

교육 과정 소개서.

누구나 쉽게 시작하는 3D 메타버스 콘텐츠 만들기



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_thesandbox
강의시간	19시간 43분
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

- 모델링, 코딩 없이 콘텐츠를 제작하는 방법을 배웁니다.
- 기본적인 모델링부터 애니메이션, 디테일 표현까지 학습하고 다양한 아이템과 캐릭터를 디자인합니다.
- 행동, 부품 만들기 기능과 다양한 로직 구성법에 대해 알아보고, 작은 도시 게임을 만들어봅니다.

강의요약

- 콘텐츠 제작자로서 입문
- 코딩 없이 게임 제작까지
- 다양한 실습 예제
- 더 샌드박스 공식 튜터의 직강



강사

정용조(RAY)

약력

- 동사경센터 메타버스 크리에이트 1~4기 강사
- TECH IT 복스에딧 강사
- 더 샌드박스 아카데미 복스에딧 입문반 강사
- 더 샌드박스 아카데미 게임메이커 실력반 강사
- 전파진흥협회 크리에이터 멘토링 멘토
- 빌더 스튜디오 "에코버스" 전 복셀 디자이너
- 2022 콘텐츠 스텝업 더 샌드박스 톨 연사
- 패스트캠퍼스 더 샌드박스 톨 강사
- 더 샌드박스 선정 공식 튜터 & 크리에이터



CURRICULUM

01.

**복스에디트를
활용한 복셀
디자인**

파트별 수강시간 09:44:13

Ch 01. 오리엔테이션
01. 크리에이터가 되기 위한 마인드 셋
02. 더 샌드박스란
03. 더 샌드박스 크리에이터의 비전
04. 복셀 이해하기
05. 메타마스크 만들기와 계정 연동
Ch 02. 복스에디 첫 걸음
01. 복스에디 설치와 메인 홈 살펴보기
02. 복스에디에서 지원하는 파일 포맷 알아보기
03. 도트부터 짚어보는 '블록' 기능 알아보기
04. 3D에 도트를 살짝 첨가한 '모델러'기능 알아보기
Ch 03. 본격적으로 복스에디 다뤄보기
01. 작업물을 보여주는 월드와 카메라 알아보기
02. 모든 작업의 기본 스켈레톤 패널과 라이브러리 알아보기
03. 수치 입력으로 위치를 정확하게! 인스펙터 알아보기
04. 애니메이터의 상단 도구들 알아보기
05. 리깅의 꽃! 부모노드와 자식노드 알아보기
06. 애니메이션의 핵심! 타임라인 알아보기
07. 애니메이션의 디테일! 모션 알아보기
Ch 04. 애셋 메이킹 주의사항 알아보기
01. Z-FIGHTING, 클리핑,애니메이션 주의사항 알아보기
02. 애셋 충돌 범위(콜라이더) 설정하기
03. FACE 값, 복셀 수,노드 수 주의사항 및 팁
04. 정적 애셋과 동적 애셋



CURRICULUM

01.

**복스에딧을
활용한 복셀
디자인**

파트별 수강시간 09:44:13

Ch 05. 정적 에셋
01. 피벗을 이용한 표현 방법과 크로스 테크닉
02. 반복적인 작업을 줄여주는 노드 이용법
03. 사각형의 세상 속에서 삼각형을 표현하는 방법
04. 다양한 파츠를 추가하여 나만의 캐릭터 만들어 보기
05. 복스에딧에서 지원하는 두 종류의 애니메이션 알아보기
Ch 06. 동적 에셋 (FK 포워드 키네마틱)
01. FK 애니메이션을 위한 베이스 리깅 알아보기
02. FK 내 캐릭터에 커스텀 애니메이션 넣어보기
Ch 07. 동적 에셋 2 (IK 인버스 키네마틱)
01. IK 패널 알아보기
02. IK를 이용한 리깅해보기
03. IK 애니메이션 적용과 후처리 방법
Ch 08. 에셋 제작시 꿀팁과 다양한 테크닉
01. 바퀴 만들기과 가속 표현하기
02. 무한 궤도 만들어보기
03. 템플릿 믹스해보기
04. 다양한 표정 표현하기
05. 곡선 애니메이션
06. 이퀄라이저와 유리창 표현하기
07. 장비 템플릿 사용해보기
08. 라이트 트레이서 렌더링 기본 세팅 방법과 렌더링하기
09. 이미지 복셀화하기
Ch 09. 마켓플레이스 사용 방법
01. 에셋, 블럭 내보내고 설정하기
Ch 10. 더 샌드박스과 게임메이커
01. 랜드와 카탈리스크 그리고 젼 알아보기
02. 논코딩 방식의 '알고리즘' 이해하기



CURRICULUM

02.

