교육
과정
소개서.

한 번에 끝내는 디자인 툴 초격차 패키지 Online.

Fast campus

강의정보

강의장	온라인 강의	데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dgn_online_toolpass
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	149시간 38분
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

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강의목표

- 커리어 성장 걱정은 더 이상 NO! 평생소장 강의로 15가지 툴을 하나씩 마스터합니다.
- 15가지의 디자인 툴? 머리가 아닌 '손'으로 익힙니다.
- 디자인이 필요한 곳이면 어디든 곧바로 써먹을 수 있습니다.
- 디자인 기초부터 툴 별 실무 활용까지 한번에 끝냅니다.

강의요약

- 포토샵 강의 하나 가격으로 필수 디자인 툴 15개를 배울 수 있다. 직장인 필수 디자인 툴인 포토샵, 일러스트부터 영상, UX/UI, 3D, PPT, 드로잉, 사진 보정까지 실무 활용을 하는 모든 디자인 툴을 담았습니다.
- 실습 예제 300여종과 템플릿 600여종 무료 제공. 300여개의 실습 예제로 배운 내용을 마음껏 연습하고 추가 제공되는 600여개의 고퀄리티 템플릿을 활용하여 실전에 사용할 수 있습니다.
- 8시간 분량의 기초 디자인 강의를 특별제공합니다. 펀집 디자인은 물론 UI, 영상, 패키지 디자인, 메뉴판, 이력서, 발표 PPT 등 글자가 있는 곳이라면 어디든 활용할 수 있어 디자인의 기초로 일컬어지는 타이포그래피. 본 강의 수강생에게 특별 제공되는 8시간 분량의 타이포그래피 강의로 설득력 있고, 논리적인 디자인 시작할 수 있습니다.

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강사

김준구	**과목**	- 포토샵 (입문)
	이력	- 현) Found/Founded 디자이너/공동 대표 - 전) MOSS INCUBE 디자인 팀 리더
김지후	**과목**	- 포토샵 (합성)
	이력	- 현) 프리랜서 디자이너 - 전) 디자인 피버 디자이너
신은파	**과목**	- 일러스트레이터
	이력	- 현) 에듀디아트 디자인 강사 - 현) 디노마드 디자인 강사
안병훈	**과목**	- 프리미어 & 에프터이펙트
	이력	- 현) THE MARE 대표 - 전) OVIS STUDIOS 대표
조예진	**과목**	- 인디자인
	이력	- 현) Kit 대표 - 전) (주)놀공 아트 디렉터
이재구	**과목**	- 어도비 XD
	이력	- 현) 비팩토리 Sr.Product Designer - 현) 콜렉트 커피 Creative Director

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강사

데르센	**과목**	- 라이트 룸
	이력	- 현) Take: A 스튜디오 대표 - 현) 유튜브 사진 채널 '데르센' 운영
강선영	**과목**	- 스케치&제플린&마블
	이력	- 현) '드림포라' 디자인 팀장 - 전) 계원예술대학교 시각디자인과 외래교수
김대천	**과목**	- 스케치업&오토캐드
	이력	- 현) 계원예술대학교 건축디자인과 겸임교수 - 현) SUMLAB 대표
박유나	**과목**	- 프로크리에이트
	이력	- 현) 프리랜서 일러스트레이터 - 전) CJ E&M 콘텐츠 전략팀 캐릭터 디자이너
나재휘	**과목**	- 프로토파이
	이력	- 현) 동아대학교 겸임교수, 홍익대학교 초빙교수 - 전) Vinyl X 책임 디자이너 / IGNIS soft 책임 프로듀서 - 전) Adobe Korea, 홍익대, 상명대, SADI, 가톨릭관동대, 한경대, 강릉원주대, 동아대, 인덕대, 강원대, 한국영상대학 등 강의
김혜린	**과목**	- 파워포인트
	이력	- 현) 바즈인터네셔널 기획 총괄 - 전) 삼성물산 온라인부문 온라인 PPT 전문 필진

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

CURRICULUM

Part 1-1.

포토샵 (입문)

