

교육 과정 소개서.

한번에 끝내는 3ds Max 게임 애니메이션



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_3dsmax
강의시간	34시간
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

- 애니메이터를 위한 3ds max 활용법 A-Z
- 바이패드를 이용한 리깅부터 스키닝, 모션까지 제작 파이프라인에 따른 맥스 활용법을 배웁니다.
- AAA급 게임엔진 언리얼5 렌더링 강의와 반실사 캐릭터 모델링 파일을 제공합니다.

강의요약

- 건기부터 콤포 공격까지 13가지 실습으로, 무기마다 달라지는 애니메이션 스킬을 체득합니다.
- 게임 업계 필수 툴 3ds Max를 활용하여 타격감이 돋보이는 고품질 게임 애니메이션을 만들어보세요.
- 이 강의에서는 6가지 무기를 사용한 공격 애니메이션을 실습하며, 바디 메커니즘과 무기별 애니메이션 제작 스킬을 마스터할 수 있습니다.



강사

박규현

과목

- 한번에 끝내는 3ds Max 게임 애니메이션

약력

- 3D Animator
- 전) NCSOFT
- 전) Locus
- 전) Giantstep

프로젝트

- Seven Knights 2 Teaser
- Lineage2revolution 'Kamael' game cinematic
- Red Shoes and 7 Dwarfs movie animation
- Marvel Future Fight 2 game cinematic
- BSS(Blade&Soul S) 인게임 애니메이션 외 작업 다수

J Choi

과목

- 한번에 끝내는 3ds Max 게임 애니메이션

약력

- 3D Artist
- 현) AMZ studio 3D 아트 팀장
- 현) SBS 게임 아카데미 블렌더 강사

프로젝트

- Crimson 스튜디오 게임 개발
- Travel Bear NFT 프로젝트
- L사 어플리케이션 3D 디자인 및 애니메이션
- H사 100주년 그래픽 및 애니메이션
- KBO 리그 H 구단 NFT 프로젝트 외 다수 작업



CURRICULUM

01.

오리엔테이션

파트별 수강시간 00:14:33

CH01. 오리엔테이션

01. 강사 소개 및 강의 목표

CURRICULUM

02.

애니메이션 기본 이론

파트별 수강시간 00:23:11

CH01. 애니메이션 12가지 법칙

01. 애니메이션 12가지 법칙

02. 게임에서 중요하게 생각해야하는 법칙



CURRICULUM

03. 맥스 기능 설명

파트별 수강시간 00:43:23

CH01. 인터페이스 및 단축키 설명
01. 맥스 인터페이스 설명
02. 맥스 단축키 설명
03. 유용한 스크립트 소개
04. 스크립트 설치법
05. 프로젝트 설정

CURRICULUM

04. 기초 실습

파트별 수강시간 02:34:25

CH01. 공 튀기기
01. Preference 설정 / 파일명 지정
02. 공 리깅 설명
03. 공 튀기기
04. 공 튀기기 2
CH02. 진자운동
01. 리깅 설명 (Helper와 Bone의 차이)
02. 진자운동 러프
03. 진자운동 디테일 작업
CH03. 기본기 실습 심화
01. 리깅 및 실습 설명
02. 박스 3개를 이용한 기본기 실습
03. 박스 3개를 이용한 기본기 실습 심화



CURRICULUM

05.
리깅

파트별 수강시간 04:57:51

CH01. 바이패드 세팅
01. 모델링 분석
02. 관절 개수 경하기
03. 관절 위치 설정
04. copy/paste
05. Twist와 Triangle
CH02. 본 및 페이스셜 세팅
01. 본 세팅
02. 페이스셜 세팅
CH03. 스키닝 준비
01. 스키닝 작업 프로세스 설명
02. 스킨 랩
03. 스키닝 툴 종류
CH04. 스키닝
01. 스키닝 실습 (몸통) 러프
02. 스킨 미러
03. 스키닝 실습 (체인분리)
04. 스키닝 실습 (몸통) - 다리
05. 스키닝 실습 (몸통) - 몸통
06. 스키닝 실습 (몸통) - 팔, 목
07. 스키닝 실습 (얼굴)
08. 스키닝 실습 (머리카락)
09. 최종 메쉬에 스킨 데이터 합치기



