

교육 과정 소개서.

입문자를 위한 블렌더 3D 캐릭터 애니메이션

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2023년 1월 25일
- 최종 오픈 : 2023년 3월 8일

최근 수정일자 2023년 1월 27일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_jhj
강의시간	20시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대에 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

- 블렌더 기초와 모델링, 텍스처, 애니메이션 등 3D 아트웍을 만드는 데 필요한 과정을 다뤄봅니다.
- 실습 위주의 프로젝트형 커리큘럼으로 핵심내용을 자연스럽게 학습합니다.

강의요약

- 프로그램 설치부터 블렌더 작업환경과 기본 기능을 알아봅니다. 간단한 실습을 통해 모델링부터 렌더링까지 블렌더 작업 과정을 빠르게 배워봅니다.
- 실습을 통해 모델링, 텍스처링, 리깅, 렌더링 등 3D 캐릭터 제작 프로세스와 핵심 원리를 이해합니다. 배운 내용을 응용하여 자신만의 캐릭터로 발전시켜봅니다.
- 게임 엔진에 임포트할 수 있는 모델링과 텍스처를 준비합니다. 앞서 제작한 3D 캐릭터를 유니티(unity)에 구동한 후 스크립트를 활용하여 움직여봅니다.
- Edit 모드의 기본 기능을 활용하여 2가지 종류의 동물 캐릭터를 완성해봅니다. 보다 손쉽게 매력적인 캐릭터를 만드는 노하우를 배우게 됩니다.
- 동물 캐릭터를 활용하여 뼈를 생성하는 기초 단계부터 IK 리깅, 컨트롤러 제작 등 심화된 리깅 테크닉을 터득하게 됩니다.
- 애니메이션의 12가지 기본 원칙을 배우고 3D 캐릭터에 적용해봅니다. 3가지 춤 동작 실습을 통해 자연스럽게 생동감 있는 애니메이션을 완성합니다.



강사

전하준

과목

- 입문자를 위한 블렌더 3D 캐릭터 애니메이션

약력

- 현) 블렌더 3D 강사
- 전) 애니메이터, 영상 디자이너
- [이력]
- 2021 ~ 현재 더모션아카데미 블렌더3D 강사
- 블렌더 게임 디자이너 과정
- 2019~2021 프리랜서 디자이너
- 타요, 뽀로로 등 교육용 2D 애니메이션
- 교육용 유튜브 콘텐츠 및 공공기관 애니메이션
- 광고 영상 편집 및 메이킹 필름 작업 등

CURRICULUM

01. (기초) 블렌더 시작하기

파트별 수강시간 01:19:56

CH 01. 블렌더 둘러보기

CH01-01. 오리엔테이션

CH01-02. 블렌더 설치하고 시작하기

CH01-03. 블렌더 둘러보기

CH 02. 렌더링 해보기

CH02-01. Object 모드 메쉬 트랜스폼

CH02-02. 조명 종류와 속성

CH02-03. 카메라 속성

CH02-04. 렌더링해보기

CURRICULUM

02. (기초) 모델링 시작하기

파트별 수강시간 01:31:20

CH 01. Edit 모드 둘러보기

CH01-01. Edit 모드 네비게이션 트랜스폼

CH01-02. Edit 모드 모델링 툴

CH01-03. Edit 모드 F2 애드온

CH 02. 컵 모델링하기

CH02-01. 컵 모델링

CH02-02. 재질 넣기

CH02-03. HDRI 조명

CH02-04. 카메라 세팅, 렌더링

CURRICULUM

03. (기초) UV map과 텍스처

파트별 수강시간 01:16:49

CH 01. UV map과 이미지 텍스처

CH01-01. 기초 UV map

CH01-02. 간단한 이미지를 활용한 에셋 만들기

CH 02. 텍스처 페인팅하기

CH02-01. 텍스처 페인트 모드

CH02-02. 예제를 통한 텍스처링 (사과)_모델링

CH02-03. 사과 텍스처링

CH02-04. 사과 랜더링, 마무리

CURRICULUM

04. 캐릭터 제작과정과 Sculpt 모드

파트별 수강시간 01:08:55

CH 01. 캐릭터 제작과정

CH01-01. 캐릭터 제작과정 프리뷰

CH01-02. 리토폴로지

CH01-03. 노말맵 베이킹

CH 02. Sculpt 모드 둘러보기

CH02-01. 타블렛 세팅과 메쉬 나누기

CH02-02. Sculpt 브러쉬 설명



CURRICULUM

05.