파트별 수강시간 05:27:40

Chapter 01. 포토샵 기본 개념
강의 목적과 포토샵 소개
다른 그래픽 툴과의 차이점
포토샵을 활용한 콘텐츠 디자인 사례
작업영역 설정과 인터페이스 이해하기
Chapter 02. 포토샵 시작하기
이미지 불러오기
Layer란-
Brush와 Type Tool을 활용한 카드 이미지 제작하기
이미지 포맷과 저장 옵션
Opacity 효과를 활용한 와이드 배너 제작하기
Chapter 03. 이미지 선택과 추출
편집 영역 선택과 활용
Selection Tool을 활용한 이미지 제작하기
자동 선택 툴을 활용한 상품 페이지 제작하기
빠른 선택 툴을 활용한 배경 이미지 제작하기
Pen Tool을 활용한 이미지 추출
Chapter 04. 색과 빛
Image Menu 이해하기 - 색상균형과 색조,채도
Image Menu 이해하기 - 레벨과 곡선
컬러라이즈를 활용한 그래픽 포스터 제작하기 - 레이아웃 설계
컬러라이즈를 활용한 그래픽 포스터 제작하기 - 이미지 제작하기
Chapter 05. 이미지 보정과 편집
SNS 업로드 콘텐츠 제작하기
디스플레이 광고 배너 제작하기
Layer Mask 이해하기
Layer Mask를 활용한 아트워크 제작하기
Chapter 06. 쉽고 간편한 효과 표현
Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 상품 광고
Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 그라디언트 (1)
Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 그라디언트 (2)
Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 오브젝트 효과
Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 네온사인
Layer Style을 활용한 이미지 제작 - 글자 윤곽선

CURRICULUM

Part 1-1.

포토샵 (입문)

파트별 수강시간 05:27:40

Chapter 07. 이미지 제작과 디테일 표현
브러쉬 설정과 활용
질감이 적용된 타이틀 제작하기 - 왜곡 효과
클리핑 마스크 이해하기
클리핑 마스크 활용하기 - 북 커버 디자인
흑백효과를 활용한 광고 배너 제작하기 (1)
흑백효과를 활용한 광고 배너 제작하기 (2)
레이아웃 이해하기 - 상품 패널 디자인 (1)
레이아웃 이해하기 - 상품 패널 디자인 (2)
Chapter 08. 유용한 기타 기능
Patch와 내용 인식 도구
패턴 정의를 활용한 BG 이미지 제작하기
이미지 슬라이스와 Save for Web
다양한 브러쉬 효과 표현하기
타임라인을 활용한 시퀀스 이미지 제작하기
Select and Mask 이해하기 - 인물 소스 분리
Select and Mask 이해하기- 아트워크 제작하기
Chapter 09. 콘텐츠 제작
웹용 뉴스 콘텐츠 제작하기 (1)
웹용 뉴스 콘텐츠 제작하기 (2)
Chapter 10. 강의마무리
디자인 응용력 높이기

CURRICULUM

Part 1-2.

포토샵 (합성)

파트별 수강시간 08:29:42

Chapter 01. 오리엔테이션
강의 소개 실무 오리엔테이션
실무에서 합성 작업은 어떤 식으로 진행될까 실무 미리보기
맛있는 요리도 재료부터 구해야한다. 스톡사이트 소개 & 좋은 컷을 찾는 법
Chapter 02. 실무 돌입 전, 준비단계
실무자도 잘 모르는 합성 작업에 알맞게 환경설정,패널 세팅하기
자주 쓰는건 미리 꺼내놓자! 작업이 빨라지는 단축키들
Chapter 03. 활용도 200% 필수예제 실습
누끼 마스터(1) - 누끼를 따는 툴들과 기능 해부
누끼 마스터(2) - 펜툴로 더 효적인 누끼따기
누끼 마스터(3) - 사람 머리카락 따기
누끼 마스터(4) - 짧은 동물 털 따기
실무 리터쳐들도 사용하는 인물리터칭 기법 - 주파수 분리 피부보정
Chapter 04. 아트워크
누끼 감쪽같이 합성하기
필름사진 색감과 질감 만들기
레트로 포스터 아트웍 만들기 (1)
레트로 포스터 아트웍 만들기 (2)
레트로 포스터 아트웍 만들기 (3)

CURRICULUM

Part 1-3.

포토샵 (예제)

파트별 수강시간 08:29:14

Chapter 01. 포토샵 입문
오리엔테이션
이동 툴을 이용한 표지판 이미지 배치하기
여러 개의 액자 이미지 배치 후 간격 조절하기
Brush Tool을 활용한 조명 효과 만들기
Type Tool을 활용한 크리스마스카드 만들기
Type Tool을 활용한 컵에 문자 입력하기
Opacity효과를 활용한 레트로 사진 만들기
사각형 선택 툴을 활용한 이미지 채색하기 -
원형 선택 툴을 활용한 이미지 추출하고 이동하기
다각형 선택 툴을 활용한 이미지 색상 바꾸기
자동 선택 툴을 활용한 워터 마크 합성하기
Pen Tool을 활용한 인테리어 소품 이미지 추출하기
Pen Tool을 활용한 종이 인형 만들기
Color Balance를 이용한 색상 균형 보정하기
Color Balance를 이용한 색상 균형 보정하기
Hue-Saturation을 이용한 흑백 이미지 보정하기
Hue Saturation을 이용한 듀오 톤으로 이미지 보정하기
Black&White를 이용한 흑백 이미지 보정하기
Vibrance를 이용한 채도 보정하기
Brightness-Contrast를 이용한 명도 보정하기
Shadow Highlight를 이용한 명도 보정하기
Level를 이용한 선명도 보정하기
Curve를 이용한 선명도 보정하기
Exposure를 이용한 빛의 노출 보정하기
Layer Mask를 활용한 별 이미지 합성하기
Layer Mask를 활용한 풍경 이미지 합성하기
Layer Mask를 활용한 제품 반사광 만들기
Layer Mask를 활용한 컬러 눈동자 이미지 합성하기
Layer Mask를 활용한 눈동자와 야경 이미지 합성하기
Layer Mask를 활용한 인물과 풍경 이미지 합성하기
Layer Style을 활용한 그림자 만들기
Layer Style을 활용한 액자 이미지 합성하기
Layer Style을 활용한 빛 효과 만들기
Layer Style을 활용한 자막 효과 만들기
Layer Style을 활용한 자막 효과 만들기
Layer Style을 활용한 자막 효과 만들기
Layer Style을 활용한 네온 효과 만들기

