

교육 과정 소개서.

게임 캐릭터 모델링의 모든 것 초격차 패키지 Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_3DCG
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	61시간 58분 22초
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 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 게임사에서 채용 시 우대하는 10가지 대표 툴을 하나의 강의로 끝냅니다.
- 기초 모델링부터 스컬핑, 토폴로지, UV, 텍스처링, 렌더링까지 모든 것을 한 번에 다룰 수 있도록 학습하고 실습 예제를 통해 꾸준히 실력을 향상할 수 있도록 도와주며, 노말맵과 손맵 캐릭터 제작을 한 번에 경험할 수 있습니다.
- 자신만의 캐릭터를 꾸준히 제작할 수 있도록 도와줍니다

강의요약

- 국내 대표 게임사 출신 캐릭터 아티스트가 알려주는 캐릭터 모델링 프로세스를 배울 수 있고 600종의 고퀄리티 소스를 제공합니다.
- 어디서도 볼 수 없는 노말맵과 손맵 캐릭터 모델링 과정을 한 번에 담은 유일한 강의입니다.
- 게임 캐릭터 제작을 위한 10가지 툴의 기본 인터페이스부터 실제 모델링 프로세스 노하우까지 쉽게 배울 수 있는 강의입니다.



강사

e흰늑대	과목	- 노말맵 캐릭터 모델링
	약력	- 현) 3D 캐릭터 모델링 프리랜서 - 전) 3대 게임 회사 N사 - 전) XLGAMES - 전) Oozoo - 전) NEOWIZ
H	과목	- 손맵 캐릭터 모델링
	약력	- 현) 게임 회사 C사 - 전) 컴투스 up 팀 - 전) 핀콘 헬로히어로 에픽배틀
김승연	과목	- Marvelous Designer 캐릭터 옷 만들기
	약력	- 현) 게임 그래픽 프리랜서 - 전) 주식회사 크리플 대표 - 전) 영상 프로덕션 NEVV 마블러스 강의 - 배호남 작가 작품 3D스캐닝, 모델링 - 보령시, 당신시, 조형물 3D 모델링 및 제작 - 태안군 조형물 3D 모델링 및 제작



강사

홍에나

과목

- Unreal Engine

약력

- 현) 게임 그래픽 프리랜서
- 브레드팡' 3D 리소스 제작
- 3D 런게임 3D 리소스 제작
- 번지 바운스' 2D 캐릭터 디자인
- 번지 바운스' 배경 그래픽, UI작업

이재미

과목

- 안정적인 모델링을 위한 인체 해부학 디지털 드로잉

약력

- 현) 온.오프라인 드로잉 클래스 운영 중
- 현) 프리프로덕션 세트디자이너, 아트디렉터
- 영화 [감기] 미술팀 컨셉 아티스트
- 영화 [군도] 미술팀 컨셉 아티스트
- 영화 [군도] 미술팀 세트 디자이너



CURRICULUM

01.

**안정적인
모델링을 위한
인체 해부학
디지털 드로잉**

파트별 수강시간 03:35:58

Ch 01. 인체의 구성과 비례
인체의 기본 구성
제스처와 실루엣
Ch 02. 가슴우리와 골반
동체를 구성하는 뼈와 랜드마크
동체의 주요 근육
Ch 03. 목과 어깨
주요골격과 랜드마크
조형상의 유의점과 제스처 드로잉
Ch 04. 등, 옆구리, 엉덩이
몸 뒷면의 구조와 랜드마크
코어의 실루엣과 제스처
Ch 05. 머리뼈와 턱뼈
두상과 골격 구조와 감각기관
두상 근육의 구조와 형태
Ch 06. 얼굴의 세부구조와 디테일
이목구비의 디테일
얼굴 묘사의 포인트
Ch 07. 얼굴의 특징과 감정의 전달
다양한 인물의 생김새와 특성
얼굴 근육의 움직임과 표정
Ch 08. 위팔과 아래팔
팔뼈의 골격 구조
팔의 주요 근육과 움직임
Ch 09. 넓다리과 정강이
다리의 골격 구조
다리의 주요 근육과 움직임
Ch 10. 손의 구조와 움직임
손뼈의 구조와 형태
조형상의 유의점과 제스처 표현
Ch 11. 발의 구조와 움직임
발뼈의 구조와 형태
조형상의 유의점과 제스처 표현
Ch 12. 체형 분석과 실루엣 표현
체형별 특성 분석
캐릭터 디자인을 적용한 컨셉 드로잉



CURRICULUM

02.

노말맵 캐릭터 모델링

파트별 수강시간 36:17:33

Ch 01. 3DS MAX 주요 인터페이스 기능 소개
오리엔테이션
주요 사용하는 기능 및 메뉴
기본 조작 방법
단축키
나만의 3DS Max 셋팅
Ch 02. 알과 병아리 예제 모델링
알과 병아리 만들기
몸통 만들기
날개 만들기
다리 만들기
눈,부리 만들기
병아리 디테일 업
추가 디테일및 메타리얼 컬러 집어넣기
Ch 03. Sword 검,칼집 예제 모델링
검날, 손잡이 제작1
검날, 손잡이 제작2
칼집 제작
Ch 04. 고양이 예제 모델링
얼굴 만들기
몸 만들기
다리 만들기
꼬리 만들기
방울 목걸이 만들기및 메타리얼 컬러 집어넣기
Ch 05. 캐릭터 기본 바디 모델링
얼굴 만들기
바디 만들기
다리 만들기
팔 만들기
손 만들기
가슴 만들기
UV Unwrap 작업및 배치



CURRICULUM

02.

