

# 교육 과정 소개서.

---

한 번에 끝내는 게임 배경의 모든 것 초격차 패키지 Online.



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_GameBG">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_GameBG</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	60시간 48분
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>



## 강의목표

- 게임 배경 제작 입문자부터 주니어까지 게임 배경 제작 필수 15가지 툴을 한 번에 배울 수 있습니다.
- 노말맵과 손맵 각각 게임 배경 제작 파이프라인에 맞춰 제작해볼 수 있습니다.
- 게임 회사 취업에 도움이 되는 포트폴리오 작품을 제작할 수 있도록 도와줍니다.

## 강의요약

- 게임 배경 제작 필수 15가지 툴의 기본 인터페이스부터 포트폴리오 퀄리티를 올려줄 500종의 소스를 제공합니다.
- 노말맵&손맵 게임 배경을 현업 파이프라인에 따라 포트폴리오급 작품을 제작할 수 있습니다.
- 게임 배경 아티스트에게 필요한 미적 감각부터 모델링, 텍스처링 등 모든 제작 과정을 기초부터 쉽고 탄탄하게 알려드립니다.



## 강사

Pen Shar	과목	- 노말맵 게임 배경
	약력	- 현) A사 PC RPG Lead Environment Artist - 전) TrinityGames PC Online 'SD Gundam Next Evolution' - 전) Studio G9 MMORPG 'Pirates League'
Chloe	과목	- 손맵 게임 배경
	약력	- 현) N사 3D Environment Artist - 전) Team Affinity Environment and Concept Artist - 전) VR Comet 3D Environment Artist - 전) SayDesign Freelancer Artist
Bellstring	과목	- Photoshop - BodyPaint
	약력	- 현) Freelancer 3D Environment Artist - TV Animation 3D Asset - TV Animation Series 3D Asset
Park HyeungGun	과목	- Unreal Engine
	약력	- 현) Freelancer Gamegraphic Artist - 전) Hongik University Gamegraphic Design Graduation - 전) Hongik University Unreal Engine 4 Conference - Unreal Engine 4 EpicFriday Sizzle Reel November 2017
Park HyeungGun	과목	- Digital Painting
	약력	- 현) Freelancer Concept Artist - 전) Magnopus Inc. Senior Artist - 전) Cosa VFX Junior Artist - Project : [Walt Disney Studio], [Marvel Studio], [ILM], [LucasFilm] - Blizzard Festival Contest Exhibition - Weta Workshop Exhibition

CURRICULUM

01.

노말맵 게임 배경

파트별 수강시간 05:25:49

<b>Ch.1 강의 개요</b>
CH01_01. 오리엔테이션
CH01_02. 포트폴리오 컨셉 설정
<b>Ch.2_3DS MAX (1)</b>
CH02_01. 3ds Max 익숙해지기1
CH02_02. 3ds Max 익숙해지기2
CH02_03. 모델링 시작하기
CH02_04. 의자 연습 모델링
CH02_05. UV 기본 개념
CH02_06. UV 배치 및 추출
<b>Ch.3_Photoshop</b>
CH03_01. Photoshop 기초
CH03_02. 기초 텍스처링
CH03_03. 타일맵
<b>Ch.4_3DS MAX (2)</b>
CH04_01. 하드 서페이스 개념
CH04_02. 하이폴리곤 문양 모델링1
CH04_03. 하이폴리곤 문양 모델링2
<b>Ch.5_Zbrush</b>
CH05_01. Zbrush 익숙해지기1
CH05_02. Zbrush 익숙해지기2
CH05_03. 바위 만들기1
CH05_04. 바위 만들기2
CH05_05. 바위 만들기3
CH05_06. 보물 상자 만들기1
CH05_07. 보물 상자 만들기2
CH05_08. 보물 상자 만들기3
CH05_09. 블럭 바닥 만들기1
CH05_10. 블럭 바닥 만들기2
CH05_11. 블럭 바닥 만들기3
CH05_12. 판타지 풍 기둥 만들기1
CH05_13. 판타지 풍 기둥 만들기2
CH05_14. 판타지 풍 기둥 만들기3
CH05_15. 판타지 풍 기둥 만들기4
CH05_16. 판타지 풍 기둥 만들기5
CH05_17. 나무 만들기1
CH05_18. 나무 만들기2
CH05_19. 나무 만들기3
CH05_20. 나무 만들기4

CURRICULUM

01.

