

교육 과정 소개서.

한번에 끝내는 모션그래픽 초격차 패키지 Online.

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.
아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 3차: 2021년 05월 14일(금)
- 4차: 2021년 06월 15일(화)
- 최종: 2021년 07월 15일(목)

최근 수정일자 2021년 5월 12일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_motion
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	30시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

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

- 모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오를 혼자만의 능력으로 제작해볼 수 있다.
- 캐릭터를 처음부터 모델링하고 애니메이션화하여 최종 렌더까지 할 수 있다.
- 디자인 기본기 부터 디자인 소스 제작, 2D 모션그래픽, 3D 모션그래픽까지 마스터 할 수 있다.
- 디자인 기초부터, 포토샵 일러스트레이터, 에프터이펙트를 활용한 2D 모션그래픽, C4D를 활용한 3D 모션그래픽을 전부 배울 수 있다.

강의요약

- 실무 노하우와 실습 예제, 템플릿, 무료 소스 등 1000가지 이상의 강의자료를 활용해 실전에서 바로 사용하실 수 있습니다.
- 3인의 베테랑 현업 전문가들이 모션그래픽의 입문부터 실전까지 배울 수 있습니다.
- 2D&3D 모션그래픽부터 1200여종의 소스, 델픽 스튜디오 프로젝트 파일 원본, 포토샵&일러스트레이터 강의까지 배워보실 수 있습니다.



강사

김기태	과목 - 2D 모션그래픽
약력 - 현) Delpic Design Stuido : 크리에이티브 디렉터 [주요 프로젝트] - SNOW.B 애니메이션 - DR.Jart 시카페어 프로모션 영상 - Lotte 뽀빠로프렌즈 영상 외 다수	
김도연	과목 - 3D 모션그래픽
약력 - 현) Delpic Design Stuido : 모션 팀장 [주요 프로젝트] - LINE 메신저 콘텐츠 - 케이뱅크 프로모션 홍보 영상 - LG SXS/CNS 제품 홍보 영상 외 다수	
유혜지	과목 - 포토샵 · 일러스트레이터
약력 - 현) Pebble Studios (2019-) : Senior moving image designer [주요 프로젝트] - Android Enterprise : Explainer video - Coca Cola : Smart Water 영상 - Google : Pitch deck 애니메이션 외 다수	



CURRICULUM

01.

일러스트레이터

Chapter 1. 오리엔테이션
오리엔테이션
일러스트레이터의 기본 인터페이스 소개
Chapter 2. 기본 Shape, Pen tool과 Pathfinder를 활용해 라인 캐릭터디자인하기
기본 Shape, Pen tool과 Pathfinder를 활용해 라인 캐릭터디자인하기(1)
기본 Shape, Pen tool과 Pathfinder를 활용해 라인 캐릭터디자인하기(2)
기본 Shape, Pen tool과 Pathfinder를 활용해 라인 캐릭터디자인하기(3)
기본 Shape, Pen tool과 Pathfinder를 활용해 라인 캐릭터디자인하기(4)mp4
기본 Shape, Pen tool과 Pathfinder를 활용해 라인 캐릭터디자인하기(5)mp4
Chapter 3. Type tool, Blend Tool, Outline Stroke, 3D bevel & extrude를 활용해 다양한 스타일의 스티커를 디자인 하는 방법
Type tool, Blend Tool, Outline Stroke, 3D bevel & extrude를 활용해 다양한 스타일의 스티커를 디자인 하는 방법(1)
Type tool, Blend Tool, Outline Stroke, 3D bevel & extrude를 활용해 다양한 스타일의 스티커를 디자인 하는 방법(2)
Type tool, Blend Tool, Outline Stroke, 3D bevel & extrude를 활용해 다양한 스타일의 스티커를 디자인 하는 방법(3)
Type tool, Blend Tool, Outline Stroke, 3D bevel & extrude를 활용해 다양한 스타일의 스티커를 디자인 하는 방법(4)
Type tool, Blend Tool, Outline Stroke, 3D bevel & extrude를 활용해 다양한 스타일의 스티커를 디자인 하는 방법(5)
Chapter 4. 명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(1)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(2)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(3)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(4)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(5)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(6)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(7)
명암이 있는 라인 일러스트레이션 그리기(8)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