노말맵 캐릭터 모델링

파트별 수강시간 36:17:33

Ch 06. Zbrush 기본 인터페이스와 기능 조작
주요 메뉴와 조작
브러쉬
Mask, Hide tool
메타리얼 (Standard Materials, MatCap Materials)
나만의 UI 셋팅 작업
Ch 07. 친칠라 예제 모델링 만들기
도형 생성
친칠라 모델링 스컬핑
컬러 페인팅
Ch 08. 뱀새와 나뭇가지 예제 모델링 만들기
도형 생성 제작 / 몸통, 부리, 날개 스컬핑
뱀새 디테일 업
MatCap 메타리얼 삽입과 페인팅
나뭇가지 제작
TposeMesh를 이용하여 포즈 잡기
Ch 09. Sword 검,칼집 예제 하이폴 모델링 제작
GOZ설치방법
Sword 검 Goz로 불러오기 디테일 업 1
Sword 검 디테일 업 2
Sword 검 페인팅
Ch 10. 고양이 예제 하이폴 모델링 제작
고양이 예제 모델링 불러오기 디테일 업 1
고양이 디테일 업 2
Layer로 이용한 표정 제작
Ch 11. 기본바디 모델링 불러오기 스컬핑
맥스에 작업한 바디를 Goz로 불러오기,얼굴 스컬핑
바디 스컬핑
얼굴,바디 피부질감 및 페인팅
헤어 스컬핑
옷 제작및 스컬핑
Ch 12. 하이폴 데이터 최적화작업
Decimation Master
하이폴 메쉬 네이밍및 내보내기



CURRICULUM

02.

노말맵 캐릭터 모델링

파트별 수강시간 36:17:33

Ch 13. 3D-Coat 토폴로지 및 주요기능 조작
주요기능 조작및 설명
얼굴, 바디
헤어
옷, 악세사리
Ch 14. 3DS Max에서 로폴 불러오기및 UV 작업
토폴로지 불러오기및 UV 작업및 배치
로폴 메쉬 네이밍및 내보내기
Ch 15. Substance Painter 주요 인터페이스 기능 소개
주요 사용하는 기능
기본 조작
내부 리소스 Shelf 설명
Ch 16. 프로젝트 생성과 제작한 캐릭터 베이킹
시작 셋팅과 메쉬 불러오기
Low-poly와 High-poly 이용한 베이킹 추출
추출 된 맵들 설명
Ch 17. Shelf 내에 리소스 이용한 텍스처링
레이어 생성및 사용법
기본 메테리얼과 스마트 메테리얼 삽입
피부,헤어 디테일 업
옷,악세사리 디테일 업
전체 텍스처링 마무리
나만의 메테리얼 소스 만들기
Ch 18. 최종 텍스처 작업 저장 및 파일 관리
최종 텍스처링 저장및 Export
Export 된 텍스처 파일 관리
Ch 19. 최종 데이터 모델링 쉽게 본 심고 포즈 잡는 방법
Mixamo 사이트 소개
Mixamo에서 본 심는 방법및 완료된 데이터 Export
Mixamo 본 작업을 3DS Max 불러오기및 포즈 잡기
지브러쉬에서 포즈 잡는 방법



CURRICULUM

02.

**노말맵 캐릭터
모델링**

파트별 수강시간 36:17:33

Ch 20. Marmoset toolbag 기본 인터페이스 기능 소개
메뉴와 기본 조작
뷰포트
HDRI
Light
Bake
Ch 21. Low-poly 메쉬와 추출 텍스처 불러오기 최종 작업 마무리
Low-poly 메쉬 불러오기
메타리얼 생성 및 텍스처 삽입
라이팅 셋팅
카메라
최종 스샷 및 포토샵 마무리



CURRICULUM

03.

손맵 캐릭터 모델링

파트별 수강시간 14:45:12

Ch 01. 3DS MAX 주요 인터페이스 및 기능 소개
강의목적과 방향
인터페이스 및 기능 소개
Ch 02. 의자 만들기
의자 만들기
Ch 03. 캐릭터 모델링
기본 메쉬 구조에 대한 이해
캐릭터 비율 맞추기
캐릭터 얼굴 만들기
3DS MAX 단축키 설정
캐릭터 손 만들기
캐릭터 몸 만들기
Ch 04. 디테일 모델링
기타 복장 및 장신구 모델링
칼 만들기
Ch 05. UV 작업
픽셀에 대한 이해
UV 기본기
UV 배치
Ch 06. 컴플리트 맵
컴플리트 맵 추출
Ch 07. Bodypaint 인터페이스 및 기능 소개
인터페이스 및 기능 소개
단축키 설정
Ch 08. 기본 베이스 맵핑
레이어 관리
컴플리트 맵을 활용한 기본 컬러 적용
손맵에 대한 이해 (빛과 그림자 이해)
캐릭터 명도와 채도



CURRICULUM

03.

