

# 교육 과정 소개서.

---

말랑한 캐릭터 표현을 위한 11가지 애니메이션 실습



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_kepler">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_kepler</a>
강의시간	20시간
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 강의특징

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

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

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



## 강의목표

- 볼드한 캐릭터로 귀여운 애니메이션을 만드는 케플러 스튜디오에서 블렌더 입문자도, 애니메이션 입문자도 바로 결과물을 낼 수 있도록 준비했습니다.
- 까다로운 부분은 피하고, 매력적인 움직임에 집중할 수 있도록 가장 핵심만 알려드립니다.
- 블렌더 핵심 기능만으로도 충분한 애니메이션 스킬을 다뤄보며 캐릭터 매력을 살리는 풍부한 표현법을 배워봅니다.

## 강의요약

- 관절이 없는 캐릭터를 활용해 리깅 없이 애니메이션을 해봅니다.
- 관절이 있는 캐릭터에 간단한 리깅 작업을 하고, 감정을 표현할 수 있는 애니메이션을 해봅니다.
- 애니메이션 기초 원칙을 공부하는 과정에서 자연스럽게 툴까지 배워봅니다.



---

## 강사

김석원

과목

- 말랑한 캐릭터 표현을 위한 11가지 애니메이션 실습

---

약력

- 현) KEPLER STUDIO 대표
  - 전) 서울대학교 디자인 전공 시간강사
-



---

CURRICULUM

## 예제 01.

# 통통 튀는 머리 만들기

파트별 수강시간 01:10:19

---

Ch01-00. Intro
Ch01-01. 타임라인, 그래프 에디터 개념 이해하기
Ch01-02. 통통 튀는 공 만들기
Ch01-03. 공을 캐릭터 머리로 만들어보기
Ch01-04. 움직임에 생동감 더하고 영상 추출하기

---

CURRICULUM

## 예제 02.

# 고개 돌리기 애니메이션

파트별 수강시간 01:13:27

---

Ch02-01. 로컬 스페이스, 월드 스페이스 개념 이해하기
Ch02-02. 머리 모델링 준비하기
Ch02-03. 고개 돌리기 애니메이션 : 키포즈
Ch02-04. 고개 돌리기 애니메이션 : 디테일



---

CURRICULUM

## 예제 03.

### 점프 애니메이션

파트별 수강시간 02:40:26

---

Ch03-01. 캐릭터 모델링 준비하기
Ch03-02. 점프 애니메이션 플래닝
Ch03-03. 점프 애니메이션 블로킹
Ch03-04. 점프 애니메이션 디테일, 영상 편집

