

교육 과정 소개서.

블렌더 지오메트리 노드로 구현하는 고퀄리티 3D 배경
아트웍 (with. 언리얼 엔진 PCG)



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_pcg
강의시간	16시간 18분 55초
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
------------	---

원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
---------------	---

무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생
-----------	--



강의목표

- 국내 유일 절차적 생성 중점 강의! 블렌더 노드와 언리얼 엔진 PCG로 고품질 3D 배경을 손쉽게 구현해보세요
- 기존 키작업에 비할 수 없는 효율성으로 3D 업계에서 가장 핫한 키워드 중 하나인 지오메트리 노드!
- 배경 작업의 핵심은 에셋을 돋보이게 해줄 레벨 디자인과 연출입니다. 워크플로우는 단축시켜주면서 디테일을 살려줄 수 있는 노하우를 담았습니다.
- 양질의 수업을 반복 수강하여 어려운 절차적 생성의 개념을 온전한 본인의 것으로 만들어 보세요.

강의요약

- 선별된 강의 커리큘럼과 풍성한 혜택 자료로 블렌더 지오메트리 노드와 언리얼 엔진을 학습해보세요.
- 퀄리티 높은 배경 프랩 5종의 노드트리를 직접 작성해보며 복잡한 블렌더의 노드 개념을 수학적 접근이 아닌 디자인적 관점에서 학습해보세요.
- 블렌더와 언리얼의 절차적 생성 기능을 각각 배워보고 전통적인 방식으로 해결하지 못했던 고유의 상황에 대처하는 방법을 학습해보세요.
- 블렌더 지오메트리 노드와 언리얼 엔진 PCG 기능을 체계적인 커리큘럼을 통해 배워보고 싶은 누구나 수강 가능합니다.



강사

Blacktailz

과목

- 블렌더 지오메트리 노드로 구현하는 고품질 3D 배경 아트웍 (with. 언리얼 엔진 PCG)

약력

- 공간을 넘어 스토리를 설계하는 3D 그래픽 디자이너
- 유튜버 Blacktailz

CURRICULUM

01.

블렌더와 언리얼 엔진의 기초

파트별 수강시간 02:35:28

CH01. 블렌더 시작하기

- 01. 블렌더의 기초
- 02. 블렌더의 모델링 기초
- 03. UV의 이해
- 04. 지오메트리 노드 기초

CH02. 언리얼 엔진 시작하기

- 01. 언리얼 엔진 기초
- 02. 랜드스케이프 기초
- 03. 메가스캔 데이터 활용법
- 04. 언리얼 엔진 머티리얼 기초

CH03. 자료 수집

- 01. Puref 기초
- 02. 자료 수집에 유용한 사이트 소개



CURRICULUM

02.

지오메트리 노드

파트별 수강시간 02:42:48

CH01. 지오메트리 노드로 꽃 제작
01. 지오메트리 노드로 꽃 제작
CH02. 지오메트리 노드로 뿌리 나무 제작
01. 지오메트리 노드로 뿌리 나무 제작
CH03. 지오메트리 노드로 전봇대 제작
01. 지오메트리 노드로 전봇대 제작
CH04. 지오메트리 노드로 유자철선 제작
01. 지오메트리 노드로 유자철선 제작
CH05. 지오메트리 노드로 빌딩 제작
01. 지오메트리 노드로 빌딩 제작

CURRICULUM

03.

언리얼 엔진 중급

파트별 수강시간 01:14:51

CH01. 언리얼 엔진 라이팅
01. 언리얼 엔진 라이팅 기초
02. 언리얼 엔진 라이팅 테크닉
CH02. 언리얼 엔진 카메라 세팅
01. 언리얼 엔진 시네 카메라 및 블록아웃

CURRICULUM

04.

언리얼 엔진 PCG

파트별 수강시간 01:49:49

CH01. 언리얼 엔진 PCG 기초

01. PCG의 기초

02. PCG의 Splines

03. PCG의 Scattering Points

04. PCG의 Subgraphs

05. PCG의 Sampling Meshes

CH02. 언리얼 엔진 PCG 응용

01. 언리얼 엔진 PCG로 숲 만들기



CURRICULUM

05.

포스트

아포칼립스 도시

제작

파트별 수강시간 07:55:59

CH01. 블록 아웃
01. 블록아웃 및 카메라 세팅 (1)
02. 블록아웃 및 카메라 세팅 (2)
CH02. 레벨 디자인
01. 에셋 배치 및 라이팅 (1)
02. 에셋 배치 및 라이팅 (2)
03. 에셋 배치 및 라이팅 (3)
04. 에셋 배치 및 라이팅 (4)
05. 에셋 배치 및 라이팅 (5)
CH03. 카메라 연출 및 렌더링
01. 카메라 연출 및 렌더링(1)
02. 카메라 연출 및 렌더링(2)
03. 카메라 연출 및 렌더링(3)

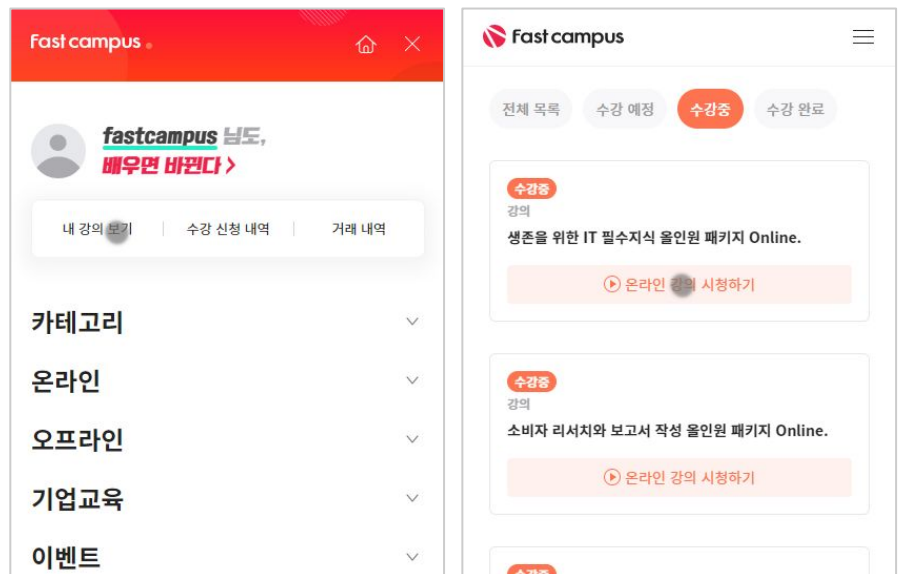


주의 사항

- 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.