

교육 과정 소개서.

매력적인 모델링과 감각적인 렌더링으로 배우는 캐릭터 TD의
블렌더 테크닉



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_icaro
강의시간	21시간 10분
문의	고객센터

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

- 툴 사용법과 함께 매력적인 캐릭터 조형&렌더링 노하우를 배울 수 있는 블렌더 강의 및 79개의 작업 단계별 블렌더 파일 제공합니다.
- 라인을 강조하는 카툰, 클레이 질감을 강조하는 피규어, 피부와 헤어를 강조하는 리얼리스틱 등 다양한 스타일로 응용하는 법을 배워봅니다.
- 블렌더에서 애니메이션을 사용하는 방법에 대한 이해. 그리고 캐릭터가 자연스럽게 숨을 들이쉬고 내쉬는 움직임을 만들어봅니다.

강의요약

- 블렌더 인터페이스 이해, 간단한 오브젝트 모델링, 캐릭터 제작 순으로 심화되는 커리큘럼을 따라 실무자의 아트 노하우와 블렌더 사용 스킬까지 모두 배워봅니다
- 피부와 헤어 텍스처의 표현, 라인 아트 유무 등 간단한 변형으로 리얼리스틱 스타일을 카툰 스타일로, 또 카툰 스타일을 피규어 스타일로 다양하게 완성해봅니다.
- 큐브를 활용해 어떻게 애니메이션을 만들어야 하는지 배우고, 이를 인물 캐릭터에 응용해 숨을 들이쉬고 내쉬는 자연스러운 애니메이션을 만들어봅니다.



강사

Icaro Carvalho

과목

- 매력적인 모델링과 감각적인 렌더링으로 배우는 캐릭터 TD의 블렌더 테크닉

약력

- 현) 캐릭터 TD
- 현) 3D 캐릭터 아티스트 & 애니메이터
- 전) 아트 슈퍼바이저
- [이력]
- 2020 ~ Loud Noises
- 2019 ~ Hand Talk
- 2018 ~ 2019 Labbits Space
- 2017 ~ 2018 Digital Arts Projekt



CURRICULUM

01.

First Modeling and Render

파트별 수강시간 03:20:22

CH 00. Intro
01_Introduction
02_Instruction
CH 01. 모델링
01_네비게이터와 Transform
02_Edit Mode
03_Non-Destructive Modeling
04_와인잔 모델링하기
CH 02. UV, 머테리얼과 텍스처
01_UV란 무엇인가?
02_Principled Shader
03_Texture Maps
04_Procedural Textures
CH 03. 라이팅과 씬
01_카메라 생성하기
02_오브젝트 배치하기
03_조명(라이팅)
04_라이팅 환경(World Lights)
CH 04. 애니메이션
01_애니메이션을 위한 사전작업
02_타임라인과 키프레임
03_카메라 애니메이션
CH 05. 렌더링
01_렌더 셋팅
02_컴포지팅과 저장
03_와인잔 예제 마무리하기



CURRICULUM

02.

캐릭터 모델링과 스컬핑

파트별 수강시간 05:40:20

CH 01. 캐릭터 블럭아웃(blocking)
01_해부학 기반 형태 이해하기
02_큰 덩어리 형태 잡기
03_얼굴 특징 잡기
CH 02. 스컬핑(Sculpting)
01_큰 덩어리 비율을 나눠 형태 잡기
02_바디 스컬핑
03_두상 스컬핑
04_Booleans와 연결하기
CH 03. 헤어
01_헤어 blocking
02_헤어 형태에 디테일 더하기
03_눈썹과 속눈썹
CH 04. 리토폴로지
01_리토폴로지를 하는 이유
02_The main edge loops
03_리토폴로지 마무리(두상)
04_리토폴로지 마무리(바디)
05_두상 안쪽 만들기(입안, 치아, 혀, 눈, 코)
06_multires 모디파이어로 디테일 더하고 정리하기
CH 05. 의상
01_의상 모델링
02_의상 디테일
03_악세서리 제작하기
CH 06. 눈
01_눈 모델링
02_눈 머테리얼



CURRICULUM

03.

UV와 머테리얼

파트별 수강시간 01:10:21

CH 01. UV
01_캐릭터 UV
02_의상 UV
CH 02. 머테리얼
01_ 캐릭터 머테리얼
02_의상과 악세사리 머테리얼
03_피부색과 마스크

CURRICULUM

04.

