

교육 과정 소개서.

한번에 끝내는 Unreal Engine 5 하이퀄리티 시네마틱 영상
제작



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_cinematic
강의시간	52시간 59분
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

- 하나의 단편적인 씬 제작이 아닌 스토리가 있는 단편 영화를 만들며 시네마틱 영상 전 과정을 심도있게 학습 해봅니다.
- 게임, 영화 등 다양한 산업에 활용되는 언리얼의 핵심 그래픽 기능을 모두 담아 기초부터 마스터까지 한 번에 알려드립니다.
- 포스트 아포칼립스 레벨 디자인부터 캐릭터와 헬기 애니메이션, 이펙트까지 원하는 그래픽을 직접 제작/응용 할 수 있습니다.
- 언리얼 엔진 활용도와 그래픽 퀄리티, 작업 효율을 상승시킬 수 있도록 테크니컬 아티스트의 특강을 담았습니다.

강의요약

- 실무 파이프라인 기반 프로젝트로ダイナミック하고 몰입감 높은 영상 제작 방법을 배워봅니다.
- 프로그램 설치부터 아름다운 작품을 위한 툴 활용과 연출 노하우까지 모두 가르쳐 드립니다.
- 레벨디자인, 라이팅, 애니메이션, 시네마틱 영상과 렌더링까지 총 53시간 분량으로 언리얼 핵심 그래픽 기능을 가장 체계적으로 학습할 수 있습니다.
- 단순히 무료 에셋만으로는 아름다운 결과물을 제작하기 어렵습니다. 감각적인 레벨 배치부터 기본 리소스를 변형하여 원하는 그래픽을 제작하는 법을 알려드립니다.



강사

이상구	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 한번에 끝내는 Unreal Engine 5 하이퀄리티 시네마틱 영상 제작
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현) JOYCITY 게임 시네마틱 개발팀 - 전) DexterStudios 언리얼 VAD팀 TA - 전) WestWorld VFX 언리얼 R&D팀 3D Artist [참여프로젝트] - 2022언리얼 시네마틱 챌린지 우수상(3위) 수상 - 2022언리얼 엔진5 챌린지 우수작 선정 - 2022NETFLEX 드라마 '택배기사' ICVFX 운영 및 에셋 제작 외 언리얼 작업 다수
유현도	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 한번에 끝내는 Unreal Engine 5 하이퀄리티 시네마틱 영상 제작
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 전) Shift Up TA - 전) Royalcrow .Inc TA - 전) Neostream Interactive TA - 전) Facepunch Studios. LTD 3D Artist [참여프로젝트] - Stellar Blade, 액션 어드벤처 게임 프로젝트 - CrowZ, PC 플랫폼 기반 대규모 FPS 게임 프로젝트 - Little Devill Inside, 액션 어드벤처 게임 프로젝트 - Rust, 생존형 어드벤처 FPS 프로젝트
K	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 한번에 끝내는 Unreal Engine 5 하이퀄리티 시네마틱 영상 제작
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 전) PUBG 레벨러 - 전) KRAFTON 레벨러 - 전) NXN 배경 모델러 [참여프로젝트] - 배틀그라운드 뉴스테이트 및 LITE PC 프로젝트 - MIGALOO 크래프톤 메타버스 게임 프로젝트 - RISE MMORPG Game Project 외 작업 다수



CURRICULUM

01.

