

# 교육 과정 소개서.

---

힙하고 트렌디한 C4D 캐릭터 : 모델링부터 애니메이션까지



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_yongyong">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_yongyong</a>
강의시간	21시간 34분
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 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

- 나의 일상 속에 침투한, 힙하고 트렌디한 캐릭터는 어떻게 만들어질까요?  
대중의 사랑은 물론 나이키, 르꼬끄, 메타버스 Newto 등 트렌디한 기업들에게 러브콜을 받는 YONGYONG의 캐릭터 제작 노하우를 알려드립니다
- 대중에게 사랑받는 캐릭터를 만들기 위해서는 단순함 속에 힙함과 디테일 녹이는 감각이 필요합니다.
- 목적에 맞는 캐릭터 모델링을 기반으로 개성을 녹일 수 있는 스타일링법, 마지막으로 캐릭터의 동작을 세세한 부분까지 디테일하게 연출하는 방법까지 알려드리려고 합니다.

## 강의요약

- 캐릭터의 개성을 부여하는 모델링, 애니메이션, 패션과 페이스 스타일링 등의 비법을 알아봅시다.
- 공감을 이끄는 스토리텔링과 매력적인 캐릭터 콘텐츠를 만드는 아티스트 용용에게 배웁니다.
- 캐릭터의 디테일한 포인트를 잡아주는 마스크, 패션, 헤어 등 약 50종의 부가자료를 제공합니다



**강사**

**강준용**

**과목**

- 힙하고 트렌디한 C4D 캐릭터 : 모델링부터 애니메이션까지

**약력**

- 3D Character Artist
- 콘텐츠 게시물 300+
- 팔로워 1만+
- 팔로워 400+ 프로젝트]
- Nike Korea / NIKE JOYRUNMARBLE
- Lecoq Korea / LECOQ sportif LE PREPPY
- Watcha / 시맨틱에러 - Newto / Inside Project
- 신한카드 / 을지로3가 전시 프로젝트

## CURRICULUM

## 01.

캐릭터 디자인과  
스토리

파트별 수강시간 01:11:02

## CH01. Intro

01. 작가소개

## CH02. 캐릭터디자인

01. 캐릭터 디자인의 기초

02. 기초를 활용하여 캐릭터 그리기

## CH03. 주제와 스토리

01. 스토리보드 제작 전 주제 설정과 연출 방법

02. 스토리보드 제작하기데이터의 분석

## CH04. 프로그램 소개

01. 강의중 사용하는 프로그램에대한 설명

## CURRICULUM

## 02.

Cinema  
4D기초와 사물  
모델링[큐브]

파트별 수강시간 01:46:26

## CH01. Cinema 4D 기초

01. C4D의 기초적인 조작 방법과 기본 설명

## CH02. 서브디비전 서페이스의 기능과 활용

01. 서브디비전 서페이스를이용한 폴리곤 늘리기

## CH03. 큐브를 이용한 모델링

01. 큐브를 이용하여 책상 만들기

02. 큐브를 이용하여 스마트폰 만들기

03. 큐브를 이용하여 스피커 만들기




---

CURRICULUM

03.

Cinema  
4D기초와 사물  
모델링[실린더]

파트별 수강시간 00:57:13

---

CH01. 실린더를 이용한 모델링
--------------------

01. 실린더를 이용하여 컵 만들기
---------------------

02. 실린더를 이용하여 화분 만들기
----------------------

03. 실린더를 이용하여 캔 만들기
---------------------

---

CURRICULUM

04.

Cinema  
4D기초와 사물  
모델링[복합]

파트별 수강시간 02:50:02

---

CH01. 큐브와 복합적인 형태의 모델링
------------------------

01. 큐브를 활용하여 복합적인 모델링 제작[컴퓨터]
-------------------------------

02. 큐브를 활용하여 복합적인 모델링 제작[의자,책상]
---------------------------------

03. 큐브를 활용하여 복합적인 모델링 제작[책]
-----------------------------

CH02. 실린더와 복합적인 형태의 모델링
-------------------------

01. 실린더를 활용하여 복합적인 모델링 제작[벽시계]
--------------------------------

02. 실린더를 활용하여 복합적인 모델링 제작[헤드셋]
--------------------------------




---

CURRICULUM

**05.**  
**캐릭터 모델링**  
**[얼굴]**

파트별 수강시간 01:08:14

---

<b>CH01. 모델링 준비</b>
01. 스케치한 캐릭터 불러와 모델링 준비하기
<b>CH02. 스피어를 활용하여 얼굴형 제작</b>
01. 스피어(구)를 불러와 얼굴 모델링하기
<b>CH03. 스피어를 활용하여 귀 제작</b>
01. 스피어를 활용하여 귀 만들어 붙여주기

---

CURRICULUM

**06.**  
**캐릭터 모델링**  
**[몸]**

파트별 수강시간 00:44:20

---

<b>CH01. 큐브를 이용한 몸 모델링</b>
01. 실린더와 폴리곤을 활용하여 바디 모델링하기
<b>CH02. 폴리곤을 늘려 디테일 작업</b>
01. 서브디비전 서페이스를 활용하여 형태 잡아주기




---

CURRICULUM

07.