하이폴리곤 모델링_Head

파트별 수강시간 01:33:32

CH 01. Head 모델링

CH01-01. Head Sculpting

CH01-02. 귀, 눈썹 모델링

CH01-03. Head Sculpting 마무리 (Timelapse)

CH 02. Hair 모델링

CH02-01. Hair 모델링

CH02-02. Hair 모델링 (Timelapse)

CH02-03. Hair 마무리

CURRICULUM

06.

하이폴리곤 모델링_Body

파트별 수강시간 01:38:58

CH 01. Body 모델링

CH01-01. Body Base 모델링

CH01-02. Body Sculpting

CH01-03. Merge

CH01-04. Body Sculpting 마무리 (Timelapse)

CH 02. Cloth 모델링

CH02-01. Mask Extract, Cloth 모델링

CH02-02. Cloth Sculpting (Timelapse)

CH02-03. Cloth 디테일

CH02-04. Cloth 디테일 (Timelapse)

CH02-05. Cloth 마무리

CURRICULUM

07.

리토폴로지

파트별 수강시간 01:44:03

CH 01. Face 리토폴로지

CH 01-01_기타 모델링

CH 01-02_리토폴로지 세팅

CH 01-03_Face Loop

CH 01-04_Face 리토폴로지 (Timelapse)

CH 01-05_Face 리토폴로지 마무리

CH 01-06_Face 리토폴로지 마무리 (Timelapse)

CH 02. Body 리토폴로지

CH 02-01_Body Loop

CH 02-02_Body 리토폴로지 (Timelapse)

CH 03. Cloth 리토폴로지

CH 03-01_Cloth 리토폴로지

CH 03-02_Cloth 리토폴로지 (Timelapse)

CH 03-03_리토폴로지 마무리

CURRICULUM

08.

UV 언랩, 노말맵 베이킹

파트별 수강시간 01:12:44

CH 01. UV 언랩 하기

CH 01-01_Body UV 언랩

CH 01-02_Cloth UV 언랩

CH 02. 노말맵 베이킹과 노드

CH 02-01_Body 노말맵 베이킹, Cage

CH 02-02_Cloth 노말맵 베이킹, ID map

CH 02-03_텍스처 페인트 준비, 노드

CURRICULUM

09. 텍스처, 셰이딩

파트별 수강시간 01:23:36

CH 01. 텍스처 넣기

CH 01-01_이미지 텍스처 노드 활용

CH 01-02_노드로 텍스처 나누기

CH 01-03_Cloth 텍스처 마무리

CH 02. 눈 만들기

CH 02-01_아이라인 만들기

CH 02-02_Eye Shader node

CH 03. 기타 모델링과 마무리

CH 03-01_기타 모델링, 재질

CH 03-02_라이팅

CURRICULUM

10. 캐릭터 리깅하기

파트별 수강시간 01:16:04

CH 01. 리깅 기초

CH 01-01_Bone

CH 01-02_Weight paint

CH 02. Rigify로 캐릭터 리깅

CH 02-01_Rigify addon

CH 02-02_Metarig 세팅

CH 02-03_캐릭터 리깅

CH 02-04_IK, FK

CH 02-05_Shape key로 표정만들기



CURRICULUM

11.

캐릭터 애니메이션

파트별 수강시간 01:14:26

CH 01. 키프레임과 애니메이션 세팅

CH 01-01_키프레임과 그래프

CH 01-02_Auto keying 세팅

CH 01-03_Idle 애니메이션

CH 02. 걷기 애니메이션

CH 02-01_걷기 레퍼런스 관찰

CH 02-02_Connect, Down

CH 02-03_Pass, Up

CH 02-04_애니메이션 마무리

CURRICULUM

12.

