

# 교육 과정 소개서.

---

미소녀 캐릭터 3D 모델링으로 배우는 카툰 렌더링  
with 유니티 셰이더, 3ds Max



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_subculture">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_subculture</a>
강의시간	37시간 예정
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

- 캐릭터 원화의 매력을 살려내는 모델링 노하우부터 리소스를 인게임에 퀄리티 높게 구현하는 방법까지 카툰 스타일 3D 모델링의 모든 것을 학습합니다.
- 3ds Max, BodyPaint3D, 유니티 엔진 등 게임 제작 현장에서 쓰는 프로그램으로 프로 TA, 3D 모델러의 스킬을 배웁니다.
- 유니티 셰이더로 라이팅, 텍스처링, 외곽선 처리 등 카툰 스타일 3D 모델링의 완성도를 높이는 방법을 단계별로 알려드립니다.
- 국내/외 유명기업 경력 TA, 유명 게임사 AD 경력의 3D 모델러가 강의합니다.

## 강의요약

- 서브컬처 게임 흥행의 필수 요소는 캐릭터! 카툰 스타일로 캐릭터의 매력을 극대화하는 3D모델링 기법을 배울 수 있습니다.
- 유니티 셰이더로 카툰 스타일 3D 모델링 퀄리티를 높이는 방법, 모델링 리소스가 게임 엔진에서도 제대로 구현되는 방법을 체계적으로 알려 드립니다.
- 게임 업계 실무 레벨의 3D 모델링 프로젝트의 처음부터 끝까지 이 강의 하나로 경험합니다.
- 유니티 셰이더 교안, 3D 모델링 실습자료(완성본) 등을 제공합니다.



## 강사

정민우

과목

- 유니티 셰이더 이론 및 실습

약력

- 글로벌게임개발사 K사 Graphics Programmer / Technical Artist
- Com2us Lead Technical Artist
- Ubisoft Senior Technical Artist  
[주요 참여작]
- Skull & Bones
- Assassin's Creed - Odyssey
- Assassin's Creed - Origins

Cecilia Lee

과목

- 카툰스타일 3D 모델링 실습

약력

- H사 Art Director
- 3대 게임회사 N사 3D Character Artist
- Wemade 3D Character Artist
- Supercell Korea 3D Artist  
[주요 참여작]
- Battle Palooza
- Merge Camp
- Clash of Clans OOH

NIAD

과목

- 실습 캐릭터 원화

약력

- 국내 게임사 W사 T프로젝트 캐릭터 원화가
- 다수의 게임 캐릭터 원화 및 일러스트

## CURRICULUM

## 01.

## 유니티 셰이더

파트별 수강시간 15:57:43

<b>CH01. 오리엔테이션</b>
01. 강사 - 강의소개
<b>CH02. 주제 소개</b>
01. 셰이더
02. 그래픽스 API
03. 유니티 엔진과 URP
<b>CH03. 개발 환경</b>
01. URP 셰이더 그래프
02. 가장 간단한 툰 셰이더 - 그래프
03. 가장 간단한 툰 셰이더 - HLSL
<b>CH04. 유니티 셰이더 첫 걸음</b>
01. 라이팅 모델
02. 표면 모델
03. 포워드 라이팅
04. 디퍼드 라이팅
05. 불투명과 투명 셰이더
06. 렌더러 피쳐
07. 태그 필터링과 아웃라인 효과
08. 렌더 파이프라인
09. HDR
<b>CH05. 효과</b>
01. 포스트프로세싱 - 블룸효과



CURRICULUM

01.

