

# 교육 과정 소개서.

---

Stable diffusion과 프로젝션 맵핑을 통한 3D 배경 제작



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/data_online_sd3d">https://fastcampus.co.kr/data_online_sd3d</a>
강의시간	10시간 49분
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 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

- Stable Diffusion과 프로젝션 맵핑 을 활용하여 3D 배경 이미지 제작하는 법을 배웁니다.
- 게임 개발에 바로 활용한 가능한 3D 배경을 Blender & UmodelerX & Stable diffusion 3가지 툴을 배워봅니다.
- Stable diffusion 에서 생성한 이미지를 가공해 3D 모델링에 사용할 Diffuse 텍스처를 만들어 봅니다.
- 2D 이미지에서 벗어나 Stable Diffusion을 3D 리소스에 활용하여 배경 제작을 위한 프로젝션 맵핑 파이프라인을 이해할 수 있습니다.

## 강의요약

- Stable Diffusion으로 내가 원하는 배경 이미지를 제작하고 실제 활용해봅니다.
- 3D 툴로 제작하고자 하는 배경의 구조를 만들고 Stable Diffusion으로 원경 이미지를 생성하여 Unity 엔진을 통해 실제 게임환경에서 구동 가능한 배경을 제작합니다.
- Stable Diffusion이 생소한 분들을 위해 기본적인 툴 활용법부터 Blender와 Unity UModeler X를 활용한 프로젝션 맵핑, 실제 활용 가능한 수준의 후보정까지 알려드립니다.
- Stable diffusion 을 활용하여 생성한 이미지를 활용, Blender와 UModelerX를 사용하여 모델링하고 텍스처를 제작해 봅니다.



## 강사

NDE

과목

- Stable diffusion과 프로젝션 맵핑을 통한 3D 배경 제작

약력

- 현) Nerdystar 3D Environment Artist
- 전) Oozoo 3D Environment Artist
- N사 3D Environment Artist
- [프로젝트] Exos Heros, Desperado B218 3D 배경 제작

---

CURRICULUM

# 01.

## Introduction

파트별 수강시간 01:44:38

---

<b>CH01. Orientation</b>
01. 프로젝션 맵핑 개념 및 사용 프로그램 소개
<b>CH02. Stable Diffusion 설치</b>
01. Stable Diffusion WebUI 설치
02. 모델 다운 및 Extension 설치
03. 세부 Setting
<b>CH03. Stable Diffusion 설명</b>
01. WebUI 인터페이스 설명
02. txt2img, img2img, inpaint 설명 및 Info 보는 방법 설명
03. ControlNet 설명




---

CURRICULUM

02.

**[Blender]**  
**프로젝션 맵핑**

파트별 수강시간 01:41:19

---

<b>CH01. Bledner에서 SD에서 사용할 리소스 생성</b>
01. 프로젝트 맵핑 기본 소개
02. 모델링 불러오기 및 카메라 설치
03. ControlNet에 활용할 리소스 제작
<b>CH02. SD에서 이미지 생성</b>
01. 프롬프트 작성 및 ControlNet 활용 이미지 제작
<b>CHJ03. Bledner 프로젝트 맵핑</b>
01. UV Project 및 Render to Texture
02. 이미지 영역에 맞는 마스크 제작
<b>CH04. 텍스처화</b>
01. 텍스처 리소스 제작 및 텍스처 정리



---

CURRICULUM

03.

[UmodelerX]  
프로젝션 맵핑

파트별 수강시간 01:52:02

---

CH01. Unity UmodelerX 설치 및 설명
-------------------------------

01. UmodelerX 설치 및 기능 설명
--------------------------

CH02. UmodelerX 활용 텍스처 제작
---------------------------

01. t2i와 i2i를 활용하여 캐릭터 상반신 제작
-------------------------------

## CURRICULUM

## 04.

## 3D 배경 씬 제작

파트별 수강시간 05:31:17

<b>CH01. SD 활용 배경 컨셉 생성</b>
01. 프롬프트 작성 및 셋팅
02. Random 확장자 사용하여 컨셉 이미지 생성
<b>CH02. 모델링 및 리소스 생성</b>
01. Blender 씬 모델링(가이드만)
02. 카메라 설치
03. ControlNet에 사용할 리소스 생성
<b>CH03. 리소스로 사용할 이미지 생성</b>
01. Stable Diffusion 활용 이미지 생성
02. 이미지 합성 및 정리
<b>CH04. 초벌 텍스처 생성</b>
01. Blender UV Project 및 Render to Texture
<b>CH05. 원경 이미지 생성</b>
01. Stable Diffusion 활용 원경 이미지 생성
<b>CH06. 초벌 리소스 엔진 적용</b>
01. Part4에서 생성한 초벌 리소스 엔진에 셋팅
<b>CH07. 프랍 텍스처 생성</b>
01. UModeler 활용 펜스, 가로등 프랍 텍스처 생성
02. UModeler 활용 건물 텍스처 생성_01
03. UModeler 활용 건물 텍스처 생성_02
04. UModeler 활용 건물 텍스처 생성_03
05. UModeler 활용 건물 텍스처 생성_04
06. UModeler 활용 바닥 텍스처 생성_01
07. UModeler 활용 바닥 텍스처 생성_02
<b>CH08. 씬 정리</b>
01. 리소스 정리 및 씬 정리



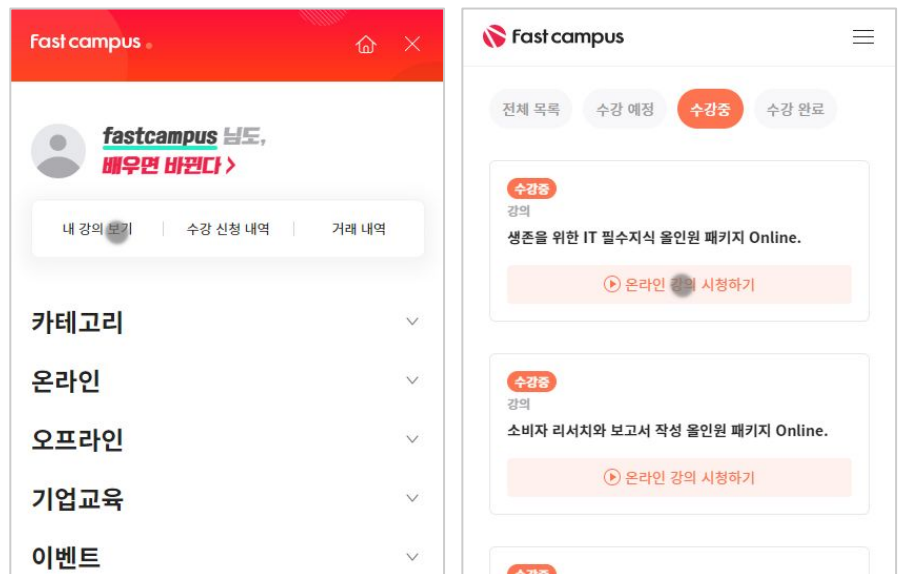


## 주의 사항

- 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.