

교육 과정 소개서.

히어로부터 크리쳐까지: 어벤져스 모델러의 Zbrush 모델링
Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_namju
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	38시간 41분
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

- Zbrush를 활용한 인체 14개 부위 묘사
머리부터 발끝까지 인체를 세부적으로 뜯어보며 뼈와 근육의 올바른 묘사에 대해 이해하고 실습합니다. 브러쉬, 메쉬, 지스피어 등 유기체 스컬핑에 필수적인 지브러시의 핵심 기능을 익힙니다.
- 스토리가 있는 리얼리스틱 캐릭터
나이, 성별, 무게 등 인체 특성을 반영해 제작된 리얼리스틱 모델을 분석해봅니다. 이를 기반으로 생동감을 불어넣을 수 있는 좋은 포즈에 대해 알아봅니다
- 스타일라이즈드와 동물 & 크리처까지
실사 해부학을 기반삼아 특징을 축소, 과장하는 데포르메 기법으로 스타일라이즈드 캐릭터를 제작하는 노하우, 뼈의 형태와 관절의 방향 등을 동물과 크리처에 적용하는 이론을 배웁니다.

강의요약

- 헐리우드 연사의 해부학 강의
마블과 DC 작품에 참여한 모델러가 알려주는 리얼리스틱 & 스타일라이즈드 모델링
- 인체 14개 부위 스컬핑 실습
뼈 & 근육의 올바른 위치와 형태를 기반으로 인체 움직임을 표현하는 Zbrush 모델링 실습
- 캐릭터에 스토리를 담은 심화 이론
성별, 나이, 포즈에 따른 인체 변화와 동물 & 크리처 비교 등 해부학 응용을 통한 심화까지



강사

김남주

과목

- 히어로부터 크리쳐까지: 어벤져스 모델러의 Zbrush 모델링

약력

[작품]

- 마블&DC 작품의 모델러
 - [링크트리](#)
-



CURRICULUM

01.

Intro

파트별 수강시간 00:17:57

Intro
해부학을 배워야 하는 이유

CURRICULUM

02.

Zbrush에 대하여

파트별 수강시간 04:48:07

툴 소개와 셋팅
툴 소개와 셋팅
주요 기능들 소개
주요 기능 소개 1
주요 기능 소개 2
주요 기능 소개 3
주요 기능 소개 4
주요 기능 소개 5
브러시와 기본형태
brushes, hiding and cutting
기본 형태와 묘사의 3단계
묘사의 1단계
묘사의 2단계 1
묘사의 2단계 2
묘사의 2단계와 기본 리토펴로지 클린업



CURRICULUM

03.

묘사의 1단계 (1)

파트별 수강시간 10:29:18

인체 비율
상체 뼈 1
상체 뼈 2
proportion practice
가슴과 복부의 구조(1)
가슴과 복부의 구조(2)
가슴과 복부 구조 실습(1)
가슴과 복부 구조 실습(2)
어깨
팔 상부
팔 하부
어깨와 팔 실습(1)
어깨와 팔 실습(2)
등 상부와 하부
등 실습(1)
등 실습(2)
허벅지(Pelvis and front thigh)
허벅지(Glutes and rear thigh)
종아리
다리 실습(1)
다리 실습 (2)

CURRICULUM

04.

묘사의 1단계 (2)

파트별 수강시간 05:43:56

손의 구조 (1)
손의 구조 (2)
발의 구조
손 실습 (1)
손 실습 (2)
발 실습 (1)
발 실습 (2)
목의 구조
머리와 얼굴의구조
목과 머리,얼굴 실습(1)
목과 머리,얼굴 실습(2)
목과 머리,얼굴 실습(3)
토폴로지



CURRICULUM

05.

묘사의 2단계

파트별 수강시간 03:47:05

Projecting details on to baseMesh (1)
Projecting details on to baseMesh (2)
Projecting details using Zwrap
얼굴 디테일 묘사 (1)
얼굴 디테일 묘사 (2)
몸 디테일 묘사 (1)
몸 디테일 묘사 (2)
secondary den body and veins.mp4

CURRICULUM

06.

묘사의 3단계

파트별 수강시간 00:50:14

폴리페인트를 활용한 guide texturing
알파맵으로 세부 디테일 더하기



CURRICULUM

07.