CURRICULUM

Part 1-3.

포토샵 (예제)

파트별 수강시간 08:29:14

외부 브러쉬를 활용한 구름 합성하기-
외부 브러쉬를 활용한 연기 합성하기
외부 브러쉬를 활용한 페인트 효과 만들기-
Displace Filter를 활용한 텍스타일 이미지 만들기
클리핑 마스크를 활용한 이미지 문자 만들기
클리핑 마스크를 활용한 액자 이미지 합성하기
클리핑 마스크를 활용한 문자와 배경 이미지 합성하기
클리핑 마스크를 활용한 돋보기 효과 만들기
물 브러쉬를 활용한 맥주 광고 포스터 만들기_1 -
물 브러쉬를 활용한 맥주 광고 포스터 만들기_2
Patch 툴을 이용한 이미지 편집하기
Contents Aware 메뉴를 이용한 이미지 편집하기
패턴 정의를 활용한 미국 국기 만들기
Polar Coordinates Filter를 활용한 레트로 포스터 배경 만들기
Save for Web을 이용한 아이콘 이미지 분할하기
낡은 질감의 브러쉬 등록을 활용한 오래된 사진 만들기
거친 질감의 브러쉬 등록을 활용한 페인트 문자 만들기
카드 뉴스 만들기 1 - 표지 디자인
카드 뉴스 만들기 2 - 내용 디자인
채널을 이용한 구름 이미지 추출하기
채널을 이용한 나무 이미지 추출하기
채널을 이용한 인물 추출하기
Chapter 02. 포토샵 합성
High Pass Filter를 활용한 피부 보정하는 방법
Liquify Filter를 활용한 인물 윤곽 수정하는 방법
서로 다른 이미지의 합성으로 풍경 이미지 만들기_1
서로 다른 이미지의 합성으로 풍경 이미지 만들기_2
브러쉬 리터칭으로 제품 이미지 보정하기_1
브러쉬 리터칭으로 제품 이미지 보정하기_2
마스크 합성을 활용한 역동적인 이미지 만들기_1
마스크 합성을 활용한 역동적인 이미지 만들기_2
캔버스 질감 이미지를 합성한 그림 효과 만들기
거친 브러쉬를 활용한 찢겨진 종이 효과 만들기_1
거친 브러쉬를 활용한 찢겨진 종이 효과 만들기_2
망점 효과를 활용한 레트로 이미지 만들기

CURRICULUM

Part 2-1.

일러스트레이터 (입문)

파트별 수강시간 11:10:04

Chapter 01. 일러스트레이터, 넌 누구니?
오리엔테이션
일러스트레이터 사용 분야
픽셀과 벡터의 차이
CMYK 모드와 RGB 모드의 차이
Chapter 02. 첫걸음부터 차근차근, 일러스트레이터 만져보기
일러스트레이터 프로그램 설치 방법
일러스트레이터의 인터페이스 소개
일러스트레이터 기본 사용 방법 익히기
Chapter 03. 나도 그릴수 있다. 일러스트레이터
선과 면 그리기_선 툴
선과 면 그리기_도형 툴
선 툴과 도형 툴을 이용한 연필 그리기
오브젝트를 지우고 수정하기_지우개 툴
오브젝트를 지우는 툴을 이용한 전원 버튼 그리기
다양한 모양의 오브젝트를 그리기_펜 툴
펜 툴을 이용해서 사진 대고 패스 연습하기
오브젝트의 순서를 배열하기_Arrange 메뉴
도형 툴과 펜 툴을 이용해서 캐릭터 그리기
그룹으로 정리된 오브젝트를 수정하기_그룹 선택 툴&격리모드
여러 개의 오브젝트를 정렬하기_Align 패널
오브젝트를 합치거나 나누기_Pathfinder 패널
Align과 Pathfinder 패널을 이용한 바리케이드 그리기
Pathfinder 패널을 이용한 수박 그리기
오브젝트를 회전하거나 반전하기_회전 툴&반전 툴
회전 툴&반전 툴을 이용한 눈송이 그리기
오브젝틀 정확하게 그리기_안내선&그리드
안내선과 그리드를 이용한 시계 그리기
오브젝트의 크기와 모양 변형하기_크기 조절 툴&기울기 툴&변형 툴
크기 조절 툴&변형 툴을 이용한 포커 심벌 그리기
채색하는 기능 보기_Color Picker&Swatch 패널&Color 패널&Recolor Artworks 메뉴
채색하는 방법을 응용한 화장품 그리기

