

# 교육 과정 소개서.

---

누구나 쉽게 블렌더 3D 모델링으로 시작하는 NFT 제작



## 강의정보

|       |   |
|-------|---|
| 강의장   | 온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등   |
| 수강 기간 | 평생 소장   |
| 상세페이지 | <a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_nft">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_nft</a> |
| 강의시간  | 16시간 43분  |
| 문의    | <a href="#">고객센터</a>  |

## 강의특징

|            |   |
|------------|---|
| 나만의<br>속도로 | 낮이나 새벽이나<br><b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강 |
|------------|---|

|               |   |
|---------------|---|
| 원하는 곳<br>어디서나 | 시간을 쪼개 먼 거리를 오가며<br>오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b> |
|---------------|---|

|           |  |
|-----------|--|
| 무제한<br>복습 | 무엇이든 반복적으로 학습해야<br>내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b> |
|-----------|--|



## 강의목표

- 블렌더의 기본적인 구성과 사용법을 익히고, 예제를 통해 3D 모델 제작 과정을 배웁니다.
- 기본 도형의 조형적인 특성을 이용해 간단한 캐릭터를 만드는 과정을 배웁니다.
- 캐릭터에도 성격과 색깔이 중요합니다. 캐릭터를 대표할 수 있는 소품을 만드는 법을 배우고, 캐릭터에 성격을 부여하는 과정을 진행해 봅니다.
- 두렵기만 한 캐릭터 디자인을 좀 더 쉽게 접근하고, 키워드를 통해 캐릭터 그룹을 구상하고 제작하는 과정을 배웁니다.
- 초심자들이 어려워하는 화면 구성, 라이팅, 렌더링을 어렵지 않게 배울 수 있습니다.
- 3D 툴을 이용해서 Web3 생태계에서 수익을 내며, 살아가는데 필요한 방법과 노하우를 배웁니다.

## 강의요약

- 무료임에도 강력한 퍼포먼스를 보여주는 핫한 대세 툴 '블렌더'로 시작하는 3D 모델링
- 3D 작품 제작부터 컬렉션을 만들고 판매 등록까지, NFT 작가로 제 2의 수익 창출 가능!
- 간단하게 변형하고 응용하여 활용할 수 있도록 강의 예제의 모델링 파일 원본과 에셋 제공



---

## 강사

Dorodaro

이력

- NFT Artist
  - 3D Designer
  - Doro's persona world
  - Ghost project collabs
  - TRACER (Gravity LABS)
  - The Athletic Project (TAP)
-



---

## CURRICULUM

|                            |
|----------------------------|
| CH1-1. NFT와 아트 스타일에 대한 이야기 |
|----------------------------|

# 01.

## 오리엔테이션

파트별 수강시간 00:09:57

---

---

## CURRICULUM

|                     |
|---------------------|
| CH2-1. 블렌더는 우리의 구원자 |
|---------------------|

|                 |
|-----------------|
| CH2-2. 블렌더 설치하기 |
|-----------------|

|                 |
|-----------------|
| CH2-3. 블렌더 세팅하기 |
|-----------------|

|                     |
|---------------------|
| CH2-4. 블렌더 인터페이스 소개 |
|---------------------|

# 02.

## 블렌더 시작하기

파트별 수강시간 00:18:33

---




---

CURRICULUM

03.

캐릭터 만들기  
기초

파트별 수강시간 01:54:22

---

|                       |
|-----------------------|
| CH3-1. Cubi 캐릭터 만들기 1 |
| CH3-2. Cubi 캐릭터 만들기 2 |
| CH3-3. Cubi 캐릭터 만들기 3 |
| CH3-4. Cubi 캐릭터 만들기 4 |
| CH3-5. Cubi 캐릭터 만들기 5 |
| CH3-6. 캐릭터 렌더링 기초 1   |
| CH3-7. 캐릭터 렌더링 기초 2   |
| CH3-8. 캐릭터 렌더링 기초 3   |

---

CURRICULUM

04.

오브젝트 만들기  
1

파트별 수강시간 02:28:53

---

|                    |
|--------------------|
| CH4-1. 신발 모델링 기초 1 |
| CH4-2. 신발 모델링 기초 2 |
| CH4-3. 신발 모델링 기초 3 |
| CH4-4. 신발 모델링 심화 1 |
| CH4-5. 신발 모델링 심화 2 |



CURRICULUM

# 05.

## 오브젝트 만들기 2

파트별 수강시간 01:26:27

|                  |
|------------------|
| CH5-1. 액세서리 제작 1 |
| CH5-2. 액세서리 제작 2 |
| CH5-3. 액세서리 제작 3 |
| CH5-4. 액세서리 제작 4 |
| CH5-5. 액세서리 제작 5 |
| CH5-6. 액세서리 제작 6 |
| CH5-7. 액세서리 제작 7 |

CURRICULUM

# 06.

## 캐릭터 만들기 심화 1

파트별 수강시간 01:29:15

|                               |
|-------------------------------|
| CH6-1. 캐릭터 그룹 구상하기            |
| CH6-2. 구상을 바탕으로 한 캐릭터 모델링 1   |
| CH6-3. 구상을 바탕으로 한 캐릭터 모델링 2   |
| CH6-4. 구상을 바탕으로 한 캐릭터 모델링 3   |
| CH6-5. 캐릭터에게 확실한 아이덴티티 부여하기 1 |
| CH6-6. 캐릭터에게 확실한 아이덴티티 부여하기 2 |
| CH6-7. 캐릭터에게 확실한 아이덴티티 부여하기 3 |
| CH6-8. 캐릭터 그룹을 배치하고 렌더링하기     |



---

CURRICULUM

07.