**언리얼 기본
조작과 머티리얼
제작**

파트별 수강시간 04:53:07

CH01. 언리얼 기본 조작
01. 언리얼 엔진의 설치
02. 언리얼 엔진 인터페이스 살펴보기
CH02. 머티리얼 에디터 기초
01. 머티리얼의 정의
02. 머티리얼의 종류
03. 머티리얼의 기본 구성과 PBR
04. 머티리얼 생성하기
05. 머티리얼 인터페이스 소개
06. 머티리얼 함수와 파라미터
07. 머티리얼의 출력
CH03. 머티리얼 응용
01. Standard 머티리얼 만들기
02. Glass 머티리얼 만들기
03. Water 머티리얼 만들기
04. Foliage 머티리얼 만들기
05. Skin 머티리얼 만들기
06. Cloth 머티리얼 만들기
07. LCD 머티리얼 만들기
08. Hologram 머티리얼 만들기
09. Decal 머티리얼 만들기
10. Height Texture를 활용한 POM 머티리얼 만들기
11. Emissive 머티리얼 만들기
12. 다중 텍스처 블렌딩 머티리얼 만들기
13. Landscape 머티리얼 만들기
14. PostProcess 머티리얼 만들기
CH04. 머티리얼 최적화 기초
01. Texture Sampler
02. Pixel Shader와 Vertex Shader
03. Instruction 이란?
04. 연산식 비교해보기
CH05. 머티리얼과 블루프린트
01. 블루프린트에서의 머티리얼 컨트롤
02. 런타임 버추얼 텍스처 기능 활용



CURRICULUM

02.

아티스트를 위한
블루프린트 기초

파트별 수강시간 04:34:12

CH01. 블루프린트 소개
01. 블루프린트의 정의
02. 블루프린트의 클래스 알아보기
03. 블루프린트의 활용 예시
CH02. 블루프린트 기초
01. 블루프린트 생성하기
02. 블루프린트 인터페이스 소개
03. 블루프린트의 변수와 타입에 대해 알아보기
04. 블루프린트의 함수를 활용하여 보기
CH03. 블루프린트 활용 #1 (레벨 에디터 기능 만들어보기)
01. Editor Utility Widget 소개
02. Level Design 기능 만들기
03. Material Instance Editor 기능 만들기
04. Quick Command (즐겨찾기) 기능 만들기
05. Prefabs 기능 만들기
CH04. 블루프린트 활용 #2 (액터 블루프린트 만들어보기)
01. 스플라인을 이용한 도로와 펜스 만들기
02. 영상과 미디어 플레이어
03. 시간에 영향 받는 라이트 액터
04. 회전하는 객체 만들기

CURRICULUM

03.

메가스캔을 활용한 포스트 아포칼립스 레벨 디자인

파트별 수강시간 14:38:57

CH01. Scene 제작 전 메가스캔 살펴보기
01. 메가스캔 소개 및 씬 제작에서 메가스캔의 활용도
02. 언리얼 엔진과 메가스캔 브리지 구성하기
CH02. 레벨 제작을 위한 간단한 실습
01. 랜드스케이프 권장 크기
02. 랜드스케이프 생성 방법
03. 랜드스케이프 툴 설명
04. Landmass기능 맛보기
05. Foliage Tool 소개
06. Procedural Foliage Spwaner 실습 (넓은 필드제작에 유용)
07. Procedural Content Generation 간단 기능 소개(1)
08. Procedural Content Generation 간단 기능 소개(2)



CURRICULUM

03.