CURRICULUM

Part 2-1.

일러스트레이터 (입문)

파트별 수강시간 11:10:04

Chapter 04. 이것만 알아도 실력 업그레이드
변화되는 색상을 채색하기_Gradient 패널
Gradient 패널을 이용한 입체 버튼 그리기
같은 오브젝트를 반복해서 적용하기_패턴
라이브러리에서 제공하는 패턴 사용하기
패턴을 직접 만들고 일러스트레이터에 등록하기
패턴을 이용한 노트 그리기
문자를 입력하고 수정하기_문자 툴
문자 툴과 편집하는 기능을 이용한 명함 만들기
오브젝트를 왜곡하여 변형하기_Envelop Distort 메뉴&왜곡 툴
왜곡 기능을 이용한 커피잔 그리기
패스를 러프하게 그리기_연필 툴
연필 툴을 이용한 디저트 그리기
패스를 다양하게 표현하기_브러시 툴
브러시 툴의 기본 사용 방법 익히기
브러시 툴을 이용한 말풍선 그리기
브러시 툴을 이용한 엠블럼 그리기
Chapter 05. 알짜배기로 편해지는 작업팁!
원하는 만큼 보이게 하기_클리핑 마스크
서서히 사라지게 하기_불투명도 마스크
사진을 오브젝트로 바꾸기_Image Trace 패널
여러 개의 오브젝트를 흩날리기_심벌 스프레이 툴
심벌 스프레이 툴을 이용한 나무 그리기
여러 개의 오브젝트를 연결하기_블렌드 툴
블렌드 툴을 이용한 엘피판 그리기
블렌드 툴을 이용한 원근 문자 만들기
오브젝트에 원근 적용하기_원근감 격자 툴
데이터를 입력하고 그래프 만들기_그래프 툴
막대 그래프에 디자인하기
오브젝트에 다양한 효과를 적용하기_Effect 메뉴
Zig Zag 효과를 이용한 메달 그리기
Round Corner 효과를 이용한 별 캐릭터 그리기
feather 효과를 이용한 공 그림자 만들기
3D 효과를 이용한 입체 문자 만들기
3D 효과를 이용한 유리병 만들기

CURRICULUM

Part 2-2.

일러스트레이터 (중급)

파트별 수강시간 04:06:42

Chapter 06. 이쯤이면 나도 일러스트레이터 디자이너
모바일 아이콘 그리기
모바일 아이콘 그리기
SNS 미니배너 만들기
SNS 미니배너 만들기
어플리케이션 만들기
어플리케이션 만들기
카드 만들기 - 1
카드 만들기 - 2
리플렛 만들기 - 1
리플렛 만들기 - 2
랜드 마크 그리기 - 1
랜드 마크 그리기 -2

CURRICULUM

Part 2-3.

일러스트레이터 (예제)

파트별 수강시간 06:32:12

Chapter 01. 일러스트 입문
오리엔테이션
사진 대고 펜 툴과 도형 툴을 이용한 캐릭터 그리기
Pathfinder 패널을 이용한 오륜기 그리기
Align과 Pathfinder 패널을 이용한 노트 그리기
회전 툴을 이용한 톱니바퀴 그리기
회전 툴을 이용한 나침반 그리기
반전 툴을 이용한 캐릭터 그리기
안내선을 이용한 알람시계 그리기
기울기 툴을 이용한 폴더 그리기
크기 조절 툴과 변형 툴을 이용한 선풍기 그리기
채색하는 방법을 응용한 마커 펜 그리기
Gradient패널을 이용한 말린 종이 그리기
패턴을 이용한 초코렛 그리기
초코렛 패턴을 응용한 발렌 타인 카드 만들기
왜곡기능을 이용한 캔 그리기
브러시 툴을 이용한 선인장 그리기
브러시 툴을 응용한 캐릭터 그리기
블렌드 툴을 이용한 계단 그리기
블렌드 툴을 이용한 스노우 볼 그리기_1
심벌 스프레이 툴을 이용한 스노우 볼 그리기_2
Drop Shadow효과를 이용한 액자 만들기
Roughen효과를 이용한 스티커 만들기
Chapter 02. 일러스트 활용
레트로 카메라 그리기_1
레트로 카메라 그리기_2
다양한 기능을 활용한 배경 그리기_1
다양한 기능을 활용한 배경 그리기_2
거실 인테리어 그리기_1
거실 인테리어 그리기_2
세계 랜드 마크 그리기_1
세계 랜드 마크 그리기_2
세계 랜드 마크 그리기_3

CURRICULUM

Part 3-1.