노말맵 게임 배경

파트별 수강시간 05:25:49

<b>Ch.6_3DS MAX (3)</b>
CH06_01. 게임에 최적화 된 모델링
CH06_02. 리토폴로지1
CH06_03. 리토폴로지2
<b>Ch.7_Rizom UV</b>
CH07_01. Rizom UV 사용법
CH07_02. 언랩
CH07_03. UV배치
<b>Ch.8_Substance Painter</b>
CH08_01. PBR 기본 개념
CH08_02. Substance Painter 기초
CH08_03. 텍스처 베이킹
CH08_04. 바위 맵핑
CH08_05. 보물 상자 맵핑
CH08_06. 블럭 바닥 맵핑
CH08_07. 기둥 맵핑
CH08_08. 나무 맵핑1
CH08_09. 나무 맵핑2
<b>Ch.9_Substance Designer</b>
CH09_01. Substance Designer 기초
CH09_02. 벽돌 타일맵 제작1
CH09_03. 벽돌 타일맵 제작2
CH09_04. 흙 바닥 타일맵 제작1
CH09_05. 흙 바닥 타일맵 제작2
<b>Ch.10_Marvelous Designer</b>
CH10_01. Marvelous Designer 기초
CH10_02. 상자위의 담요 & 깃발 프랩 만들기
<b>Ch.11_SpeedTree</b>
CH11_01. SpeedTree 기초
CH11_02. SpeedTree 나무만들기
<b>Ch.12_World Machine</b>
CH12_01. World Machine 기초
CH12_02. 산악 지형 제작

CURRICULUM

01.

노말맵 게임 배경

파트별 수강시간 05:25:49

<b>Ch.13_Unreal Engine (초급)</b>
CH13_01. Unreal Engine 기초
CH13_02. 리소스 임포트
CH13_03. 터레인 생성
CH13_04. 오브젝트 배치
CH13_05. 라이팅 및 환경 값
<b>Ch.14_Unreal Engine (중급)</b>
CH14_01. 언리얼 엔진 4 소개
CH14_02. 엔진 설치 및 프로젝트 생성
CH14_03. 조작법
CH14_04. 언리얼 엔진 5 소개
CH14_05. 모델링 규칙
CH14_06. 에셋 임포트 & 익스포트
CH14_07. 스텝 메쉬 에디터
CH14_08. 블루프린트 액터
CH14_09. PBR의 개념
CH14_10. 머터리얼 에디터 1
CH14_11. 머터리얼 에디터 2
CH14_12. 투명한 머터리얼 제작
CH14_13. 물 머터리얼 제작
CH14_14. 머터리얼 인스턴스
CH14_15. 라이팅의 개념과 종류
CH14_16. 포그와 구름
CH14_17. 레이트레이싱 설정
CH14_18. 랜드스케이프 생성 및 조각
CH14_19. 랜드스케이프 머터리얼 제작
CH14_20. 폴리지 생성 및 설정
CH14_21. 카메라 생성 및 시퀀스 설정
CH14_22. 포스트 프로세싱
CH14_23. 최종 렌더링
<b>Ch.15_마무리</b>
CH15_01. 포트폴리오 준비 팁

CURRICULUM

02.

