

교육 과정 소개서.

Realistic Character 제작으로 시작하는 게임 캐릭터 모델링



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_gcm
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	36시간 17분
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: help.online@fastcampus.co.kr 수료증 및 행정 문의: help@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

- 입문자를 위한 기초 단계부터 Realistic Character를 제작하면서 캐릭터 제작의 전 과정을 학습합니다
- 국내 3대 N 게임 회사 출신 3D 아티스트의 실무 파이프라인에 따라 효율적인 캐릭터 제작 노하우를 학습합니다
- 모든 챕터의 프로젝트 파일이 제공됩니다. 아티스트가 직접 제작한 추가 실습 예제 10종으로 반복학습까지 놓치지 마세요

강의요약

- 게임 제작에 널리 사용되는 대표 모델링 툴입니다. 3가지 예제로 툴의 기능을 익힌 뒤, 캐릭터의 기본 바디 모델링 과정을 집중적으로 학습합니다
- 2.5D 기반 디지털 스컬핑 툴입니다. 4가지 예제로 베이스 메쉬부터 학습하며, 모델링을 불러와 스컬핑, 질감, 페인팅 등 디테일을 향상시킵니다
- 실사 기반 그래픽에 특화된 3D 페인팅 툴입니다. Low-poly와 High-poly 이용한 베이크 추출, 수준 높은 결과물을 위한 텍스처링 과정을 배웁니다
- 웹 기반의 리얼타임 렌더링 툴로, 3DS MAX와의 높은 연동성을 보여줍니다. 리깅된 캐릭터를 마모셋으로 불러와 매력적인 최종 결과물로 렌더링 합니다



강사

eWhitewolf

과목

- Realistic Character 제작으로 시작하는 게임 캐릭터 모델링

약력

- 전) 3대 게임 회사 N사
- 전) XLGAMES
- 전) Oozoo
- 전) NEOWIZ

CURRICULUM

01.

3DS MAX_ 주요 인터페이스 및 기능 소개

파트별 수강시간 01:32:54

오리엔테이션

주요 사용하는 기능 및 메뉴

기본 조작 방법

단축키

나만의 3DS Max 셋팅

CURRICULUM

02.

3DS MAX_ 병아리 예제 모델링

파트별 수강시간 02:48:02

알과 병아리 만들기

몸통 만들기

날개 만들기

다리 만들기

눈,부리 만들기

병아리 디테일 업

추가 디테일 및 메타리얼 컬러 집어넣기

CURRICULUM

03.

3DS MAX_ Sword 검 예제 모델링

파트별 수강시간 01:09:05

검날, 손잡이 제작1

검날, 손잡이 제작2

칼집 제작

CURRICULUM

04.

3DS MAX_ 고양이 예제 모델링

파트별 수강시간 01:58:43

얼굴 만들기

몸 만들기

다리 만들기

꼬리 만들기

방울 목걸이 만들기 및 메타리얼 컬러 집어넣기



CURRICULUM

05.

3DS MAX_ 캐릭터 기본 바디 예제 모델링

파트별 수강시간 03:08:40

얼굴 만들기
바디 만들기
다리 만들기
팔 만들기
손 만들기
가슴 만들기
UV Unwrap 작업 및 배치

CURRICULUM

06.

Zbrush_ 주요 인터페이스 및 기능 소개

파트별 수강시간 01:11:20

주요 메뉴와 조작
브러쉬
Mask, Hide tool
메타리얼
나만의 UI 셋팅 작업

CURRICULUM

07.

Zbrush_ 친칠라 예제 모델링

파트별 수강시간 01:49:58

도형생성

친칠라 모델링 스컬핑

컬러 페인팅

CURRICULUM

08.

Zbrush_ 뱀새와 나뭇가지 예제 모델링

파트별 수강시간 02:49:36

도형 생성 제작 - 몸통, 부리, 날개 스컬핑

뱀새 디테일 업

MatCap 메타리얼 삽입과 페인팅

나뭇가지 제작

TposeMesh를 이용하여 포즈 잡기

CURRICULUM

09.

Zbrush_ Sword 검 예제 하이폴 모델링

파트별 수강시간 01:07:18

GOZ설치방법

Sword 검 Goz로 불러오기 디테일 업 1

Sword 검 디테일 업 2

Sword 검 페인팅

CURRICULUM

10.

Zbrush_ 고양이 예제 하이폴 모델링

파트별 수강시간 01:22:06

고양이 예제 모델링 불러오기 디테일 업 1

고양이 디테일 업 2

Layer로 이용한 표정 제작



CURRICULUM

11.

Zbrush_ 기본 바디 모델링 불러오기 스컬핑

파트별 수강시간 04:46:19

맥스에 작업한 바디를 Goz로 불러오기,얼굴 스컬핑

바디 스컬핑

얼굴,바디 피부질감 및 페인팅

헤어 스컬핑

옷 제작 및 스컬핑

CURRICULUM

12.