유니티 셰이더

파트별 수강시간 15:57:43

<b>CH06. 실습</b>
01. HLSL 사용해보기
02. 또 다른 아웃라인 효과
03. 프레넬 효과로 림 라이트 만들기
04. 패럴렉스 효과
<b>CH07. 배경 지식 2</b>
01. 유니티의 직접광과 간접광
02. 유니티의 경반사와 난반사
<b>CH08. 실습 2</b>
01. 나만의 라이팅 모델 만들기
02. 텍스처 종류를 추가해보기
03. Shader LOD 패스
04. 버텍스 어트리뷰트
<b>CH09. 정리</b>
01. 렌더덕 설치해보기
02. 기본적인 최적화 해보기
<b>CH10. 심화 실습</b>
01. 브랜칭
02. 유니티 에디터 확장
03. 기본적인 디버그 채널 만들어보기
<b>CH11. 마무리</b>
01. 강의 내용 Recap - 마무리 인사

## CURRICULUM

## 02.

카툰 스타일  
모델링

파트별 수강시간 21:09:14

<b>CH01. 오리엔테이션</b>
01. 강사 소개
02. 강의 소개
03. 캐릭터 모델링 개론
<b>CH02. 기초 모델링</b>
01. 3ds Max 세팅 및 기본기능
02. 보석과 깃털펜 모델링
03. 매직복 모델링1
04. 매직복 모델링2
<b>CH03. 기본바디와 얼굴</b>
01. 기본바디
02. 카툰풍 얼굴
<b>CH04. 의상 모델링</b>
01. 기본의상 모델링1
02. 기본의상 모델링2
03. 스커트 등 의상 모델링
04. 소품과 악세사리 모델링
<b>CH05. 헤어 만들기</b>
01. 지브러쉬 인터페이스
02. 헤어 스컬핑
03. 헤어 리토폴로지



CURRICULUM

02.

카툰 스타일  
모델링

파트별 수강시간 21:09:14

<b>CH06. UV와 베이킹</b>
01. UV 언랩과 베이킹
02. Marmoset 베이킹
03. Substance Painter 베이킹
<b>CH07. 텍스처 제작</b>
01. BodyPaint3D 인터페이스
02. 얼굴 페인팅
03. 헤어 페인팅
04. 의상 페인팅1
05. 의상 페인팅2
06. 소품 페인팅
07. 악세사리 페인팅
08. 카툰 셰이더용 기타 맵 제작
<b>CH08. 리깅과 포즈</b>
01. 바이패드 리깅
02. Mixamo 맛보기
03. 간단한 포즈 만들기
04. Marmoset 스크린샷
<b>CH09. 카툰 렌더링</b>
01. Unity 인터페이스
02. Unity에서 카툰셰이더 적용하기
<b>CH10. 마무리</b>
01. 마무리



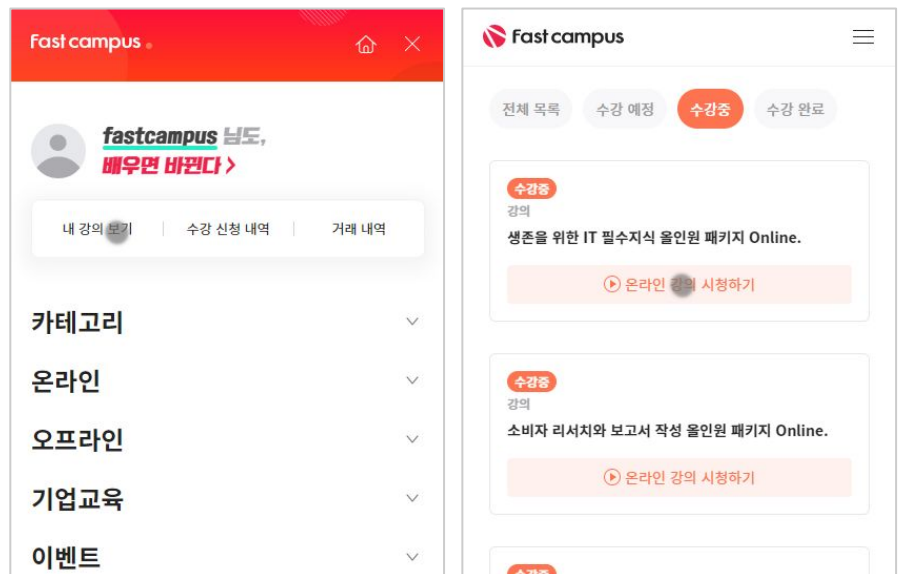


## 주의 사항

- 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.