---

CURRICULUM

## 예제 04.

### 단순한 캐릭터 워크사이클

파트별 수강시간 00:59:14

---

Ch04-01. 단순한 캐릭터 워크사이클 블로킹
Ch04-02. 단순한 캐릭터 워크사이클 디테일, 영상 편집



---

CURRICULUM

Ch05-01. 오토리그 소개 및 간단한 Amature 리깅 실습
Ch05-02. Rigify로 로봇 캐릭터 리깅하기

## 예제 05.

# 로봇 캐릭터 리깅

파트별 수강시간 01:36:16

---

---

CURRICULUM

Ch06-01. 애니메이션 씬 관리 방법, FK와 IK의 차이점
Ch06-02. 로봇 캐릭터로 기본 워크사이클 제작

## 예제 06.

# 로봇 캐릭터 워크사이클

파트별 수강시간 01:34:37

---



---

CURRICULUM

## 예제 07.

### '솜토리' 캐릭터 만들기

파트별 수강시간 01:56:09

---

Ch07-01. 애니메이션을 위한 캐릭터 모델링
----------------------------

Ch07-02. 솜토리 캐릭터 리깅
---------------------

---

CURRICULUM

## 예제 08.

### 루프 애니메이션 살랑대는 솜토리

파트별 수강시간 01:11:36

---

Ch08-01. 살랑대는 솜토리 애니메이션
-------------------------

Ch08-02. 살랑대는 솜토리 렌더 셋업
-------------------------





---

CURRICULUM

## 예제 09.

### 솜토리 3D 이모티콘 '사랑해'

파트별 수강시간 01:27:40

---

Ch09-01. 3D 이모티콘 '사랑해' 블로킹
----------------------------

Ch09-02. '사랑해' 디테일, 소품 모델링 및 애니메이션
------------------------------------

---

CURRICULUM

## 예제 10.

### 솜토리 워크사이클 : 더블바운스

파트별 수강시간 01:19:15

---

Ch10-01. 더블바운스 블로킹
--------------------

Ch10-02. 더블바운스 디테일, 렌더링
-------------------------




---

CURRICULUM

**예제 11.**

**솜토리 틱톡  
챌린지 댄스**

파트별 수강시간 00:50:37

---

Ch11-01. 레퍼런스 활용방법, FK-IK 스냅 요령
Ch11-02. 카메라 애니메이션, 모션 블러를 적용한 렌더링

---

CURRICULUM

**부가강의.**

**블렌더 시작하기**

파트별 수강시간 01:19:56

---

<b>CH 01. 블렌더 둘러보기</b>
Ch01-01. 오리엔테이션
Ch01-02. 블렌더 설치하고 시작하기
Ch01-03. 블렌더 둘러보기
<b>CH 02. 렌더링 해보기</b>
Ch02-01. Object 모드 메쉬 트랜스폼
Ch02-02. 조명 종류와 속성
Ch02-03. 카메라 속성
Ch02-04. 렌더링해보기



CURRICULUM

**부가강의.**  
**모델링 시작하기**

파트별 수강시간 01:31:20

<b>CH 01. Edit 모드 둘러보기</b>
Ch01-01. Edit 모드 네비게이션 트랜스폼
Ch01-02. Edit 모드 모델링 툴
Ch01-03. Edit 모드 F2 애드온
<b>CH 02. 컵 모델링하기</b>
Ch02-01. 컵 모델링
Ch02-02. 재질 넣기
Ch02-03. HDRI 조명
Ch02-04. 카메라 세팅, 렌더링

CURRICULUM

**부가강의.**  
**UV map과  
텍스처**

파트별 수강시간 01:16:49

<b>CH 01. UV map과 이미지 텍스처</b>
Ch01-01. 기초 UV map
Ch01-02. 간단한 이미지를 활용한 에셋 만들기
<b>CH 02. 텍스처 페인팅하기</b>
Ch02-01. 텍스처 페인트 모드
Ch02-02. 예제를 통한 텍스처링 (사과) _ 모델링
Ch02-03. 사과 텍스처링
Ch02-04. 사과 렌더링, 마무리

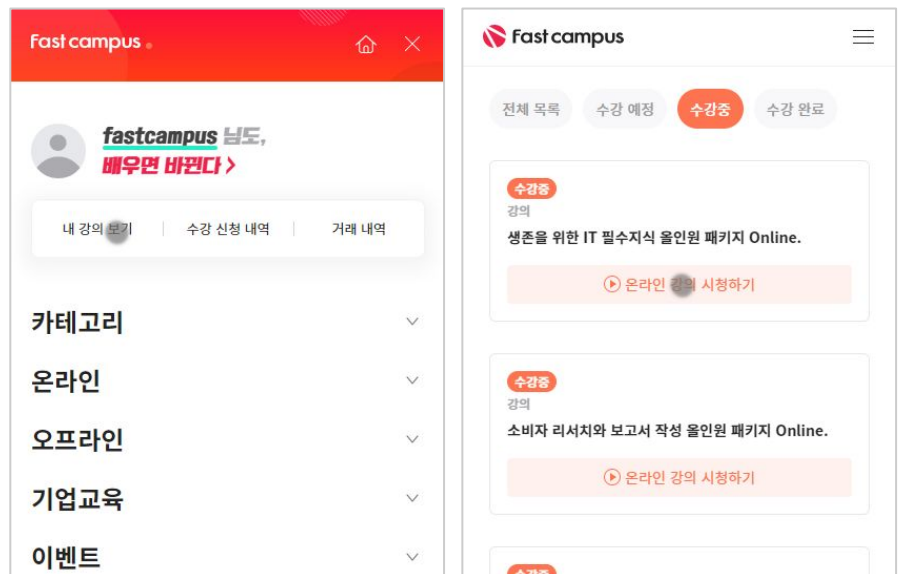


## 주의 사항

- 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.