손맵 게임 배경

파트별 수강시간 25:03:01

<b>Ch.1_강의 개요</b>
CH01_01. 오리엔테이션
CH01_02. 스타일라이즈드 배경 분석
CH01_03. 텍스처맵의 종류와 설명
CH01_04. 모델링에 들어가기 전단계
<b>Ch.2_Maya</b>
CH02_01. 기본 메쉬 구조와 3D 이해
CH02_02. 인터페이스 및 기본 모델링 방법
CH02_03. 블럭아웃
CH02_04. 건물 만들기
CH02_05. 계단과 울타리 만들기
CH02_06. 프랍 만들기1
CH02_07. 프랍 만들기2
CH02_08. 식물 만들기
CH02_09. 바위 만들기
CH02_10. 하이폴리 만들기
CH02_11. UV 기초
CH02_12. 프랍 UV 퍼기
CH02_13. 프랍 UV 퍼기(심화)
CH02_14. 건물과 지형 UV 퍼기
<b>Ch.3_3D Coat</b>
CH03_01. 인터페이스 및 기본 페인팅 방법
CH03_02. 페인팅 시작하기
CH03_03. 나무 프랍 페인팅
CH03_04. 혼합 프랍 페인팅
CH03_05. 돌 오브젝트 페인팅
CH03_06. 마무리
CH03_07. 바위 리토폴로지
<b>Ch.4_BodyPaint</b>
CH04_01. BodyPaint의 특징
CH04_02. 인터페이스와 기본 세팅
CH04_03. 네비게이션(Navigation)
CH04_04. 단축키 설정법
CH04_05. 브러쉬 커스터마이징





CURRICULUM

02.

손맵 게임 배경

파트별 수강시간 25:03:01

CH04_06. 돌 만들기 1
CH04_07. 돌 만들기 2
CH04_08. 돌 만들기 3
CH04_09. 돌 만들기 4
CH04_10. 나무 만들기 1
CH04_11. 나무 만들기 2
CH04_12. 나무 만들기 3
CH04_13. 나무 만들기 4
CH04_14. 금속 만들기 1
CH04_15. 금속 만들기 2
CH04_16. 금속 만들기 3
CH04_17. 집 만들기 1
CH04_18. 집 만들기 2
CH04_19. 집 만들기 3
CH04_20. 집 만들기 4
CH04_21. 집 만들기 5
CH04_22. 집 만들기 6
CH04_23. 집 만들기 7
CH04_24. 집 만들기 8
<b>Ch.5_Photoshop</b>
CH05_01. 인터페이스 및 기능 소개
CH05_02. 레이어와 브러시
CH05_03. 페인트벽 타일맵
CH05_04. 모래 타일맵
CH05_05. 나무 타일맵
CH05_06. 돌 오브젝트 디테일 페인팅
CH05_07. 나무프랍 디테일 페인팅
CH05_08. 혼합 프랍 디테일 페인팅
CH05_09. 맵 하나로 합치기
CH05_10. 색감 맞추기
CH05_11. 자연물 표현하기1
CH05_12. 자연물 표현하기2
CH05_13. 자연물 표현하기3
CH05_14. 마야에서의 확인 및 배치
CH05_15. 흑백 묘사
CH05_16. 오버레이를 통한 채색

CURRICULUM

02.

손맵 게임 배경

파트별 수강시간 25:03:01

<b>Ch.6_Zbrush</b>
CH06_01. 인터페이스
CH06_02. ZBrush 시작하기
CH06_03. 바위 깎아보기
CH06_04. 스타일라이즈드 나무패널 스컬핑
CH06_05. 스타일라이즈드 건축물 스컬핑
CH06_06 스타일라이즈드 자연물 스컬핑
CH06_07. 스타일라이즈드 오브젝트 스컬핑
CH06_08. 건물 모서리 스컬핑
CH06_09. 마무리하기
CH06_10. 플라스터 벽 스컬핑
CH06_11. Photoshop 리터칭
<b>Ch.7_Substance Painter</b>
CH07_01. 인터페이스
CH07_02. 맵 베이킹 설정과 맵 구워보기
CH07_03. Substance Painter의 레이어 방식
CH07_04. 건축물 텍스처 제작
CH07_05. 자연물 텍스처 제작
CH07_06. 문과 창문 텍스처 제작
CH07_07. 금속 텍스처 제작
CH07_08. 익스포트 설정과 채널별 맵 익스포트
<b>Ch.8_Marmoset Toolbag</b>
CH08_01. 인터페이스
CH08_02. 라이트의 세팅과 이해
CH08_03. 섹션별 설명 및 머터리얼 조절
CH08_04. 마무리 및 마모셋 뷰어 설명
<b>Ch.9_Unity</b>
CH09_01 인터페이스
CH09_02 유니티로 가져오기
CH09_03 프리팹 개념
CH09_04 모델과 텍스처 불러와서 셋업하기
CH09_05 환경 세팅과 라이트 세팅
CH09_06 실시간 라이트와 라이트 베이킹
CH09_07 유니티 에셋 활용하기
CH09_08. 렌더 이미지 추출하기



CURRICULUM

03.

