/>
- 게더타운(맵메이킹 이미지 참고) <https://github.com/gather town/mapmaking>
- 타일드 활용(2차원 게임 맵 에디터) <https://www.mapeditor.org/>

# 출처

1. 2021메타버스 트렌드, 디지털 마켓 트렌드 아카이브
2. 지금 뜨는 메타버스, 정의와 플랫폼 종류 8가지 알아보기, 리뷰009
3. 트렌드 코리아 2020 키워드 발표, Hello.Digital
4. Enjoy Experience Simulation
5. 커리어리 <https://blog.careerly.co.kr/gather-town-01/>
6. 규쌤 게더타운 <https://youtu.be/2iYuoTm-J8c>
7. 메타버스가 만든 직업 Ttimes <https://youtu.be/z3-knGK18aM>
8. 진쌤의 교육 일기 <https://jinsam.tistory.com/>



감사합니다  
*Thank you~!*

동의대학교  
컴퓨터소프트웨어공학과  
장희숙  
jang1052@deu.ac.kr