캐릭터 내보내기

파트별 수강시간 01:00:33

CH 01. 내보내기, 불러오기

CH01-01. 걷기 동영상 렌더링

CH01-02. 유니티로 내보내기

CH01-03. 유니티로 불러오기

CH 02. 캐릭터 움직이기

CH02-01. 애니메이션 컴포넌트

CH02-02. 스크립트로 캐릭터 움직이기

CH02-03. 제작 과정 리뷰와 마지막

CURRICULUM

13.

귀여운 동물 캐릭터로 배우는 리깅 애니메이션

캐릭터 모델링

- 인트로_강의 소개
- Edit 모드 기초 기능 리뷰
- 모디파이어 설명
- 몸통 모델링
- 머리 모델링
- 곰돌이 모델링 마무리
- 몸통 모델링
- 머리 모델링
- 토끼 모델링 마무리

캐릭터 텍스처

- 곰돌이 UV 전개
- 토끼 UV 전개
- 노드 마스크 처럼 활용하기
- 곰돌이 텍스처링
- 토끼 텍스처링

리깅과 웨이트 페인팅

- 리깅 기본 원리 리뷰
- 캐릭터 본 Edit과 페어런트머리 (웨이트 페인팅)
- 팔 (웨이트 페인팅)
- 몸통 (웨이트 페인팅)
- 다리 (웨이트 페인팅)
- 웨이트 페인팅 마무리

리깅 컨트롤러 만들기

- 페어런트와 콘스트레인트
- IK 리그
- 바디 컨트롤러
- 머리 속성 추가
- 다리 IK 리그
- 다리 스트레치 리그
- 발 컨트롤러
- 컨트롤러 마무리
- 리그 세팅 마무리

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

13.

귀여운 동물 캐릭터로 배우는 리깅 애니메이션

애니메이션 준비운동
· 키프레임 개념
· 오토 키세팅, 키잉
· 테스트_공튀기기
· 레퍼런스 관찰
· 계획 세우기
· 블록킹 (포즈 만들기)
· 스플라이닝 (타이밍 맞추기)
· 폴리싱 (다듬기)
신나는 댄스 애니메이션
· 레퍼런스 관찰, 계획 세우기
· 블록킹
· 스플라이닝
· 폴리싱
· 애니메이션 01 : 백팩 키드 춤
· 애니메이션 02 : 스테이씨 asap
· 애니메이션 03 : 뉴진스 hype boy

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

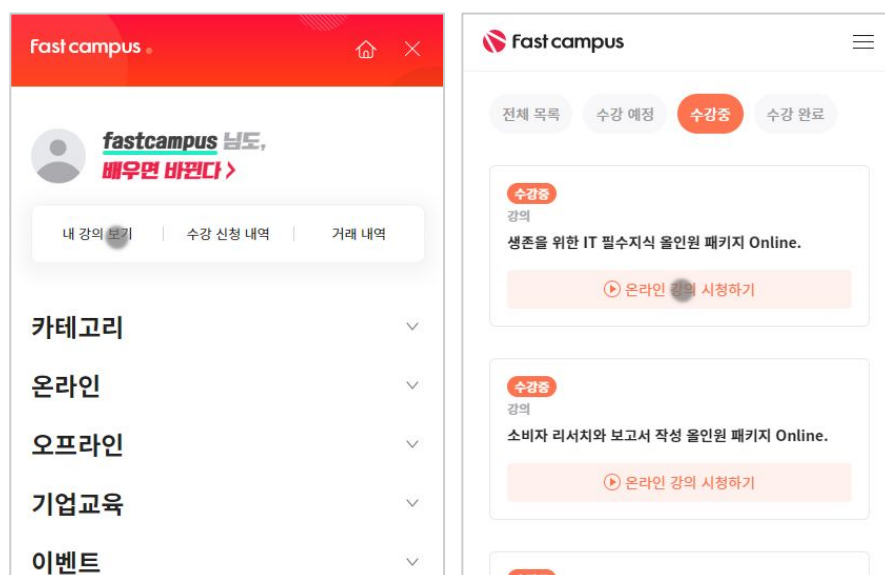


주의 사항

- 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.