01.
일러스트레이터

Chapter 5. 라인이 없는 플랫폼 일러스트레이션 그리기
라인이 없는 플랫폼 일러스트레이션 그리기(1)
라인이 없는 플랫폼 일러스트레이션 그리기(2)
라인이 없는 플랫폼 일러스트레이션 그리기(3)
라인이 없는 플랫폼 일러스트레이션 그리기(4)
라인이 없는 플랫폼 일러스트레이션 그리기(5)
Chapter 6. 그리드를 기반으로 만드는 아이소메트릭 일러스트레이션
Chapter 7. Gradient tool을 활용한 인터페이스 디자인

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

02.

포토샵

Chapter 1. 포토샵의 기본 인터페이스 소개
포토샵의 기본 인터페이스 소개(1)
포토샵의 기본 인터페이스 소개(2)
Chapter 2. 포토샵을 활용해 플랫한 일러스트레이션 그리기
포토샵을 활용해 플랫한 일러스트레이션 그리기(1)
포토샵을 활용해 플랫한 일러스트레이션 그리기(2)
포토샵을 활용해 플랫한 일러스트레이션 그리기(3)
Chapter 3. 포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(1)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(2)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(3)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(4)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(5)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(6)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(7)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(8)
포토샵을 활용해 라인 일러스트레이션 그리기(9)
Chapter 4. Layer style을 활용한 그라데이션 기반의 플랫한 인터페이스와 그래프 디자인하기
Chapter 5. 일러스트레이터의 Vector layer를 포토샵의 Shape layer를 가져오는 방법 Layer스타일을 활용해 다양한 스타일의 로고와 텍스트 디자인하기
Chapter 6. 브러쉬 기능과 Color adjustment를 활용해 자연스러운 배경 톤 만들기 Shape layer로 배경오브젝트 만들기 카메라 무브먼트와 원근감을 고려해 배경을 제작하기
Chapter 7. 브러쉬 기능을 활용해 손글씨 느낌의 타이포그래피와 일러스트레이션 만들기 질감 표현을 위해 텍스처를 활용하는 방법
End. 모션그래픽 아트웍 제작시 고려해야하는 사항 모션 아트웍 포트폴리오로 셀프브랜딩하기 마무리 인사

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
 해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

2D 모션그래픽

Chapter 1. 오리엔테이션
오리엔테이션 - 01. 강의목표와 구성 소개
Chapter 2. 기본기능
기본기능 - 01. 제작 환경 셋팅과 툴바, 컴포지션창 기능
기본기능 - 02. 타임라인의 아이콘 기능_01
기본기능 - 02. 타임라인의 아이콘 기능_02
Chapter 3. 타임라인 레이어
타임라인 레이어 - 01. 트랜스폼 속성
타임라인 레이어 - 02. 타임라인 생성 레이어 종류
Chapter 4. 애니메이션 기본기능
애니메이션 기본기능 - 01. 키프레임의 종류, 그래프 에디터 이해
Chapter 5. 단축키
단축키 - 01. 유용한 단축키 소개
Chapter 6. 렌더링
렌더링 - 01. 가성비 좋은 렌더 옵션 및 방법
Chapter 7. 마스크 애니메이션
마스크 애니메이션 - 01. 예제 챗터_00_파일 워크 분류
마스크 애니메이션 - 01. 예제 챗터_01_팝업창 오브젝트 제작_01
마스크 애니메이션 - 01. 예제 챗터_01_팝업창 오브젝트 제작_02
마스크 애니메이션 - 01. 예제 챗터_01_팝업창 오브젝트 제작_03
Chapter 8. 트랜스폼 애니메이션
트랜스폼 애니메이션 - 02. 예제 챗터_라인 드로잉 오브젝트 애니메이션 제작_01
트랜스폼 애니메이션 - 02. 예제 챗터_라인 드로잉 오브젝트 애니메이션 제작_02
트랜스폼 애니메이션 - 02. 예제 챗터_라인 드로잉 오브젝트 애니메이션 제작_03
트랜스폼 애니메이션 - 03. 예제 챗터_스티커 오브젝트 애니메이션 제작_01
트랜스폼 애니메이션 - 04. 예제 챗터_스티커 오브젝트 애니메이션 제작_01
트랜스폼 애니메이션 - 05. 예제 챗터_스티커 오브젝트 애니메이션 제작_01
트랜스폼 애니메이션 - 06. 예제 챗터_스티커 오브젝트 애니메이션 제작_01