나의 첫 NFT  
컬렉션  
만들어보기

파트별 수강시간 00:24:01

---

|                    |
|--------------------|
| CH7-1. 오픈씨와 메타마스크  |
| CH7-2. 이더리움과 폴리곤   |
| CH7-3. NFT 에셋 준비하기 |
| CH7-4. 첫 NFT 만들기   |
| CH7-5. NFT 리스팅하기   |

---

CURRICULUM

08.

Web3를  
여행하는  
여행객들을 위한  
지침서

파트별 수강시간 00:19:33

---

|   |
|---|
| CH8-1. DYOR(Do Your Own Research) 생활화는 기본 |
| CH8-2. 커뮤니티는 나의 힘                         |
| CH8-3. TRIBUTE                            |
| CH8-4. NFS(Not For Sale) 작업의 중요성          |
| CH8-5. 입문하는 사람들을 위한 말                     |





---

CURRICULUM

CH9-1. Cakey 캐릭터 모델링

09.

## Cakey 모델링

파트별 수강시간 00:26:41

---

---

CURRICULUM

CH10-1. 인간형 캐릭터 머리 모델링

CH10-2. 인간형 캐릭터 몸통 모델링

CH10-3. 믹사모 애니메이션 적용

CH10-4. Rigify 애드온

CH10-5. Shapekey를 이용한 애니메이션 적용

10.

## 인간형 캐릭터 모델링

파트별 수강시간 01:21:08

---



---

CURRICULUM

# 11.

## 기능과 구성 연습

파트별 수강시간 01:50:05

---

|                       |
|-----------------------|
| CH11-1. Composition   |
| CH11-2. Displace      |
| CH11-3. Metaball      |
| CH11-4. Array         |
| CH11-5. Cloth         |
| CH11-6. Screw         |
| CH11-7. Geometry node |

---

CURRICULUM

# 12.

## 아이소메트릭 모델링

파트별 수강시간 01:35:29

---

|               |
|---------------|
| CH12-1. Room1 |
| CH12-2. Room2 |



---

CURRICULUM

# 13.

## 오브젝트 연습

파트별 수강시간 02:43:22

---

|                |
|----------------|
| CH13-1. 오브젝트1  |
| CH13-2. 오브젝트2  |
| CH13-03. 오브젝트3 |
| CH13-04. 오브젝트4 |
| CH13-05. 오브젝트5 |
| CH13-06. 오브젝트6 |
| CH13-07. 오브젝트7 |

---

CURRICULUM

# 14.

## 애드온 소개

파트별 수강시간 00:16:07

---

|                      |
|----------------------|
| CH14-01. 애드온 소개 및 추천 |
|----------------------|

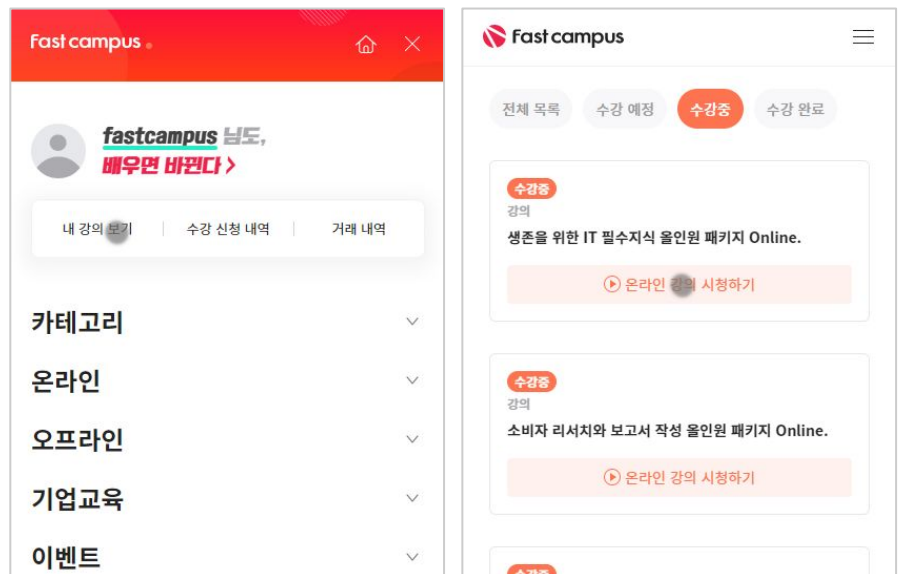


## 주의 사항

- 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.