

교육 과정 소개서.

네오아카데미 만렙 패키지 : 의상과 캐릭터 디자인 마스터



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_neodress
강의시간	33시간 54분
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

- 이론부터 실습 예제, 일러스트 시연까지 의상 디자인 & 일러스트의 모든 것을 학습합니다.
- 모자, 상의, 외투, 하의, 신발 등 다양한 의상을 종류별로 학습하고 내 그림에 적용해 봅니다.
- 포트폴리오 준비에서 가장 중요한 요소를 알기 쉽게 예시로 알아봅니다.

강의요약

- 재봉선에 따라 달라지는 캐릭터 실루엣부터 의상에 덧붙여지는 장식까지, 의상 디자인의 요소를 분석합니다.
- 복잡해보이는 의상도 반복되는 원리와 요소를 익히면 어렵지 않게 접근할 수 있습니다.
- 캐릭터의 매력을 살리는 의상 디자인과 구성으로 매력적인 한 장의 일러스트를 완성합니다.



강사

소야

과목

- 의상과 캐릭터 디자인 마스터

약력

- 에이트스튜디오 일러스트레이터
- 네오아카데미 강사
- [참여 프로젝트]
- Bluehole Squall
- Square Enix
- Silicon Studio
- Sega
- Netise
- 백일몽화

리아테

과목

- 의상과 캐릭터 디자인 마스터

약력

- 에이트스튜디오 일러스트레이터
- 네오아카데미 강사
- [참여 프로젝트]
- 백일몽화

유카

과목

- 의상과 캐릭터 디자인 마스터

약력

- 에이트스튜디오 일러스트레이터
- 네오아카데미 강사
- [참여 프로젝트]
- 백일몽화



CURRICULUM

01.

Intro

파트별 수강시간 00:13:01

Chapter1. 강의 소개
CH01_01. 의상 디자인 어떤 강의인가요
CH01_02. 자료 200% 활용하기



CURRICULUM

02.
입문

파트별 수강시간 04:49:07

Chapter1. 남성향 제복 컨셉 알아보기
CH01_01. 남성향 제복의 종류
CH01_02. 남성향 제복의 성격과 특징
CH01_03. 남성향 제복을 디자인 할 때 중요한 것
CH01_04. 자주 사용되는 배색
Chapter2. 남성향 제복 디자인
CH02_01. 캐릭터 컨셉 이해 세계관에 따라 달라지는 컨셉
CH02_02. 다양한 레퍼런스를 찾는 효과적 방법과 트렌드 접근법
CH02_03. 캐릭터의 포인트 디자인
CH02_04. 재봉선에 따라 달라지는 의상 실루엣
CH02_05. 실제 의상을 참고하여 직접 제복 디자인 해보기
Chapter3. 여성향 제복 컨셉 알아보기
CH03_01. 여성향 제복의 종류
CH03_02. 여성향 제복의 성격과 특징
CH03_03. 여성향 제복을 디자인 할 때 중요한 것
CH03_04. 자주 사용하는 배색
Chapter4. 여성향 제복 디자인
CH04_01. 포토샵에서 소재 브러시 설정에 필요한 주요 기능
CH04_02. 판타지 컨셉에서 많이 쓰이는 소재 브러시 만들기
CH04_03. 효율적인 소재 브러시 사용법
CH04_04. 소재 브러시로 쉽게 퀄리티 올리기
CH04_05. 일러스트 들어가기 전, 제복 디자인 원화 제작해보기