영상 제작 TIP

파트별 수강시간 01:18:09

Chapter 01. 영상 제작 TIP
오리엔테이션 - 커리큘럼 및 목적
영상 제작에 필요한 정보 - 픽셀과 해상도
영상 제작에 필요한 정보 - 화면비율
영상 제작에 필요한 정보 - 화면 크기&화질
영상 제작에 필요한 정보-Frame&FPS
폰트 사용 시 주의사항&폰트 추천
무료 소스 다운로드 1
무료 소스 다운로드 2
유료 소스 다운로드
Adobe 영문판 사용 이유와 변경 방법
로열티프리와 저작권
컬러보정

CURRICULUM

Part 3-2.

프리미어 프로

파트별 수강시간 07:09:27

Chapter 01. 프리미어 프로
프리미어 프로 입문
기초 영상 학습 1
기초 영상 학습 2
프리미어 프로 - 인터페이스 소개
나만의 Sequence 만들기
컷 편집 정복 1 - Tool Panel과 기초 편집하기
컷 편집 정복 2 - 단축키 설정하기
컷 편집 정복 3 - Source Monitor 활용하기
컷 편집 정복 4 - Timeline 정복하기
컷 편집 정복 5 - Source Patching과 Track Targeting
컷 편집 정복 6 - 영상의 사이즈와 속도 조절
Auto-Save와 Media Cashe, Unlink 파일 관리
Rendering 영상으로 뽑아내기
기초 오디오 조절, 음악 편집
오디어 미터 패널과 트랜지션 효과 사용하기
오디오 게인 조절, 이펙트 사용하기
사진 영상 만들기
자막 만들기 1 Type Tool
자막 만들기 2 Legacy Title
자막 만들기 3 Graphics Mode
컬러 보정 1 - Color Mode와 Lumentri Color
컬러 보정 2 - Workflow와 Color Collection
컬러 보정 3 - Color Collection 심화
컬러 보정 4 - Shot Matching과 Color Grading
컬러 보정 5 - Lut과 Look, Tone&Manner
컬러 보정 6 - Finish Grading

CURRICULUM

Part 4.

애프터이펙트

파트별 수강시간 12:11:21

Chapter 01. 애프터이펙트
Orientation
나만의 작업 환경 만들기 Interface와 Workspace
에프터이펙트의 작업구조 Composition과 Layer
영상 제작 시작하기 1 - Timeline과 컷 편집
영상 제작 시작하기 2 - Layer 조절과 단축키
사진 영상 만들기 1 - Layer의 Transform 5가지 기능
사진 영상 만들기 2 - Animation과 Keyframe
실시간 재생 속도 관리하기
영상 출력하기 Render Queue와 Media Encoder
프로그램 속도 향상
디자인의 기본 1 - Shape Layer 알아보기
디자인의 기본 2 - Shape Layer 응용 캐릭터 만들기
합성의 기초 1 - Mask 기능 알아보기
기초 자막 만들기 1
기초 자막 만들기 2
레이어 정복하기 - Null Object와 Parents 기능
애니메이션 마스터 1 - Keyframe과 Animation의 연결
애니메이션 마스터 2 - Graph Editor와 Keyframe Assistant
애니메이션 마스터 3 - Illustrator로 만드는 캐릭터
애프터이펙트 관리하기
컬러 조절하기 1
컬러 조절하기 2
영상의 활용 1
영상의 활용 2
영상의 조합 1
영상의 조합 2
인물 보정하기 1
인물 보정하기 2

CURRICULUM

Part 4.

애프터이펙트

파트별 수강시간 12:11:21

애프터이펙트 플러그인 1
애프터이펙트 플러그인 2
애프터이펙트 실전 테크닉 1
애프터이펙트 실전 테크닉 2
애프터이펙트 실전 테크닉 3
애프터이펙트 실전 테크닉 4
애프터이펙트 실전 테크닉 5
애프터이펙트 실전 테크닉 6
애프터이펙트 실전 테크닉 7
애프터이펙트 실전 테크닉 8
애프터이펙트 실전 테크닉 9
애프터이펙트 실전 테크닉 10
영상의 움직임 제어
영상의 움직임 제어 2

CURRICULUM

Part 5.