손맵 캐릭터
모델링

파트별 수강시간 14:45:12

Ch 09. 디테일 맵핑
얼굴 맵핑
헤어 맵핑
복장 및 장신구 맵핑
Ch 10. 텍스처 마무리
질감 분리 및 디테일 업
포토샵을 활용하여 전체 텍스처링 마무리
Ch 11. 바이패드를 활용하여 리깅작업
바이패드에 대한 이해
캐릭터 리깅
트위스트 본 적용
애니메이션 키 적용
Ch 12. 포즈
캐릭터 포즈
Ch 13. FBX 추출 및 텍스처 익스포트
익스포트 및 파일 관리
Ch 14. Unity 기본 인터페이스 기능 소개
컴플리트 맵 추출
Ch 15. FBX 메쉬와 텍스처로 최종 마무리
Unity에서 캐릭터 기본 구조
머터리얼 생성 및 텍스처 관리
라이팅 및 카메라 셋팅
최종 스샷 및 마무리



CURRICULUM

04.

Marvelous
Designer 캐릭터
옷 만들기

파트별 수강시간 05:07:16

Ch 01. 마블러스 디자이너 시작하기
3D 의상 제작의 감초 마블러스 디자이너
마블러스 디자이너 실행해보기
앞으로 자주 사용하게 될 기능
초간단 랩스커트 일단 만들어보기!
의상의 블루스크린 패턴에 대하여
라이브러리의 아바타를 사용해보자
Ch 02. 간단한 의상 제작 (크롭탑, 테니스 스커트)
패턴 이미지를 활용하여 크롭탑 만들기
플리츠 폴드를 활용하여 테니스 스커트 만들기
Ch 03. Bomber Jacket 만들기
재킷 패턴 만들기
주머니를 만들어보자
시뮬레이션설정과 내보내기
Ch 04. 디테일을 올려보자
지브러쉬로 의상 임포트하기
마블러스에서 만들어진 주름 가공하기
주름의 단계를 나눠 디테일 올리기 (중간주름)
디테일을 끌어올려주는 스티치와 스티치 주름 넣기
깊게 관찰하면 보이는 잔주름
Ch 05. 텍스처링과 완성
텍스처 작업 준비하기
의상 텍스처링
마지막 강의, 그리고 앞으로 해야 할 일



CURRICULUM

05.

Unreal Engine

파트별 수강시간 02:12:23

Ch 01. 언리얼 엔진 기본 조작
언리얼 엔진 시작하기
언리얼 엔진 기본 조작법
캐릭터 오브젝트 불러오기
Ch 02. 기본적인 기능 살펴보기
머티리얼 에디터 1
머티리얼 에디터 2
Ch 03. 내 모델링 데이터를 적용해보기
실내 배경 꾸미기
조명 배치해보기
랜드스케이프 툴
랜드스케이프 머티리얼
폴리지 만들기
실외 배경 꾸미기LOD
Ch 04. 조명을 배치하고 스크린샷 찍기
최종 보정 효과 주기
물 머티리얼 만들기

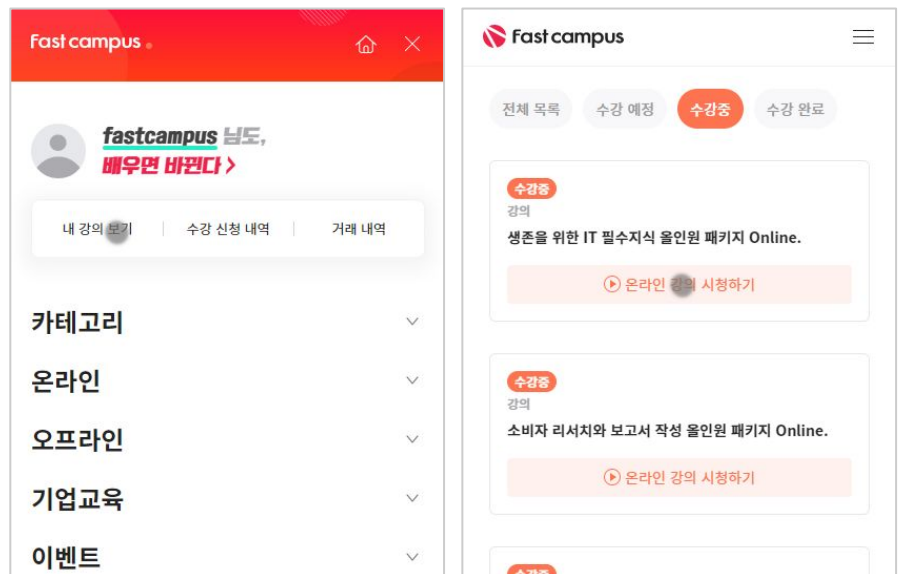


주의 사항

- 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.