CURRICULUM

06. 애니메이션 작업 준비

파트별 수강시간 00:46:34

CH01. 모션을 계획하는 방법
01. 레퍼런스 찾기 - 이미지
02. 레퍼런스 찾기 - 영상
03. 레퍼런스 촬영하기
04. 섬네일 활용하기
05. 타이머 활용하기
CH02. 애니메이션 작업 준비
01. 단축키 세팅 및 바이패드 기능 설명
02. 스프링 스크립트 설치

CURRICULUM

07. 기본 동작

파트별 수강시간 02:35:58

CH01. 대기모션 포즈
01. 대기모션(idle)이란?
02. 레퍼런스 촬영하기
03. 포즈 작업
CH02. 대기모션 숨쉬기
01. 자연스러운 숨 쉬기 키 작업
02. 눈 깜박임과 바이패드 레이어 작업
03. 스프링 작업과 본 애니레이어
CH03. 걷기
01. 레퍼런스 분석
02. 걷기 키포즈 제작
03. 다리 디테일 작업
04. 상체 디테일 및 마무리

CURRICULUM

08.

공격 모션 (평타)

파트별 수강시간 04:48:40

CH01. 검 공격모션
01. 무기 세팅
02. 무기 연결과 키 포즈
03. TCB 2
04. Anticipation의 중요성
CH02. 검 공격모션 디테일 작업
01. follow through 이해하기
02. 디테일 작업
03. spring
CH03. 활 리깅
01. 활대 ik 세팅
02. 활 시위 세팅
CH04. 활 공격모션
01. 키 포즈 설명
02. casting 구간 정리하기
03. 악센트를 주기 위해 사용하는 치팅
04. Noise로 떨림 표현하기
05. 모션 마무리
CH05. 단검 공격모션
01. 회전 동작 만들기
02. 빠른 공격모션 표현
03. biped sub anim을 이용한 squash&stretch

CURRICULUM

09.

카메라 연출

파트별 수강시간 01:02:41

CH01. 카메라 연출 기본 이론
01. 카메라 용어 소개
CH02. 검 공격모션 카메라 연출
01. 자연스러운 카메라 셰이크
CH03. 활 공격모션 카메라 연출
01. Lens값 활용
CH04. 단검 공격모션 카메라 연출
01. 회전 동작을 강조해주는 카메라워크



CURRICULUM

10.

**공격 모션 심화
(스킬 & 연계)**

파트별 수강시간 07:44:19

CH01. 마법 공격모션
01. 키 포즈 설명
02. 허공에 머무는 동작 작업할 때 주의할 점
03. 자연스러운 허공 점프 작업
04. 세컨더리로 에너지 표현하기
CH02. 도끼 공격모션
01. 키 포즈 설명
02. link constraint 타겟 변경 연습
03. 무게감 표현
CH03. 도끼 연속공격모션
01. 믹서를 이용해 모션 연결하기
02. 점프 동작에서의 타이밍
03. 짝는 동작
CH04. 창 공격모션
01. 키 포즈 설명
02. 빠른 공격모션 표현 2
CH05. 창 연속공격모션
01. link constraint 타겟 변경 연습 2
02. 양손을 이용한 무기 돌리기
03. 빠른 공격모션 표현 3
CH06. 동작 마무리
01. 마무리 동작
02. settle down



CURRICULUM

11.

카메라 컷 연출

파트별 수강시간 01:30:05

CH01. 카메라 연출 기본 이론
01. 컨 연결 관련 기본 용어 설명
CH02. 마법 공격모션 카메라 연출
01. 컷 연출 실습
CH03. 도끼 공격모션 카메라 연출
01. 컷 연출 실습
CH04. 창 공격모션 카메라 연출
01. 컷 연출 실습

CURRICULUM

12.