인디자인

파트별 수강시간 10:38:49

Chapter 01. 인디자인 시작하기
오리엔테이션
작업환경의 구성과 설정
새로운 문서 만들기
파일 관리와 저장
외부로부터 파일 불러오기
Chapter 02. 이력서 디자인
가장 자주 쓰는 기능과 단축키
텍스트 박스 이해하기
서체의 선택과 조정
그리드란 무엇인가
이력서 레이아웃 디자인 실습
Chapter 03. 문서디자인
단락(paragraph)에 대한 이해
표(table) 그리기
이미지 편집과 링크(links) 패널
인터렉티브 기능 둘러보기
라이브러리(library) 활용하기
미디어 파일 적용하기
문서 디자인을 위한 팁
Ch 04. 명함 디자인
인디자인에서 선과 도형 그리기
인디자인에서 원하는 색상 만들기
오브젝트와 레이아웃(object & layout) 패널 둘러보기
개체의 잠금 기능과 그룹화 기능 활용하기
패스에 입력도구 기능 활용하기
인디자인 패키지하기

CURRICULUM

Part 5.

인디자인

파트별 수강시간 10:38:49

Chapter 05. 포스터 디자인
서체 적용 관련 심화 기능
다중 개체 효과적으로 다루기
색상(color) 관련 심화 기능
그레이디언트(gradient) 심화 기능
효과(effect) 패널
Chapter 06. 소책자 디자인
3단 리플렛 및 중철 책자 판형 만들기
본문 레이아웃 디자인
마스터 페이지 이해하기
탭(tab) 기능으로 단락 및 목차 다듬기
글리프(glyph) 패널의 활용
텍스트와 이미지 사이의 관계 설정하기
문자-단락 스타일 (character-paragraph style)-
디자인 완료 후 최종 검토시 유용한 기능 모음
Chapter 07. 인쇄 실무 가이드
종이에 대한 이해
인쇄소와 소통하기
제본
후가공
인쇄의 종류 및 과정

CURRICULUM

Part 6.

어도비 XD

파트별 수강시간 11:42:58

Chapter 01. hello, adobe xd
adobe xd 소개 및 전체 커리큘럼 소개
프로토타이핑 툴 비교 및 px, pt, dp, 백터
ios & android 등 ui kit 소스 세팅
Chapter 02. 기초 기능 - XD 인터페이스
시작 화면과 해상도 설정
왼쪽 인터페이스 정복
오른쪽 인터페이스 기초
오른쪽 인터페이스 심화
상단 인터페이스 정복
마우스 클릭 인터페이스 정복
Chapter 03. ui 기초 이론 & 기능
모바일 typo - 01. 모바일 typo 기초 이론
모바일 typo - 02. xd typo 기능 (실습)
컬러 및 그라데이션기능 - 01. 웹 컬러 기초 이론
컬러 및 그라데이션기능 - 02. 웹 컬러 기초 이론(실습)
기타 기능 - 반복 그리드, 사진 소스 적용, 마스크 기능
Chapter 04. ui 이론 & 응용
아트보드 설정과 그리드 적용(응용) - 1
아트보드 설정과 그리드 적용(응용) - 2
텍스트 필드 이해와 제작
gui 버튼 이해와 제작
심볼 기능 이해 및 실습
레이어 기능 활용 및 이미지 추출(기본)
Adobe XD 미러링 앱, 활용방법
Chapter 05. UI 트랜드 & 제작
Apple UI - 01. ios UI 디자인 기본과 철학
Apple UI - 02. XD를 활용한 ios UI 디자인 제작
Google UI - 01. Android UI 디자인 기본과 철학
Google UI - 02. XD를 활용한 Android UI 디자인 제작(기본)
UI 유형 - 대화형 UI 제작
UI 유형 - 카드, 리스트형 UI
UI 추출 - 포맷 특징 및 UI 추출 방법(심화)

CURRICULUM

Part 6.

어도비 XD

파트별 수강시간 11:42:58

Chapter 06. 프로토타이핑 기본
오브젝트 위치 고정 & 트리거 기능 개념 및 실습
액션 기능 개념 및 실습 - 애니메이션 효과
액션 기능 개념 및 실습 - 자동 애니메이션
액션 기능 개념 및 실습 - 오버레이
액션 기능 개념 및 실습 - 다음으로 스크롤
액션 기능 개념 및 실습 - 이전 아트보드
액션 기능 개념 및 실습 - 오디오&음성 재생
가로 세로 스크롤 적용하기
Chapter 07. 프로토타이핑 적용
Text 필드, 오버레이, 자동 애니메이션을 활용한 회원가입 플로우 제작
액션 기능 - 자동 애니메이션, 오디오 재생 기능 적용
Chapter 08. 실습
모바일 디자인 제작 - 01. UI Kit을 활용한 와이어프레임제작
모바일 디자인 제작 - 02. GUI 제작, 디자인 레이어, 심볼 정리
모바일 디자인 제작 - 03. 프로토타이핑제작
모바일 디자인 제작 - 04. 디자인 검토 & 개발 사양 공유(XD, 제플린)
XD를 활용한 콘텐츠 디자인

CURRICULUM

Part 7.

