

# 교육 과정 소개서.

---

라이엇게임즈 TA에게 배우는 Maya 리깅 Online.



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_omy">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_omy</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	20시간 51분
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: <a href="mailto:help.online@fastcampus.co.kr">help.online@fastcampus.co.kr</a> 수료증 및 행정 문의: <a href="mailto:help@fastcampus.co.kr">help@fastcampus.co.kr</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>



## 강의목표

- 라이엇게임즈에서 수많은 포트폴리오를 봐 온 시니어 TA가 알려주는 돋보이는 포트폴리오 제작 꿀팁, 그리고 Triple A사에서의 경험담 그리고 해외 CG사에서 두각을 드러내기 위해 꼭 알아야 하는 CG아티스트의 언어와 엔지니어의 언어에 대한 설명을 들을 수 있다.
- 
- 리깅 기본에 대해 배우며 기초 실습을 해봅니다. 이후 휴먼 캐릭터를 열한 가지 부위로 나눠 심화 실습을 배울 수 있다.
- 
- Maya의 Node와 Python을 활용한 리깅을 배울 수 있다.

## 강의요약

- **LOL 리깅 아티스트의 강의**  
라이엇게임즈 아티스트에게 직접 배우는 해부학, 리깅 기초, 휴먼 캐릭터 리깅
- **노드와 파이썬 스크립트**  
리깅 툴과 Maya의 노드를 활용한 기초 셋업, 파이썬 스크립트를 활용한 자동 control 생성
- **현업 TA의 노하우**  
현업자 커뮤니케이션을 위한 아티스트와 프로그래머간의 언어, 그리고 해외 CG 업계 관련 조언



## 강사

오문영

과목

- 라이엇게임즈 TA에게 배우는 Maya 리깅

약력

- 현) RIOTGAMES Senior Rigging TA
- 2019 True Damage 스킨 개발
- 2019 PROJECT Pyke 스킨 개발
- 2019 Battle Academia 스킨 개발
- 2018 K/DA 스킨 개발
- 2017 StarGuardians 스킨 개발
- 2017 PROJECT The Hunt 스킨 개발
- 그 외 '티모', '리신', '야스오' 등 150여개 스킨 개발



---

CURRICULUM

01.

What's  
Rigging?  
Why Rigging?

파트별 수강시간 00:50:09

---

Ch.1 리깅에 대한 소개
01. 리깅에 대한 소개
Ch.2 리깅 학습 유무에 따른 모델링&애니메이션 포폴 차이
01. 리깅 학습 유무에 따른 모델링&애니메이션 포트폴리오 차이




---

CURRICULUM

02.

Maya Rigging I

파트별 수강시간 03:53:47

---

<b>Ch.3 Outliner</b>
00. intro
01. MeshName
02. MeshGroup
03. Edit Pivot
04. Freeze Transform
05. Custom Shelf
06. Next
<b>Ch.4 Skeleton</b>
00. Intro
01. Research
02. joint Setup
03. joint Orient
04. Practice1_Mirror Joint
05. Practice2_Joint Chain
06. Next
<b>Ch.5 SkinWeights</b>
00. Intro
01. Bind Skin
02. Add Influences
03. Skin Weights
04. Skinning Method
05. Next
<b>Ch.6 Control &amp; Constraint</b>
00. Intro
01. Create Contorl
02. Controller Heirarchy
03. Edit Controller Space
04. Create Cube Control
05. Set Control Coller
06. Parent Constraint
07. Point Orient Constraint
08. Maintain Offset
09. Scale Constraint
10. Next




---

CURRICULUM

03.

Maya Rigging II

파트별 수강시간 15:22:13

---

<b>Ch.7 Anatomy</b>
01. 해부학
<b>Ch.8 Skeleton</b>
00. Intro
01. SpineJoint
02. ArmJoint
03. FingerJoint
04. MirrorJoint
05. LegJoint
06. Next
07. ExtraJoint
<b>Ch.9 SkinWeights</b>
00. Intro
01. Spine_HardWeights
02. Arm_HardWeights
03. Finger_HardWeights
04. Clavicle_HardWeights
05. Leg_HardWeights
06. MirrorWeights
07. SoftWeights
08. ComponentEditor
09. practice1_Spine
10. Practice2_Leg
11. Practice3_Clavicle
12. Practice4_Arm
13. Practice5_Scarf
14. Debug_RotateValue
15. Practice6_Cloth
16. Next
<b>Ch.10 Setup center controls(FK)</b>
00. Intro
01. SpineFK
02. Next




---

CURRICULUM

03.

Maya Rigging II

파트별 수강시간 15:22:13

---

<b>Ch.11 Setup Leg (IK)</b>
00. Intro
01. LegIK
02. PoleVector
03. Right_LegIK
04. OrganizeControls
05. PoleVector Curve
06. Right_PoleVector Curve
07. Next
<b>Ch.12 Setup Leg Attributes</b>
00. Intro
01. FootAttrControl 1
02. FootAttrControl 2
03. AddAttributes 1
04. AddAttribute 2
05. AddGroup
06. IntroduceNodeEditor
07. MultiplyDivide
08. LeftLegAttribute
09. RightLegAttribute
10. Next
<b>Ch.13 Setup Arm (IK/FK)</b>
00. Intro
01. clavicleFK
02. ShoulderPadFK
03. ArmSetup_Intro
04. ArmIK
05. ArmFK
06. ConstraintArm
07. ReverseNode_andSwitch
08. RightArmIK
09. RightArmFK
10. RightArmSwich
11. Next






---

CURRICULUM

03.

Maya Rigging II

파트별 수강시간 15:22:13

---

<b>Ch.14 Setup Twist forearm</b>
00. Intro
01. TwistJoint
02. SkinWeights
03. PairBlendAndConnectionEditor
04. RightArmPractice
05. Next
<b>Ch.15 Setup Fingers</b>
0. Intro
01. FingerControl
02. DuplicateFingerControl
03. HandAttributeControl
04. SetDrivenKey
05. AnimCurveNode
06. Next
<b>Ch.16 Setup Aim Controls for Eyes</b>
00. Intro
01. EyeJoint
02. EyeControl
03. AimConstraint
04. Next
<b>Ch.17 Setup ParentSpace</b>
00. Intro
01. Theory
02. AddAttribute
03. SwitchTransformNodes
04. ConditionNode
05. ShoulderPadPractice
06. Spine1Practice
07. Theory_withDiagram
08. SpinePractice
09. Next

---

CURRICULUM

03.

## Maya Rigging II

파트별 수강시간 15:22:13

---

Ch.18 Maya Tool_Python
00. Intro
01. ScriptEditor
02. importMayaCommand
03. StepsForCreateController
04. CreateCircle
05. CreateGroup
06. MatchGroupPositionToJoint
07. ConnectControlToJoint
08. IsCommand
09. forLoop
10. Next

---

CURRICULUM

04.

## 해외 CG Industry와 취업

파트별 수강시간 00:45:15

---

00. 해외취업 해외 CG Industry
-------------------------



## 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.