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

2D 모션그래픽

Chapter 9. 오브젝트 몰핑 애니메이션
오브젝트 몰핑 애니메이션 - 07. 예제 챕터_레코드 플레이어 애니메이션 제작_01
오브젝트 몰핑 애니메이션 - 07. 예제 챕터_레코드 플레이어 애니메이션 제작_02
오브젝트 몰핑 애니메이션 - 07. 예제 챕터_레코드 플레이어 애니메이션 제작_03
Chapter 10. 텍스트 애니메이션
텍스트 애니메이션 - 08. 예제 챕터_핸드폰 타이핑 애니메이션 제작_01
텍스트 애니메이션 - 08. 예제 챕터_핸드폰 타이핑 애니메이션 제작_02
텍스트 애니메이션 - 09. 예제 챕터_캘리그래피 애니메이션 제작_01
텍스트 애니메이션 - 10. 예제 챕터_글리치 애니메이션 제작_01
Chapter 11. 카메라 애니메이션
카메라 애니메이션 - 11. 예제 챕터_카메라 애니메이션 제작_01
카메라 애니메이션 - 12. 예제 챕터_카메라 애니메이션 제작_01
카메라 애니메이션 - 13. 예제 챕터_카메라 애니메이션 제작_01
Chapter 12. 매트 애니메이션
매트 애니메이션 - 14. 예제 챕터_매트소스를 활용한 애니메이션 제작_01
Chapter 13. 캐릭터 애니메이션 v1
캐릭터 애니메이션_v1 - 15. 예제 챕터_토스트 캐릭터 애니메이션 제작_01
캐릭터 애니메이션_v1 - 16. 예제 챕터_도넛 캐릭터 애니메이션 제작_01
Chapter 14. 캐릭터 애니메이션 v2
캐릭터 애니메이션_v2 - 17. 예제 챕터_캠핑 에피소드 캐릭터 애니메이션 제작_01
Chapter 15. 씬 구성하기
씬 구성하기 - 01. 씬 편집하기, 타이밍 조절하기
Chapter 16. 파일 정리 및 최적화하기
파일 정리 및 최적화하기
Chapter 17. 익스프레션 활용
익스프레션 활용 - 18. 예제 챕터_GUI 애니메이션
익스프레션 활용 - 19. 예제 챕터_자연물 애니메이션

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

2D 모션그래픽

Chapter 18. 이펙트 활용_v1
이펙트 활용_v1 - 20. 예제 챕터_바다속 느낌 제작_01
이펙트 활용_v1 - 21. 예제 챕터_스노우볼 제작_01
Chapter 19. 이펙트 활용_v2
이펙트 활용_v2 - 22. 예제 챕터_3D시퀀스 색보정하기_01
Chapter 20. 3D 시퀀스 활용
3D 시퀀스 활용 - 23. 예제 챕터_3D 오브젝트 시퀀스 활용하기_01
Chapter 21. 실무 작업 파일 공개 및 Tip
실무 작업 파일 공개 및 Tip
Chapter 22. 포트폴리오, 이력서 등 준비할때 유의사항 등
포트폴리오, 이력서 등 준비할때 유의사항 등