Zbrush_ 하이폴 데이터 최적화 작업

파트별 수강시간 00:37:57

Decimation Master

하이폴 메쉬 네이밍및 내보내기



CURRICULUM

13.

Zbrush_ 3D-Coat 토폴로지 및 주요 기능 조작

파트별 수강시간 03:45:41

주요기능 조작 및 설명-

얼굴 토폴로지

팔 토폴로지

바디 토폴로지

다리 토폴로지

헤어 토폴로지(북미풍스타일)

옷, 악세서리및 무기 토폴로지

CURRICULUM

14.

Zbrush_ 3DX MAX에서 로폴 불러오기 및 UV 작업

파트별 수강시간 01:00:38

토폴로지 불러오기 UV 작업 및 배치

로폴 메쉬 네이밍 및 내보내기



CURRICULUM

15.

Substance Painter_ 주요 인터페이스 및 기능 소개

파트별 수강시간 00:17:43

주요 사용하는 기능

기본 조작

주요 인터페이스 기능 소개_내부 리소스 Assets 설명

CURRICULUM

16.

Substance Painter_ 프로젝트 생성과 제작한 캐릭터 베이킹

파트별 수강시간 00:31:46

시작 셋팅과 메쉬 불러오기

Low-poly와 High-poly 이용한 베이킹 추출

추출 된 맵들 설명

CURRICULUM

17.

Substance Painter_ Shelf 내에 리소스 이용한 텍스처링

파트별 수강시간 03:10:16

레이어 생성 및 사용법
기본 메테리얼과 스마트 메테리얼 삽입
모델링에 맞는 메테리얼 선정
피부, 헤어 디테일 업
눈 텍스처 작업
옷, 악세사리 디테일 업
나만의 메테리얼 소스 만들기

CURRICULUM

18.

Substance Painter_ 최종 텍스처 작업 저장 및 파일 관리

파트별 수강시간 00:11:26

최종 텍스처링 저장 및 Export(0)
Export 된 텍스처 파일 관리

CURRICULUM

19.

Substance Painter_ Hair Card, Eye brow 제작

파트별 수강시간 01:09:21

Hair Card 모델링 제작

Hair 맵 제작

Eye brow 모델링 제작

최종 모델링 마무리 작업

CURRICULUM

20.

Substance Painter_ 최종 데이터 모델링 쉽게 본 심고 포즈 잡는 방법

파트별 수강시간 00:32:45

Mixamo 사이트 소개 및 본 심는 방법 및 완료된 데이터 Export
--

Mixamo 본 작업을 3DS Max 불러오기 및 포즈 잡기

CURRICULUM

21.

Marmoset Toolbag_ 주요 인터페이스 및 기능 소개

파트별 수강시간 00:24:15

메뉴와 기본조작

뷰포트

HDRI 와 Light

CURRICULUM

22.

Marmoset Toolbag_ Low-poly 메쉬와 추출 텍스처 불러오기

파트별 수강시간 00:51:44

Low-poly 메쉬 불러오기

메타리얼 생성 및 텍스처 삽입

라이팅 셋팅

카메라

최종 스샷 및 포토샵 마무리

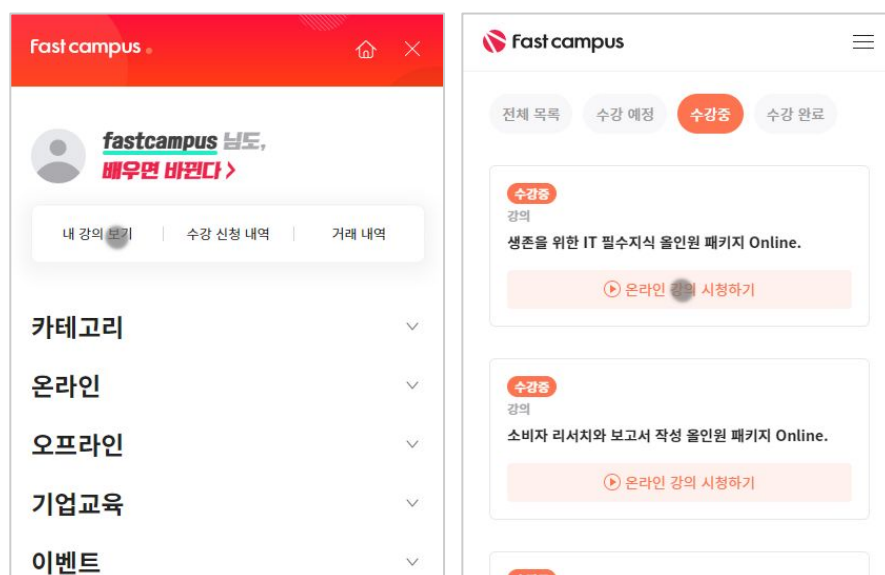


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 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.