

교육 과정 소개서.

초격차 패키지 : 한 번에 끝내는 게임 캐릭터 헤어 모델링



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_hairmo
강의시간	70시간 13분
문의	고객센터

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

- Blender, ZBrush, 3ds max, Ornatix, Fibershop, Marmoset을 활용해 스타일라이즈드 와 리얼리스틱한 헤어모델링의 핵심 2가지 화풍을 학습합니다
- 스타일라이즈드부터 리얼리스틱까지 캐릭터 모델링의 핵심 화풍 완벽정복 해봅시다.
- 입문부터 고급 레벨까지 세심하게 설계된 커리큘럼으로 헤어모델링 21가지 실습해봅니다.

강의요약

- 모델링에서 그치지 말고 언리얼 엔진과 마모셋을 활용하여 더 고퀄리티의 헤어 렌더링까지 학습해봅니다. 헤어 리소스 활용법 및 헤어 리얼타임 렌더링까지 해결 해봅시다.
- 스타일라이즈드 3D 캐릭터는 헤어의 스타일이나 퀄리티에 따라 캐릭터의 전체적인 분위기가 확 달라지게 됩니다. 각 캐릭터에 조화롭고 특색있는 헤어, 본 강의를 통해 배워봅시다
- 게임 업계를 장악하고 있는 리얼리스틱 캐릭터! 점점 더 고퀄리티의 리얼타임 렌더링 실력을 요구하고 있습니다. 디테일을 깊이 파고들어 리얼리스틱 헤어 모델링의 격차를 만드는 법을 배워봅시다.



강사

망고

과목

- 한 번에 끝내는 게임 캐릭터 헤어 모델링

약력

- 패스트캠퍼스 [차원이 다른 캐주얼 캐릭터 : 2D에서 3D로, 블렌더 모델링] 강사
- [블렌더로 손쉽게 만드는 캐주얼한 3D 캐릭터] 강사

Axen

과목

- 한 번에 끝내는 게임 캐릭터 헤어 모델링

약력

- 현) 와이어 게임즈
- 전) 미어캣 게임즈
- 네오위즈
- 슬로우보트
- Fashion In Tech Lab
- 바른손 E&A Stefive
- (주) 셀바스 게임즈



CURRICULUM

스타일라이즈드.

Orientation

파트별 수강시간 00:12:30

CH01. Intro
01. 오리엔테이션



CURRICULUM

스타일라이즈드. Blender

파트별 수강시간 08:41:39

CH01. NurbsCurve, Sculpting으로 빠른 헤어 메쉬 조형
01. NurbsCurve 및 Sculpting 기능 설명
02. Node를 활용한 헤어 Material
03. 다양한 헤어 에셋 만들기
04. Hair Particle
CH02. Blender를 이용한 헤어 모델링
01. 심플한 헤어스타일 - 숏컷
02. 심플한 헤어스타일 - 단발
03. 심플한 헤어스타일 - 장발
04. 앞머리 모델링 - 와일드
05. 앞머리 모델링 - 폴뱅
06. 앞머리 모델링 - 사이드뱅
07. 웨이브 헤어 - 굽은 장발
08. 웨이브 헤어 - 사이드 트윈테일
09. 웨이브 헤어 - 풍부한 웨이브 장발

CURRICULUM

스타일라이즈드. Zbrush

파트별 수강시간 04:21:54

CH01. ZBrush를 이용한 심화 헤어 모델링
01. InsertMultiMesh Brush & 에셋 제작
02. 복잡한 헤어스타일 - 중급
03. 복잡한 헤어스타일 - 심화

CURRICULUM

리얼리스트틱.

Orientation

파트별 수강시간 00:32:36

CH01. Intro
01. 강의를 들어가며 (강사소개, 강의소개)

CURRICULUM

리얼리스트틱.