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

04.
3D 모션그래픽

Chapter 1. 오리엔테이션
오리엔테이션 - 00_강의 인트로
Chapter 2. 핵심기능 살펴보기
핵심기능 살펴보기 - 01_인터페이스 학습 및 레이아웃 커스터마이징
핵심기능 살펴보기 - 02_뷰포트 및 기본 조작 설명
핵심기능 살펴보기 - 03_프리미티브,스플라인,디포머 살펴보기
핵심기능 살펴보기 - 04_프리미티브 오브젝트 설명
핵심기능 살펴보기 - 05_스플라인과 제너레이터Part1 설명
핵심기능 살펴보기 - 06_제너레이터 설명
핵심기능 살펴보기 - 07_디포머 설명 Part1
핵심기능 살펴보기 - 08_디포머 설명 Part2
핵심기능 살펴보기 - 09_폴리곤 모델링 베이직_01_유의사항
핵심기능 살펴보기 - 10_폴리곤 모델링 베이직_02_선택선
핵심기능 살펴보기 - 11_폴리곤 모델링 베이직_03_도구 설명
핵심기능 살펴보기 - 12_UV 설명
Chapter 3. 모델링
모델링 - 모델링 살펴보기
모델링 - 프리미티브 모델링 이해
모델링 - 폴리곤 모델링 이해
모델링 - 스플라인 넵스 모델링 이해
모델링 - 셉디비전 모델링 이해
모델링 - 스컬딩 모델링 이해
모델링 - 캐릭터 모델링 제작_Animal Camping : Bear
모델링 - 캐릭터 모델링 제작_Breakfast buddies : Toast
모델링 - 캐릭터 모델링 제작_Breakfast buddies : Toaster
모델링 - 캐릭터 모델링 제작_Casual Character Part1
모델링 - 캐릭터 모델링 제작_Casual Character Part2
모델링 - 캐릭터 모델링 제작_Casual Character Part3

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

04.
3D 모션그래픽

Chapter 4. 라이팅
라이팅 - 기본 조명 이론 학습
라이팅 - 조명을 활용한 분위기 연출법
Chapter 5. 메테리얼
메테리얼 - 기본 메테리얼 학습
메테리얼 - UV 프로세스
메테리얼 - 기본 메테리얼 학습
메테리얼 - 카툰 스타일 렌더링
Chapter 6. 캐릭터 세팅
캐릭터 세팅 - 플러그인 없는 캐릭터 리깅 방법
Chapter 7. 애니메이션 기초
애니메이션 기초 - 그래프 편집기를 활용한 키 프레임 설정 법과 이론 ①
Chapter 8. 애니메이션 심화
애니메이션 심화 - 그래프 편집기를 활용한 키 프레임 설정 법과 이론 ②
Chapter 9. 모그라프
모그라프 - Mograph 메뉴 이해
모그라프 - Cloner를 활용한 지오메트리 생성법
Chapter 10. 렌더링
렌더링 - 멀티패스를 렌더하는 방법
렌더링 - 애프터이펙트와 연동하는 법

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

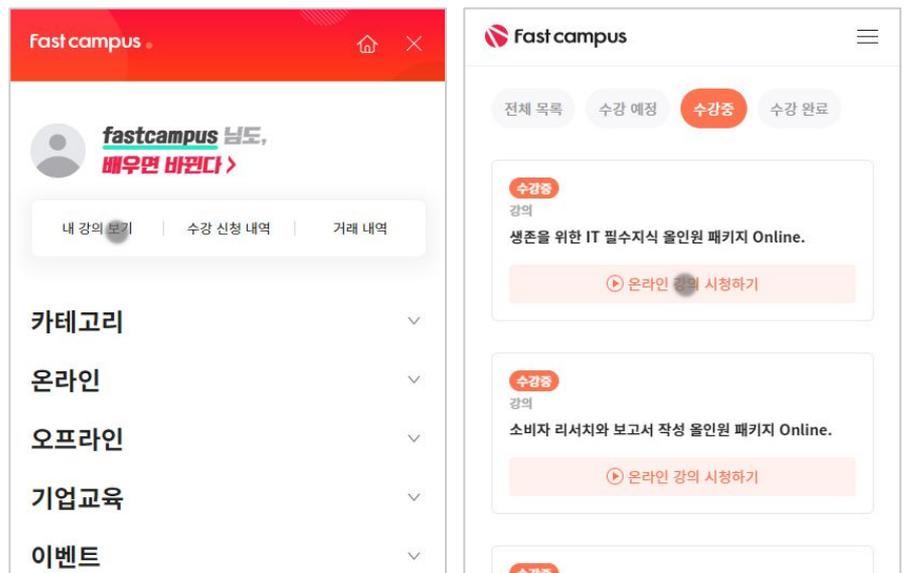


주의 사항

- 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 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.