게임메이커로
나만의 게임
만들기

파트별 수강시간 09:59:32

Ch 01. 게임메이커 첫 걸음
01. 게임메이커 홈과 전체적인 UI 조작 살펴보기
02. 블록 설치 방법 알아보기
03. 에셋 설치하는 방법과 사이드 바, 계층 패널 알아보기
04. 글로벌 파라미터 알아보기
05. 룰(rule)알아보기
06. Behavior와 Component 란
Ch 02. 행동(behavior)
01. 게임메이커 속 메시지와 태그의 기능 알아보기
02. Button과 Basic platform
03. Door와 Asker
04. Plant와 Bird
05. Replace Asset과 Asset spawner
06. Message Braodcaster
07. Animated decoration과 Timed event
08. Actor property
09. Multi와 Void
10. Crowd event와 Curio
11. Visual FX
12. Light
13. Post processing
14. Weather Switcher
15. Audio,Video Streaming
16. 7개의 NPC 패턴 알아보기
Ch 03. 부품(Component)
01. Climbable과 Pickable 그리고 Slide
02. Collectable
03. Speaker
04. Toggle
05. Health와 Drop과 Rarity VFX
06. Play Sound
07. Indicator
08. Image Display 2종과 Details Display
09. Defeat와 Victory



CURRICULUM

02.

게임메이커로
나만의 게임
만들기

파트별 수강시간 09:59:32

Ch 04. 복합로직 구성하기
01. 특수한 메시지
02. 플랫폼어 게임 만들기
03. 사전설정(preset)알아보기
04. 수집과 보상 연계형 퀘스트 구성하기
05. 탐조등,손전등,조명 만들기
06. VFX 움직임 연출하기
07. 두가지 텔레포테이션 만들기
08. 프리셋을 이용하는 잠긴 문 만들기
09. 에셋 바꿔치기로 연출하기
10. TNT 폭탄 만들기
11. 각종 효과를 이용한 공포 연출
12. Toggle Behaviour를 이용한 강제 로직 컨트롤
13. PlaySound를 이용하여 배경 음악 바꾸기
14. 물건 합성 로직
15. 펫 [동료] 시스템 만들기
16. 코인 게임 만들기
17. 대포 만들기
Ch 05. 메이킹 플로우 정리
01. 복셀 작업 플로우 , 게임메이커 작업 플로우 정리
02. 마치며

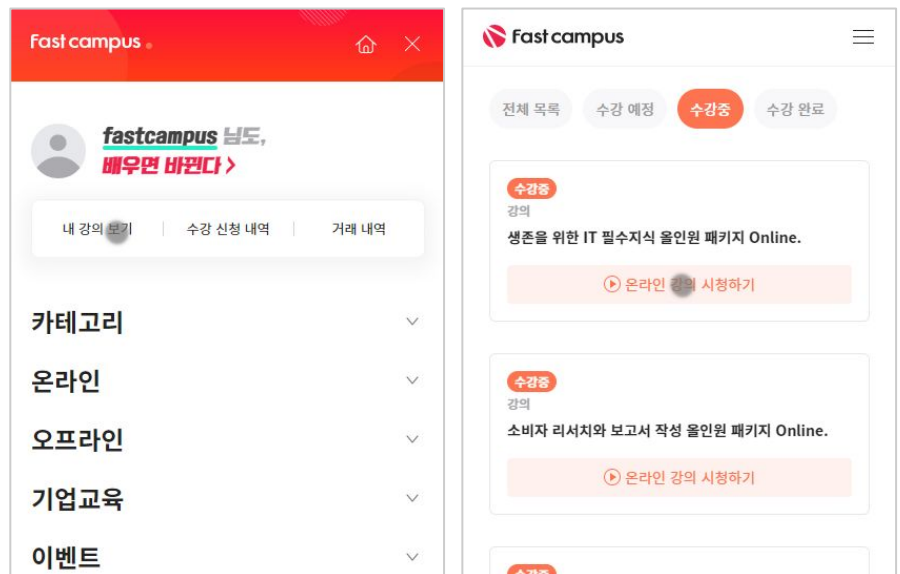


주의 사항

- 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.