캐릭터 모델링  
[팔]

파트별 수강시간 00:38:58

---

CH01. 실린더를 이용하여 팔 모델링하기
01. 실린더를 활용하여 팔 모델링하기
CH02. 큐브를 이용하여 손 모델링하기
01. 큐브를 활용하여 손가락 모델링하기
02. 큐브를 이용하여 손 모델링하기

---

CURRICULUM

08.

캐릭터 모델링  
[다리]

파트별 수강시간 00:36:53

---

CH01. 실린더를 이용하여 다리 모델링하기
01. 실린더를 활용하여 다리 모델링하기
CH02. 큐브를 이용하여 발 모델링하기
01. 큐브를 활용하여 발가락 모델링하기
02. 큐브를 이용하여 발 모델링하기



## CURRICULUM

## 09.

캐릭터 모델링  
[마무리]

파트별 수강시간 00:26:01

## CH01. 파트 합치기

- |               |
|---------------|
| 01. 얼굴과 몸 합치기 |
| 02. 팔과 몸 합치기  |
| 03. 다리와 몸 합치기 |

## CURRICULUM

## 10.

캐릭터 모델링  
[변경]

파트별 수강시간 00:17:40

## CH01. 체형 변경

- |                   |
|-------------------|
| 01. 제작한 캐릭터 체형 변경 |
| CH02. 성별 변경       |
| 01. 제작한 캐릭터 성별 변경 |

## CH02. 성별 변경



CURRICULUM

# 11.

## 텍스처 제작 준비하기

파트별 수강시간 01:11:25

<b>CH01. 텍스처와 uv의 이해</b>
01. 텍스처의 제작 과정과 uv에대한 설명
<b>CH02. uv퍼기</b>
01. 모델링한 오브제(컵) uv퍼기
02. 모델링한 오브제(책) uv퍼기
03. 모델링한 오브제(헤드셋) uv퍼기
04. 모델링한 오브제(컴퓨터) uv퍼기
05. 캐릭터 uv퍼기

CURRICULUM

# 12.

## Substance Painter기초와 텍스처 제작

파트별 수강 시간 01:50:47

<b>CH01. Substance Painter 기초</b>
01. 툴에 대한 설명
02. 텍스처 제작 전 5가지 맵에 대한 설명
03. Substance painter에 대한 기본 조작 방법
<b>CH02. 텍스처 제작 전 준비</b>
01. 내가 만든 3D 파일 가져오기
02. bake와 레이어에 대한 이해
03. 로우폴리곤(퀄리티가 낮은) 오브제에 하이폴리곤(퀄리티가 높은) 을 베이킹하여 퀄리티를 올려보기
<b>CH03. 기본적인 텍스처 제작</b>
01. 플라스틱 텍스처 제작해보기
02. 메탈 텍스처 제작해보기
03. 이미지파일과 알파맵을 이용하여 스티커 넣어보기
<b>CH04. 캐릭터 텍스처 제작</b>
01. 캐릭터 텍스처 제작해보기[피부톤]
02. 캐릭터 텍스처 제작해보기[디테일]
<b>CH05. 텍스처 내보내기</b>
01. 제작한 텍스처를 내보내기 위한 설정

## CURRICULUM

## 13.

## 모션을 위한 캐릭터 리깅하기

파트별 수강시간 00:36:58

### CH01. 리깅이란

01. 리깅에 대한 이해

### CH02. 캐릭터 리깅

01. 믹사모를 이용해 오토 리깅 적용하기

02. 웨이트 툴을 이용하여 리깅된 뼈의 범위 조절하기

### CH03. 컨트롤러 제작

01. 리깅된 캐릭터에 컨트롤러 달아보기

02. 유료 플러그인을 사용하여 컨트롤러 달아보기

## CURRICULUM

## 14.

## Marvelous designer로 간단한 의류 만들기

파트별 수강시간 01:28:11

### CH01. Marvelous designer 기초

01. 툴에대한 설명

02. Marvelous designer 기초 익히기

03. 캐릭터 불러오기

### CH02. 의류 제작

01. 바지 만들어보기

02. 티셔츠 만들어보기

03. 자켓 만들어보기

04. 침구류 만들어보기

05. 환경값 추가해보기

### CH03. 의류 내보내기

01. uv정리와 내보내기



CURRICULUM

15.