**메가스캔을
활용한 포스트
아포칼립스 레벨
디자인**

파트별 수강시간 14:38:57

CH03. 디테일한 레벨작업
01. 레퍼런스 탐색
02. 라이트 세팅(Directional Light - Fog - Post Process Volume)
03. 씬 제작을 위한 더미세팅
04. 사용할 메가스캔 데이터 및 에픽게임즈 제공 프로젝트 데이터 이주 방법 소개
05. 메가스캔 모듈 데이터 건물 조립 및 인스턴스 레벨화 (1)
06. 메가스캔 모듈 데이터 건물 조립 및 인스턴스 레벨화 (2)
07. 메가스캔 모듈 데이터 건물 조립 및 인스턴스 레벨화 (3)
08. 메가스캔 모듈 데이터 건물 조립 및 인스턴스 레벨화 (4)
09. 메가스캔 모듈 데이터 건물 조립 및 인스턴스 레벨화 (5)
10. 메가스캔 모듈 데이터 건물 조립 및 인스턴스 레벨화 (6)
11. 메가스캔 데이터 레벨 배치(1) 바닥 프랍 배치
12. BP를 이용한 어셋 조립 및 배치
13. 중간정리
14. 이주 프랍 데이터 레벨 배치 SoulCity
15. 이주 프랍 데이터 레벨 배치 CitySample
16. 메가스캔 데이터 레벨 배치(2)
17. 메가스캔 데이터 레벨 배치(3)
18. 추가 레벨 배치
19. 메가스캔 데이터 레벨 배치(4) 피직스 시뮬레이션을 사용하여 작은 크기 프랍 배치
20. 벡텍스 페인팅 활용하여 바닥 프랍 쉐업
21. 폴리지 툴을 활용하여 폴리지 배치(1)
22. 폴리지 툴을 활용하여 폴리지 배치(2)
23. 아이비, 나무 배치(1)
24. 아이비, 나무 배치(2)
25. 메가스캔 데이터 레벨 배치(5) - 내부 건물 모듈 추가배치
26. 메가스캔 데이터 레벨 배치(6) - 건물 내부 레벨 배치(바닥, 천장, 기둥)
27. 건물 내부 이주프랍 데이터로 레벨 배치(1)
28. 메가스캔 데이터 레벨 배치(7) - 건물 내부 레벨 배치
29. 건물 내부 이주프랍 데이터로 레벨 배치(2)
30. 메가스캔 데이터 레벨 배치(8) - 건물 내부 레벨 배치(폴리지 및 아이비)
31. 데칼을 이용한 더티표현
CH04. 환경 세팅
01. FX 배치
02. 포인트라이트로 라이팅 디테일추가
03. 각 시간별 라이팅 셋팅
04. 카메라설치
CH05. Outro
01. Outro



CURRICULUM

03.

메가스캔을
활용한 포스트
아포칼립스 레벨
디자인

파트별 수강시간 14:38:57

CH03. 디테일한 레벨 작업
11. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (1) 바닥 프랍 배치
12. BP 어셋 및 중간 크기 프랍 배치
13. 중간정리
14. 이주 프랍 데이터 레벨 배치 SoulCity
15. 이주 프랍 데이터 레벨 배치 CitySample
16. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (2)
17. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (3)
18. 추가 레벨 배치
19. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (4) 피직스 시뮬레이션을 사용하여 작은 크기 프랍 배치
20. 벡텍스 페인팅 활용하여 바닥 프랍 퀄업
21. 폴리지 툴을 활용하여 폴리지 배치 (1)
22. 폴리지 툴을 활용하여 폴리지 배치 (2)
23. 아이비, 나무 배치 (1)
24. 아이비, 나무 배치 (2)
25. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (5) - 내부 건물 모듈 추가배치
26. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (6) - 건물 내부 레벨 배치 (바닥, 천장, 기둥)
27. 건물 내부 이주프랍 데이터로 레벨 배치 (1)
28. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (7) - 건물 내부 레벨 배치
29. 건물 내부 이주프랍 데이터로 레벨 배치 (2)
30. 메가스캔 데이터 레벨 배치 (8) - 건물 내부 레벨 배치 (폴리지 및 아이비)
31. 데칼을 이용한 더티표현
CH04. 환경 세팅
01. FX 배치
02. 각 시간별 라이팅 셋팅
03. 포인트 라이트로 라이팅 디테일 추가



CURRICULUM

04.