Zbrush

파트별 수강시간 02:14:11

CH01. Zbrush를 이용한 헤어 카드 메쉬 제작 방법
01. 헤어 카드 메쉬 개념 설명
02. 헤어 카드 제작 파이프 라인 (1)_전반적인 Work Flow
03. 헤어 카드 제작 파이프 라인 (2)_추천 Work Flow
04. 헤어 카드 메쉬 제작을 위한 샘플 텍스처 제작(1)_샘플 제작의 목적
05. 헤어 카드 메쉬 제작을 위한 샘플 텍스처 제작(2)_파이버샵 활용하여 리소스 제작
06. 헤어 카드 메쉬 제작을 위한 샘플 텍스처 제작(3)_간단한 활용으로 샘플 제작 방법
07. 헤어 메쉬 제작의 다양한 빌드업
08. 헤어 카드 메쉬 제작 방법(1)_ Zbrush 커스텀 헤어 카드 IMM 브러시를 이용한 제작 방법
09. 헤어 카드 메쉬 제작 방법(2)_3ds Max Path Deform을 이용한 제작 방법



CURRICULUM

리얼리스틱.

Ornatrix

파트별 수강시간 15:30:51

CH01. Ornatrix 헤어 카드 제작 방법
01. 제작 방법 기본 (기능 설명)
02. 헤어 제작의 다양한 빌드업
03. 롱헤어 제작 (1)
04. 롱헤어 제작 (2)
05. 롱헤어 제작 (3)
06. 롱헤어 제작 (4)
07. 롱헤어 제작 (5)
08. 땃아 묶은 헤어 제작 (1)
09. 땃아 묶은 헤어 제작 (2)
10. 땃아 묶은 헤어 제작 (3)
11. 땃아 묶은 헤어 제작 (4)
12. 땃아 묶은 헤어 제작 (5)
13. 단발 헤어 제작 (1)
14. 단발 헤어 제작 (2)
15. 단발 헤어 제작 (3)
16. 단발 헤어 제작 (4)
17. 포니테일 헤어 제작 (1)
18. 포니테일 헤어 제작 (2)
19. 포니테일 헤어 제작 (3)
20. 포니테일 헤어 제작 (4)
21. 포니테일 헤어 제작 (5)



CURRICULUM

리얼리스트틱.

Fibershop

파트별 수강시간 02:43:02

CH01. Fibershop 활용

- 01. 인터페이스 가이드
- 02. 헤어 텍스처 제작
- 03. 제작된 헤어 텍스처 작업을 베이킹 및 맵 추출

CURRICULUM

리얼리스트틱.

실무 활용 다양한 팁

파트별 수강시간 07:44:11

CH01. 무료 리소스 및 외주 제작물 활용

- 01. 기존 제작물에 대한 문제점 확인 및 퀄리티 업 방향 설정
- 02. 리소스를 활용하여 제작

CH02. 헤어 베리에이션 제작 팁

- 01. 헤어 베리에이션 제작 팁

CH03. 머리카락 이외의 털 제작

- 01. 눈썹 제작
- 02. 속눈썹 제작
- 03. 수염 제작

CH04. 헤어 카드 메쉬 제작 문제와 한계

- 01. 헤어 카드 메쉬 제작 시 자주 발생하는 문제
- 02. 헤어 카드 메쉬 제작의 이점 및 한계



CURRICULUM

리얼리스틱. 제작된 리소스를 활용한 렌더링 (마모셋 및 언리얼 엔진)

파트별 수강시간 06:52:52

CH01. 언리얼 엔진 적용 리소스 준비
01. 엔진 확인용 스켈레탈 메쉬 Export 가이드
02. 파이버 메쉬에서 추출된 텍스처 준비
CH02. 언리얼 엔진 활용
01. 메쉬 임포트 가이드
02. 텍스처 임포트 가이드
03. 리소스 설정에 대한 가이드
CH03. 언리얼 엔진 활용 - 셰이더 -
01. 헤어 셰이더를 활용하기 위한 간단한 셰이더 작성
02. 무료 헤어 셰이더 셋업 및 커스텀
03. 캐릭터 크리에이터 헤어 셰이더 활용
CH04. 언리얼 엔진 활용 - 렌더링 -
01. 캐릭터 에디터 창에서의 셋업
02. 기본 씬 셋업에서의 렌더링 셋업
CH05. 마모셋 활용 - 셋업 -
01. 메쉬 및 텍스처 준비
02. 마모셋 헤어 셰이더 활용을 위한 메터리얼 활용
CH06. 마모셋 활용 - 렌더링 -
01. 마모셋을 활용한 렌더링



CURRICULUM

리얼리스틱.