CURRICULUM

03.
실전

파트별 수강시간 28:04:39

Chapter1. 현대풍 제복 캐릭터 원화 제작
CH01_01. 캐릭터 컨셉 기획서 분석하기
CH01_02. 좋은 디자인과 나쁜 디자인의 차이
CH01_03. 팔레트 스왑으로 캐릭터성 살리기
CH01_04. 단일 캐릭터로 다양한 레퍼런스 디자인 제작
CH01_05. 캐릭터 매력을 살리는 포인트 디자인
Chapter2. 아포칼립스 컨셉의 제복 일러스트
CH02_01. 아포칼립스 컨셉 구상하기
CH02_02. 러프부터 시선의 흐름을 유도하는 실루엣잡기
CH02_03. 밸런스 있는 선화 만들기 1
CH02_04. 밸런스 있는 선화 만들기 2
CH02_05. 완성도 높은 배색
CH02_06. 디테일을 올려주는 캐릭터 묘사 1
CH02_07. 디테일을 올려주는 캐릭터 묘사 2
CH02_08. 현장감을 잡아주는 배경 묘사
CH02_09. 마무리 보정 및 완성
Chapter3. 세계관 몰입을 더해주는 연출 일러스트
CH03_01. 일러스트 세계관 구상하기
CH03_02. 컨셉을 구체화하는 러프 작업
CH03_03. 배색으로 캐릭터성 만들기
CH03_04. 퀄리티 업 러프스케치 정리
CH03_05. 퀄리티 업 캐릭터 묘사
CH03_06. 세계관에 몰입시키는 배경 묘사
CH03_07. 디테일 업 캐릭터와 배경 완성도 높이기
CH03_08. 디테일 업 보정 및 완성
Chapter4. 판타지 컨셉의 제복 일러스트
CH04_01. 일러스트 구상
CH04_02. 화려한 제복 디자인 러프
CH04_03. 섬세한 선화로 디테일 올리기 1
CH04_04. 섬세한 선화로 디테일 올리기 2
CH04_05. 조화로운 배색 활용법
CH04_06. 입체감을 강조하는 묘사 노하우 : 캐릭터
CH04_07. 입체감을 강조하는 묘사 노하우 : 장식
CH04_08. 입체감을 강조하는 묘사 노하우 : 디테일 업
CH04_09. 입체감을 강조하는 묘사 노하우 : 배경 오브젝트 묘사
CH04_10. 일러스트 마무리

CURRICULUM

04.

Bonus

파트별 수강시간 00:47:51

Chapter1. 실제 게임은 어떻게 제작되나요?

CH01_01. 게임 프로젝트 제작 프로세스

CH01_02. 일러레가 게임 제작에서 하는 일

CH01_03. 게임 회사에서 사용하는 툴

CH01_04. 그림 스타일을 맞춰야 하나요

Chapter2. 게임 캐릭터 포트폴리오 준비

CH02_01. 게임 회사에서 찾는 포트폴리오

CH02_02. 설정에 맞는 톤앤매너 찾기

CH02_03. 시선을 잡아두는 일러스트 구도

CH02_04. 캐릭터 시트 디자인의 허용범위

CH02_05. 게임 세계관에 맞는 그림 스타일

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

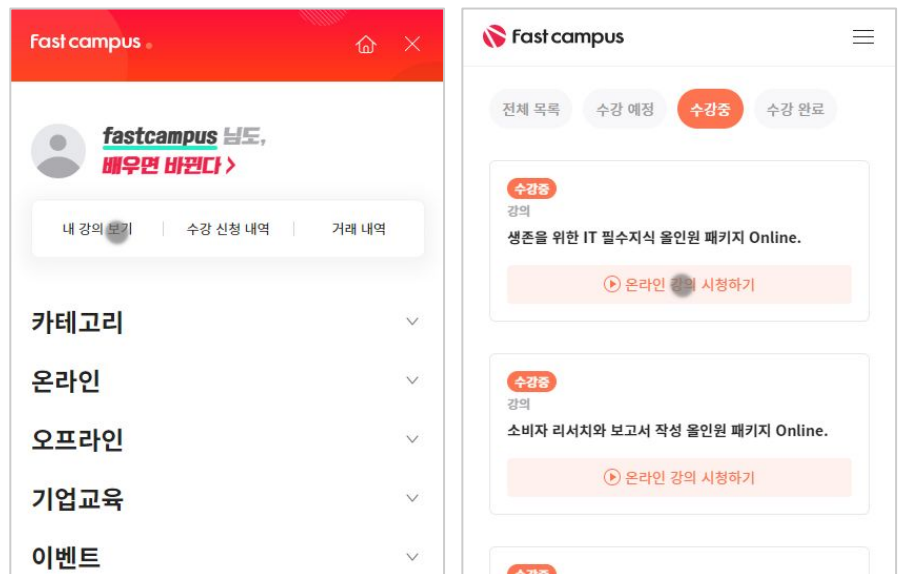


주의 사항

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