씬 구성과  
애니메이션

파트별 수강시간 03:26:34

<b>CH01. 카메라 구도와 오브제</b>
01. 스토리보드를 보며 카메라와 오브제 배치하기 #01
02. 스토리보드를 보며 카메라와 오브제 배치하기 #02
<b>CH02. 애니메이션이란</b>
01. 애니메이션에 대한 이해
<b>CH03. 캐릭터 애니메이션</b>
01. 앉아서 작업하는 캐릭터 애니메이션 잡아보기
02. 공중에서 회전하는 캐릭터 애니메이션 잡아보기
03. 달려가는 캐릭터 애니메이션 잡아보기
04. 착지하는 캐릭터 애니메이션 잡아보기
<b>CH04. 오브제 애니메이션</b>
01. 사물 애니메이션 잡아보기
02. 카메라 모션 잡아보기

CURRICULUM

16.

Marvelous  
designer와  
Cinema 4D,  
Substance  
Painter

파트별 수강시간 00:32:47

<b>CH01. 애니메이션 불러오기</b>
01. Marvelous designer로 제작한 오브제에 시뮬레이션 주기
<b>CH02. 의류 가져오기</b>
01. Cinema 4D에 가져오기
<b>CH03. 의류 텍스처 제작</b>
01. Substance painter로 의류 텍스처 제작



CURRICULUM

17.

Octane  
render를 이용한  
렌더

파트별 수강시간 00:59:29

CH01. Octane 기초
01. 렌더러에 대한 이해
02. 렌더 세팅과 프리뷰
CH02. Octane 라이팅
01. 기본적인 라이팅 세팅
02. 밤 라이팅 세팅
03. 환경맵(hdri) 추가하기
CH03. Octane 렌더 전 씬 구성
01. 텍스처 불러오기
02. 움직이는 영상을 텍스처로 넣어보기
CH04. Octane 렌더
01. 렌더



---

CURRICULUM

## 18.

# Adobe After effects 를 이용한 영상 제작

파트별 수강시간 00:44:38

---

<b>CH01. Adobe After effects 기초</b>
01. 영상에 대한 이해
02. 툴에대한 기본적인 이해
03. Adobe After effects 기본
<b>CH02. 렌더 영상 편집</b>
01. 렌더된 영상을 Adobe After effects로 불러오기
02. 컷 편집
03. 색 보정
04. 이펙트 추가와 보정
<b>CH03. 영상 제작 후 내보내기</b>
01. 영상 뽑아보기

---

CURRICULUM

## 19.

# 마무리

파트별 수강시간 00:06:30

---

<b>CH01. 효율적인 작업을 위한 것들</b>
01. 작업의 속도와 퀄리티를 올릴 수 있는 것들
<b>CH02. Outro</b>
01. 강의를 마치며

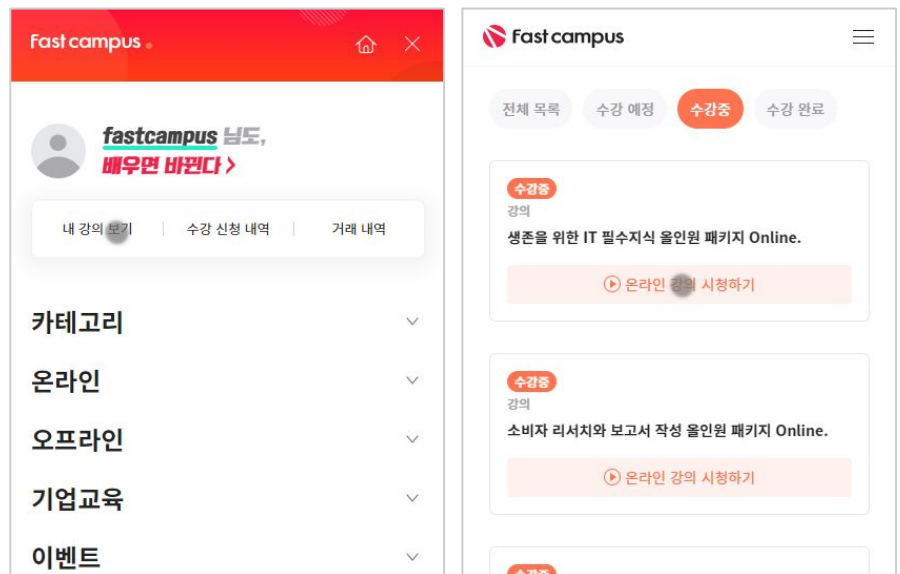


## 주의 사항

- 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.