리깅과 포즈

파트별 수강시간 00:49:28

CH 01. 리깅
01_블렌더에서 뼈대 생성하기
02_예제 캐릭터에 뼈대 만들기
03_Weight Paint
CH 02. 포즈
01_뼈대를 활용해 포즈 잡기
02_Shape keys로 수정하기



CURRICULUM

05. Curve를 사용한 헤어

파트별 수강시간 01:32:22

CH 01. Curves
01_Curves 사용하는 법
02_Curves 배치하기
CH 02. 헤어 머테리얼
01_Curves UV
02_프로시주얼 컬러와 properties
03_최종 포징과 정리

CURRICULUM

06. 라이팅과 렌더링

파트별 수강시간 00:51:32

CH 01. 컴포지팅과 라이팅
01_좋은 컴포지팅은 어떻게 만드는가
02_씬과 카메라
03_그림자를 활용하는 법
04_라이팅 셋업
CH02. 블렌더 컴포지팅
01_컴포지팅과 Passes
02_최종 렌더 저장하기

CURRICULUM

07. Extras

파트별 수강시간 00:33:09

CH 01. 기본 캐릭터 애니메이션
01_Cube as Lattice
02_캐릭터 애니메이션
CH 02. 스타일 변형
01_Stylization과 정리



CURRICULUM

08.
Second
Character

파트별 수강시간 07:12:28

CH 01. 베이스 매쉬
01_베이스 매쉬 이해하기
02_베이스 매쉬 사용하기
CH 02. 스컬핑 디테일
01_전체 비율에 맞게 캐릭터 조정하기
02_얼굴 이목구비 비율에 맞게 캐릭터 조정하기
03_정리하고 디테일 스컬핑하기
CH 03. 의상
01_의상 형태 만들기
02_의상 UV
03_악세사리
CH 04. 파티클을 활용한 헤어
01_헤어 파티클 툴 이해하기
02_지오메트리 노드 이해하기
03_헤어 만들기
04_눈썹과 속눈썹 만들기
CH 05. 머테리얼
01_의상과 악세사리 머테리얼
02_헤어 머테리얼
03_피부 머테리얼과 UDIM
CH 06. 라이팅과 렌더링
01_포징과 카메라
02_라이팅과 배경 설정
03_최종 정리와 렌더링
CH 07. Curve Hair
01_헤어를 위한 베이스 매쉬
02_Curves 활용하기
03_헤어 머테리얼과 최종 정리

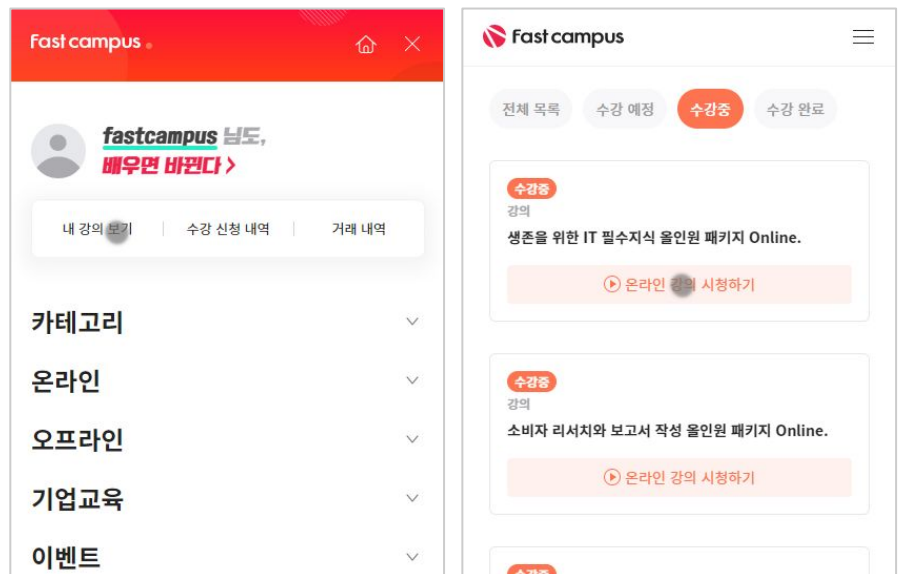


주의 사항

- 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.