**리얼타임
시네마틱 영상
제작 - 메타휴먼,
FX, Vehicles,
Lighting**

파트별 수강시간 28:52:52

CH01. Orientatation
01. 언리얼 시네마틱 과정의 소개
02. 시네마틱 제작에 필요한 프로그램 설치
CH02. 메타 휴먼과 모션 캡처
01. Intro
02. Mesh To Metahuman (5.2)
03. 메타휴먼 Body 교체 (5.2)
04. 라이브링크를 통한 페이스캡처 소개
05. 페이스캡처 데이터 녹화
CH03. Vehicle
01. Intro
02. 자동차 선택
03. 자동차 리깅 세팅
04. 자동차 셰이더 및 LookDev 세팅
05. 자동차 Control Rig 세팅
06. 자동차 BP 세팅
07. 헬리콥터 선택
08. 헬리콥터 Control Rig 세팅
CH04. 카메라 Set & Movement
01. Intro
02. 언리얼 카메라의 실습
03. 카메라 Movement
CH05. 3D Production Pipeline
01. 언리얼엔진에서의 3D Pipeline
CH06. Pre-Production
01. Intro
02. 공간, 동선, 무드 체크
03. 레벨 정리
CH07. Pre-Viz
01. 프리비즈란?
02. 레퍼런스 수집
03. PureRef를 통한 레퍼런스 정리
04. WonderUnitStoryboarder 를 이용한 스토리보드
05. 카메라 블로킹
CH08. 배우 디렉팅 - 애니메이션 데이터
01. 애니메이션 fbx 써칭
02. 애니메이션 리타게팅
03. 애니메이션 에디팅

CURRICULUM

04.

리얼타임 시네마틱 영상 제작 - 메타휴먼, FX, Vehicles, Lighting

파트별 수강시간 28:52:52

CH09. 배우 디렉팅 - 인물 라이팅

01. 인물 라이팅의 종류
02. 인물 라이팅 실습
03. 카메라 블로킹

CH10. VFX

01. Niagara - VDB
02. Chaos (충돌 시스템)
03. Chaos (cloth)

CH11. Color

01. OCIO
02. ACES

CH12. Sequencer

01. 언리얼 시퀀서 제작 실습 (Intro, 빌런의 등장)
02. 언리얼 시퀀서 제작 실습 (주인공 등장)
03. 언리얼 시퀀서 제작 실습 (캐릭터 대치)
04. 언리얼 시퀀서 제작 실습 (실내 전투1)
05. 언리얼 시퀀서 제작 실습 (실내 전투2)
06. 언리얼 시퀀서 제작 (예제 시퀀서)
07. 예제 시퀀서 임포트
08. 언리얼 시퀀서 제작 Render

CH13. Post-Production

01. Intro
02. Color Grading
03. 편집
04. Sound Design , 최종 렌더링

CH14. ETC

01. Si-Fi 느낌의 텍스처 활용
02. BGM , SFX
03. VDB시스템 EmberGen
04. 휴머노이드 캐릭터의 리깅

CH15. Outro

01. 완강후의 방향

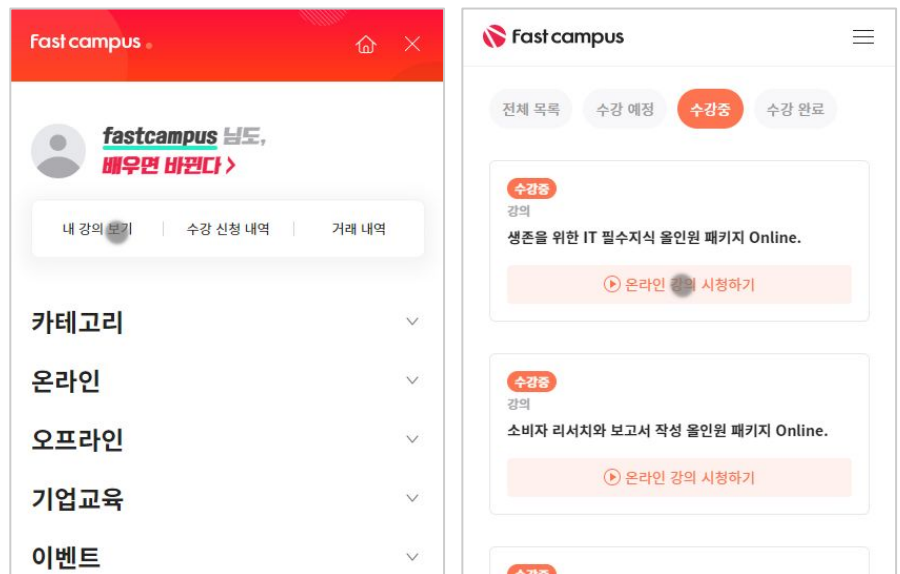


주의 사항

- 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.