디지털페인팅

파트별 수강시간 25:03:01

<b>Ch.1_디지털페인팅에 필요한 포토샵기능 정리 및 활용(1)</b>
CH01_01. 오리엔테이션
CH01_02. 인터페이스 및 기능 소개
<b>Ch.2_디지털페인팅에 필요한 포토샵기능 정리 및 활용(2)</b>
CH02_01. 단축키,브러시 설정
CH02_02. 기본적인 필수 페인팅 기법
<b>Ch.3_레이어 활용 및 응용</b>
CH03_01. 레이어패널
CH03_02. 필터패널
<b>Ch.4_기초 컬러에 대한 이해</b>
CH04_01. RGB란 무엇인가
CH04_02. 컬러의 이론 Theory of color
<b>Ch.5_투시, 원근법의 정의와 표현</b>
CH05_01. 투시,원근법에대한 이해
CH05_02. 구조와 응용법
<b>Ch.6_효과적인 원근법 활용</b>
CH06_01. 레이어를 이용한 공간페인팅
CH06_02. 오브젝트 배치 및 이동
<b>Ch.7_기본도형 표현하기</b>
CH07_01. 투시법을 이용한 기본도형 입체감내기
CH07_02. 기본도형 빛과 그림자, 명암표현
<b>Ch.8_기본인체 얼굴구조 표현</b>
CH08_01. 라인드로잉(응용)
CH08_02. 채색페인팅(응용)
<b>Ch.9_썸네일 디지털 배경페인팅(흑백)</b>
CH09_01. Positive Space & Negative Space 표현
CH09_02. 구성도 및 배치
CH09_03. 흑백 썸네일 구도
<b>Ch.10_썸네일 디지털 배경페인팅(컬러)</b>
CH10_01. 구성도 및 배치(색상응용)
CH10_02. 컬러 썸네일 구도
<b>Ch.11_스트로크와 소스를 이용한 고급표현</b>
CH11_01. 스트로크와 소스를 이용한 고급표현
<b>Ch.12_디지털 매트페인팅 맛보기</b>
CH12_01. 디지털 매트페인팅 맛보기
<b>Ch.13_20분 포트폴리오(1)</b>
<b>Ch.14_20분 포트폴리오(2)</b>
<b>Ch.15_3D 프로그램 응용 맛보기</b>

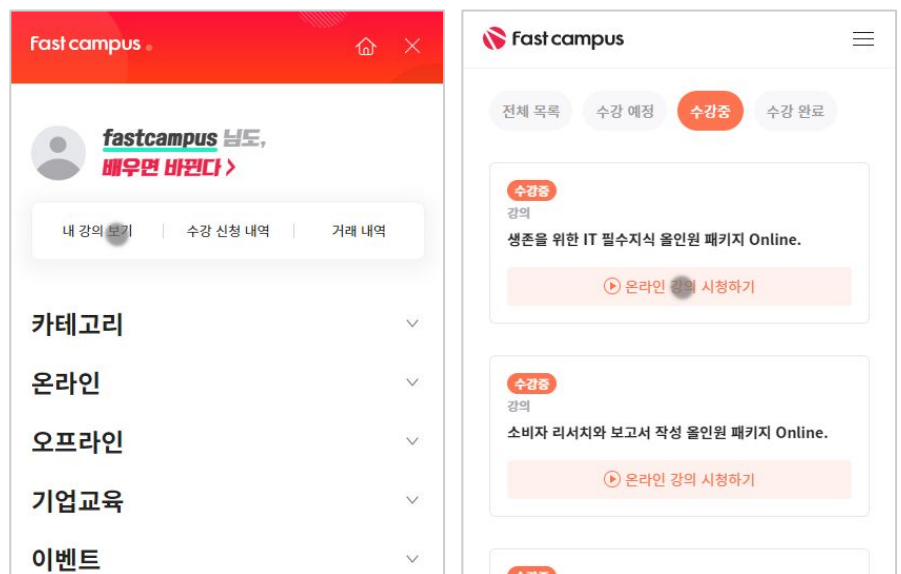


## 주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

## 수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



## 환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.