헤어 리얼타임 렌더링

파트별 수강시간 03:56:32

CH01. 디퍼드 렌더 에서의 헤어 렌더링에 대한 개념

- 01. 반투명을 헤어에 쓸수 없는 이유
- 02. 디더링에 대한 이해

CH02. 아트 스타일에 따른 헤어 렌더링 방식

- 01. 덩어리 헤어
- 02. 헤어카드 메쉬
- 03. 덩어리 + 헤어 카드 메쉬
- 04. 튜슈이더 헤어
- 05. 언리얼 엔진 Groom 헤어 시스템

CH03. 셰이더

- 01. 헤어에 필요한 셰이더 기능

CURRICULUM

리얼리스틱.

실무 및 포트폴리오 관련

파트별 수강시간 02:05:28

CH01. 실무 및 포트폴리오 노하우

- 01. 실무에서의 데이터의 한계점으로 인한 포트폴리오와의 차이
- 02. 틀에 의존적인 사고에서 벗어나야 한다. 하지만 틀을 사용하지 않고 만드는 것은 문제다.
- 03. 언리얼 엔진 Groom 시스템으로 인한 향후 헤어 제작 시스템 변화 전망과 현실
- 04. 무조건적인 최신 제작 방법의 함정
- 05. 강의를 보시면서 알아두어야 할 다양한 참고말



CURRICULUM

부록.

캐릭터 모델링
입문

파트별 수강시간 15:17:20

CH01. 머리뼈와 턱뼈
01. 두상의 골격 구조와 감각기관
02. 두상 근육의 구조와 형태
CH02. 얼굴의 세부구조와 디테일
01. 이목구비의 디테일
02. 얼굴 묘사의 포인트
CH03. 얼굴의 특징과 감정의 전달
01. 다양한 인물의 생김새와 특성
02. 얼굴 근육의 움직임과 표정
CH04. 3DS MAX_ 주요 인터페이스 및 기능 소개
01. 강의 목적과 방향
02. 인터페이스 및 기능 소개
CH05. Zbrush_ 주요 인터페이스 및 기능 소개
01. 주요 메뉴와 조작
02. 브러쉬
03. Mask, Hide tool
04. 메타리얼
05. 나만의 UI 셋팅 작업
CH06. Zbrush_ 3DS MAX에서 로폴 불러오기 및 UV 작업
01. 토폴로지 불러오기 UV작업 및 배치
02. 로폴메쉬 네이밍 및 내보내기
CH07. Marmoset Toolbag_ 주요 인터페이스 및 기능 소개
01. 메뉴와 기본조작
02. 뷰포트
03. HDRI와 Light



CURRICULUM

부록.