성별, 나이,
체지방,
스타일라이즈드

파트별 수강시간 01:41:31

남자 체형에서 여자 체형으로 변화

체지방과 체형

나이 든 얼굴

아기의 비율

스타일라이즈드

CURRICULUM

08.

좋은 포즈를
만드는 방법

파트별 수강시간 01:45:30

역동적인 포즈를 만드는 법

transPose master로 포즈 잡기

포즈 잡고 신체 모양 다듬기 (1)

포즈 잡고 신체 모양 다듬기 (2)



CURRICULUM

사람과 동물&크리처와의 차이

09.

사람, 동물과 크리처

파트별 수강시간 00:16:28

CURRICULUM

point Lighting 기초

마야 polyPaint와 아놀드렌더러에서의 기초 컴포지션

10.

기본 라이팅, 렌더링, 컴포지션

파트별 수강시간 00:50:35

CURRICULUM

강의를 마치며

11.

Outro

파트별 수강시간 00:08:02



CURRICULUM

부록.

**지브러쉬
기초강의**

파트별 수강시간 08:02:24

지브러쉬의 시작, 우리가 알아두어야 할 것(1)
지브러쉬_설치
지브러쉬_인터페이스
지브러쉬_기본조작
지브러쉬_기본조작복습_피규어예제
지브러쉬의 시작, 우리가 알아두어야 할 것(2)
지브러쉬의 시작과 끝 Shelf(1)
지브러쉬의 시작과 끝 Shelf(2)
Tray를 활용하는 방법
자료조사 및 퓨어레퍼런스
기본바디 제작방법(1)
기본바디 제작방법(2)
캐릭터 제작(1)
간단한 캐릭터 제작(1)
간단한 캐릭터 제작(2)
간단한 캐릭터 제작(3)
캐릭터 얼굴 만들기(1)
캐릭터 얼굴 만들기(2)
캐릭터 얼굴 만들기(3)
캐릭터 제작(2)
캐릭터 헤어 만들기(1)
캐릭터 헤어 만들기(2)
캐릭터 헤어 만들기(3)
캐릭터 바디&의상&장신구(1)
캐릭터 바디&의상&장신구(2)
캐릭터 바디&의상&장신구(3)
캐릭터마감디테일
캐릭터포즈
마무리
캐릭터UV및_데이터맵추출
캐릭터렌더링
보너스(플러그인 소개)
보너스_플러그인 소개

[초격차 패키지 : 한번에 끝내는 3D모션그래픽] 강의의
Zbrush 파트 강의 & 부록과 동일합니다.

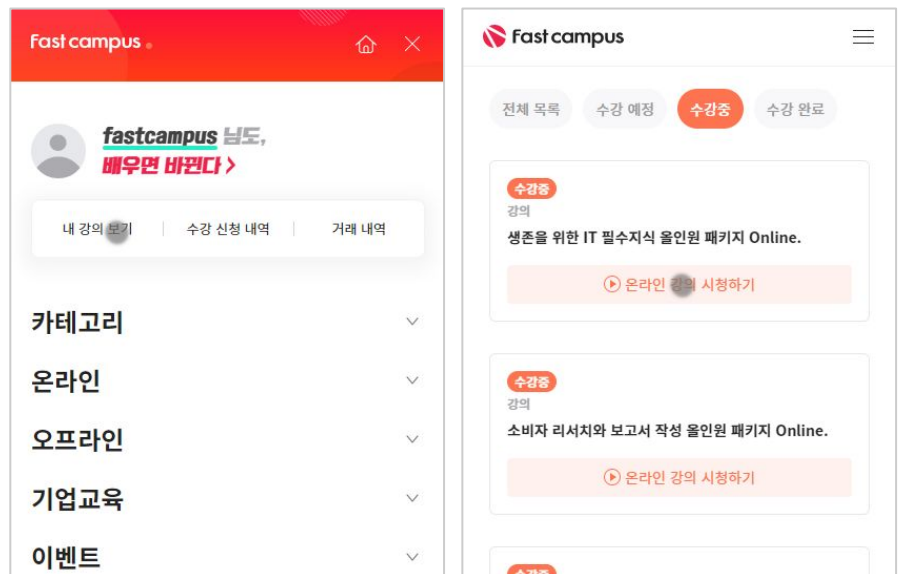


주의 사항

- 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.