스케치/제플린/마블

파트별 수강시간 04:47:20

Chapter 01. 강의 소개
강의소개 - 디자인 프로세스의 변화&강의 소개
Chapter 02. 스케치 시작하기
스케치 인터페이스 살펴보기
툴바 기능 살펴보기
아트보드와 레이어
Chapter 03. 스케치 따라하기
이미지 다루기
도형 그리기, 도형속성 이해하기
도형의 활용
라인과 펜툴
텍스트 입력, 정렬, 스타일
마스크
Chapter 04. 스케치 효율 높이기
눈금자, 그리드, 레이아웃
심볼
텍스트, 레이어 스타일
라이브러리를 활용한 ios디자인
플러그인 소개
Chapter 05. 스케치로 디자인하기
아이콘 디자인
스플래시 스크린 디자인
카드형 UI 디자인
미러기능과 프로토타이핑
Chapter 06. 스케치로 협업하기
디자인 에셋 전달하기
제플린으로 협업하기
마블로 협업하기

CURRICULUM

Part 8.

프로토파이

파트별 수강시간 05:13:34

Chapter 01. 프로토파이
프로토파이란
프로토파이의 기본 인터랙션개념-1
Protopie의 인터페이스 살펴보기
오브젝트의 종류와 간단한인터랙션
컨테이너와 스크롤영역만들기
트리거 이해하기 Touch트리거
트리거이해하기 Conditonal트리거
트리거의이해 Mouse Key Focus
트리거의 이해 Sensor
응용프로젝트_버튼과팝업창
응용프로젝트 크기가변하는슬라이더
응용프로젝트_pull트리거를이용한메뉴
응용프로젝트 탭으로구성된화면과scene
응용프로젝트_줌메뉴와 페이징
응용프로젝트_카드플립과 체크버튼
Formula기초_따라다니는도형
Formula응용_함수와 변수의활용
send와Receive를이용한 간단한 통신
컴포넌트와 Send_Receive통신
샘플프로젝트01_화면세팅과 메인메뉴
샘플프로젝트02_화면별인터랙션구현
샘플프로젝트03_추가구성요소및 마무리

CURRICULUM

Part 9.

파워포인트 (PPT)

파트별 수강시간 12:07:24

Chapter 01. PPT에 대한 이해
PPT 디자인이 필요한 이유
PPT 언제, 어떻게 사용해야 할까
폰트와 이미지 바르게 사용하기
Chapter 02. PPT 기본 배우기
제작시간을 10배 단축시켜 주는 PPT 기본설정
꼭 필요한 PPT 단축키
알아두면 100% 도움 되는 기본 레이아웃
Chapter 03. PPT 표지 디자인
시선을 사로잡는 PPT 표지
내셔널지오그래픽급 표지. PPT로 만들기
이미지 구할 시간이 없을 때 만드는 표지
깔끔한 PPT 표지 만들기
감성적인 PPT 표지 만들기
Chapter 04. PPT 목차 디자인
가장 많이 사용하는 목차 디자인
깔끔한 목차 디자인
독특한 목차 디자인
3가지 주제의 임팩트 있는 목차 만들기
간지 슬라이드 만들기
Chapter 05. 본문 디자인
도식화로 가독성 높은 본문 적기(1)
도식화로 가독성 높은 본문 적기(2)
Chapter 06. PPT 표 및 차트 디자인
표가 살아야 내용이 산다. 표 디자인 방법
다양한 그래프 디자인 방법(1)
다양한 그래프 디자인 방법(2)

CURRICULUM

Part 9.

파워포인트 (PPT)

파트별 수강시간 12:07:24

Chapter 07. 컬러 활용하기
PPT 가독성을 높여주는 최고의 컬러 조합
애니메이션 효과 사용하기
인포그래픽 활용하기 - 인포그래픽 어렵지 않아요
PPT로 카드뉴스 만들기
PPT로 유튜브 썸네일 만들기
PPT로 포트폴리오 만들기
PPT로 달력 만들기
폰트 활용 방법
Chapter 08. PPT 디자인 실습
학교 - 발표 PPT 만들기(1)
학교 - 발표 PPT 만들기(2)
기업 - 제안서 PPT 만들기(1)
기업 - 제안서 PPT 만들기(2)
공모전 - 공모전 PPT 만들기(1)
공모전 - 공모전 PPT 만들기(2)
Chapter 09. PPT Tip
폰트 저장, PPT내보내기, PPT암호화
PT 준비하기
끝으로

CURRICULUM

Part 10.