캐릭터 모델링
입문

파트별 수강시간 15:17:20

CH08. Marmoset Toolbag_ Low-poly 메쉬와 추출 텍스처 불러오기
01. Low-poly 메쉬 불러오기
02. 메타리얼 생성 및 텍스처 삽입
03. 라이팅 셋팅
04. 카메라
05. 최종 스샷 및 포토샵 마무리
CH09. 3DS MAX_ 주요 인터페이스 및 기능 소개
01. 강의 목적과 방향
02. 인터페이스 및 기능소개
CH10. 3DS MAX_ 캐릭터 모델링
01. 기본 메쉬 구조에 대한 이해
02. 캐릭터 비율 맞추기
03. 캐릭터 얼굴 만들기
04. 3DS MAX 단축키 설정
05. 캐릭터 손 만들기
06. 캐릭터 몸 만들기
CH11. 3DS MAX_ UV 작업
01. 픽셀에 대한 이해
02. UV기본기
03. UV실습
CH12. 3DS MAX_ 킴플리트 맵
01. 킴플리트 맵 추출
CH13. BodyPaint_ 주요 인터페이스 및 기능 소개
01. 인터페이스 및 기능 소개
02. 바디 페인터 단축키 설정
CH14. BodyPaint_ 기본 베이스 맵핑
01. 바디페인터 셋팅
02. 손맵에 대한 이해
03. 캐릭터 명도와 채도
04. 킴플리트 맵 기본 컬러 적용



CURRICULUM

부록.

**캐릭터 모델링
입문**

파트별 수강시간 15:17:20

CH15. Substance Painter_ 주요 인터페이스 및 기능 소개
01. 주요 사용하는 기능
02. 기본조작
03. 주요 인터페이스 기능 소개 _ 내부 리소스 Assets 설명
CH16. Substance Painter_ 프로젝트 생성과 제작한 캐릭터 베이킹
01. 시작 셋팅과 메쉬 불러오기
02. Low-poly와 High-poly 이용한 베이킹 추출
03. 추출 된 맵들 설명
CH17. Substance Painter_ Shelf 내에 리소스 이용한 텍스처링
01. 레이어 생성 및 사용법
02. 기본 메테리얼과 스마트 메테리얼 삽입
03. 모델링에 맞는 메테리얼 선정
04. 피부, 헤어 디테일 업
05. 눈 텍스처 작업
06. 옷, 악세사리 디테일 업
07. 나만의 메테리얼 소스 만들기
CH18. Substance Painter_ 최종 텍스처 작업 저장 및 파일 관리
01. 최종 텍스처링 저장 및 Export
02. Export 된 텍스처 파일 관리
CH19.Substance Painter_ Hair Card, Eye brow 제작
01. Hair Card 모델링 제작
02. Hair 맵 제작
03. Eye brow 모델링 제작
04. 최종 모델링 마무리 작업

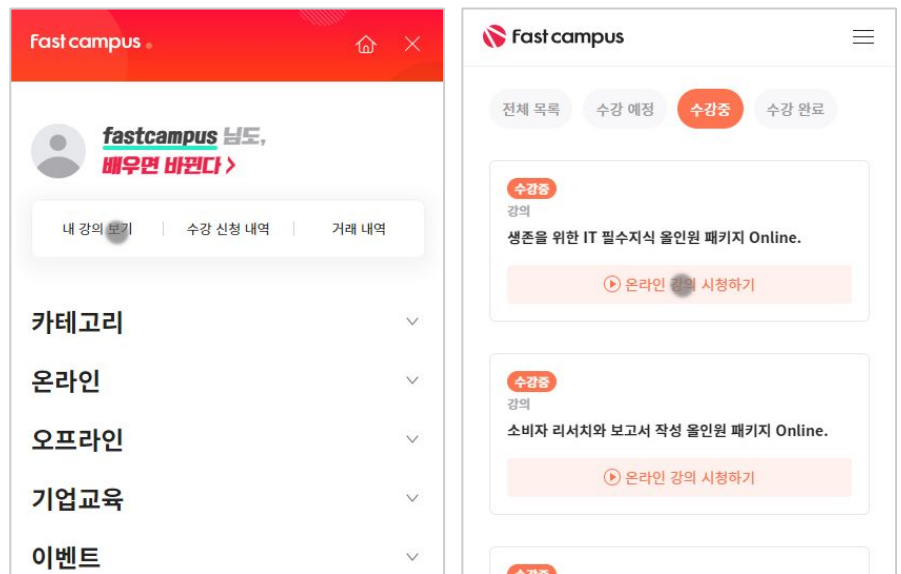


주의 사항

- 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.