피격

파트별 수강시간 02:02:51

CH01. 피격 모션
01. 사전동작 (anticipation)
02. 피격모션 디테일 작업
CH02. 사망 모션
01. 키 포즈 설명
02. link constraint 타겟 변경 연습 3
03. 사망 모션 마무리

CURRICULUM

13.

포트폴리오

파트별 수강시간 00:33:14

CH01. 포트폴리오 제작

01. 프리뷰 영상 출력

02. 인상적인 포트폴리오를 만들기 위한 구성

CURRICULUM

14.

마무리

파트별 수강시간 00:37:37

CH01. 작업 프로세스의 중요성

01. 게임 회사 작업 프로세스

CH02. 강의를 마치며

01. 직업 전망과 실력을 키우기 위한 방법에 대해서



CURRICULUM

<언리얼렌더링>

Part 1 .

UE5

파트별 수강시간 03:21:36

CH01. UE5 배경
01. UE5 설치하기
02. UE5 프로젝트 세팅
03. 레벨 블로킹하기
04. 레벨 카메라
05. Quixel Megascan 알아보기
06. Megascan 이용하는 법
07. Megascan으로 장면 블로킹
08. 디테일링
09. 라이팅
CH02. 캐릭터 셋업
01. FBX 불러오기
02. 재질 및 텍스처 적용하기
CH03. 애니메이션 셋업
01. Level Sequence 셋업하기 - idle
02. Level Sequence 셋업하기 - walking
03. Level Sequence 셋업하기 - sword
04. Level Sequence 셋업하기 - bow
05. Level Sequence 셋업하기 - magic
06. Level Sequence 셋업하기 - spear
07. Level Sequence 셋업하기 - axe
08. Level Sequence 셋업하기 - damage
09. Level Sequence 셋업하기 - death
CH04. 렌더 셋업
01. 렌더
12. project setting과 콘솔 커맨드를 이용해 최적의 렌더 셋업 맞추기

CURRICULUM

<언리얼렌더링> Part2.

Premiere Pro

파트별 수강시간 00:13:30

CH01. 편집
01. Premiere Pro 알아보기
02. 시퀀스 셋업과 렌더
03. Unreal Egnine에서 편집

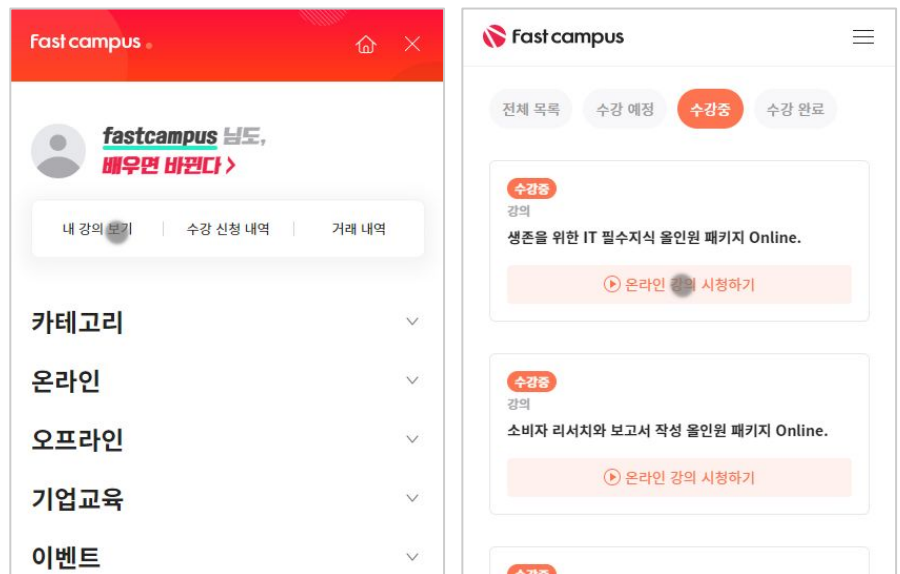


주의 사항

- 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.