라이트룸

파트별 수강시간 05:55:25

Chapter 01. 라이트룸 바로알기
라이트룸을 배우면 어떤것들이 달라질까(프로그램의 설명과 장점)
라이트룸 설치부터 등록까지 쉽게 따라하기
라이트룸 인터페이스 알아보기(메뉴 및 인터메이스 설명)
라이트룸을 시작 전 반드시 알아야 하는것들(사진의 체계적인 관리)
라이트룸 환경설정 체계적으로 바로 알기
빠른작업을 위한 라이트룸 스피드업
오류방지를 위한 작업습관
Chapter 02. 라이브러리(Library) 도구 바로알기
라이트룸 사진 가져오기와 내보내기
네비게이터(Navigator)의 이해와 활용방법
카탈로그(Catalog)의 이해와 활용방법 - 1
카탈로그(Catalog)의 이해와 활용방법 - 2
사진분류와 라이브러리필터(Library)필터 활용법
컬렉션기능(Collections) 효과적으로 활용하기
히스토그램(Historgram)이란
빠른작업을 위한 기능 “Quick Develop”
키워드 첨부와 키워드 찾기
편집내용을 다른사진에도 적용할수 있는 동기화 작업

CURRICULUM

Part 10.

라이트룸

파트별 수강시간 05:55:25

Chapter 03. 디벨롭(Develop)도구 바로 알기
프리셋(Presets)의 이해와 활용
효율적인 작업을 위한 Snapshots과 History 활용하기
컬러와 흑백 선택하는 방법과 프로필의 이해
화이트밸런스란 무엇이며 어떻게 맞춰야 할까
Tone 도구의 이해와 활용 - 1
Tone 도구의 이해와 활용 - 2
Presence 도구의 이해와 활용
사진 자르기와 수평 맞추기
잡티와 불필요한 사물들을 지우는 방법
적목현상은 무엇이며 어떻게 제거할수 있을까
선택영역만 보정하기 위한 도구(1) - Graduate 필터 활용하기
선택영역만 보정하기 위한 도구(2) - Radial 필터 활용하기
선택영역만 보정하기 위한 도구(3) - Adjustment brush 활용하기
정교한 보정을 위한 Tone Curve의 이해와 활용
색감조정을 위한 도구 HSL, Color의 이해와 활용
라이트룸의 새로운 기술 Color Grading
선명한 사진, 이렇게 보정하는 것입니다 - Shapening의 이해와 활용
지저분한 노이즈를 쉽고 완성도 있게 없애는 방법
렌즈보정이라는 것을 알고 계시나요, 렌즈의 왜곡과 컬러 광량저하 보정
Transform 기능 알아보기
비네팅 효과와 의도적인 노이즈 증가 방법
라이트룸 버전별 컬러 캘리브레이션 이해와 활용
인물, 풍경 사진 꿀팁
실루엣 보정 기법(보너스 영상)
제품 사진을 위한 배경 흰색으로 만들기(보너스 영상)

CURRICULUM

Part 11.

스케치업

파트별 수강시간 11:19:39

Chapter 01. 스케치업 맛보기
스케치업을 배웁시다_본 과정의 소개
스케치업을 소개합니다_스케치업 설치-실행하기
스케치업의 핵심개념
스케치업 바로 해보기 -1
스케치업 바로 해보기 -2
스케치업 파일 및 결과물 호환
스케치업 더 알아보기
Chapter 02. 스케치업의 기초도구 - 차근차근 기초 쌓기
인터페이스와 조작방법
인터페이스 살펴보기
조작방법 살펴보기
작업화면 조작하기 -1
작업화면 조작하기 -2
2D 그리기 - 1
2D 그리기 -2
선택하기
재질 적용하기, 지우기
재질 트레이, 가장자리 부드럽게 트레이
이동 회전 배율
밀기끌기, 따라가기, 오프셋
기타도구
스케치업 구성요소
스케치업 연출요소
유용한 기능

CURRICULUM

Part 11.

스케치업

파트별 수강시간 11:19:39

Chapter 03. 스케치업 기초동작
기초동작 - 내 장소 만들기_3단원 소개
기초동작 - 기둥과 볼펜_단일구성요소 만들기-1
기초동작 - 벽, 바닥, 천정 단일구성요소 만들기-2
기초동작 - 침대_책상_단일구성요소 만들기-3
기초동작 - Variation 만들기_단일구성요소 조작하기-1
기초동작 - 배치하기_단일구성요소 조작하기-2
응용동작 - 종합_단일구성요소 상세하게 조작하기
기초동작 - 액자_프레임 만들기 -1
기초동작 - 책장_프레임 만들기 -2
기초동작 - 창문-1_프레임 만들기 -3
기초동작 - 창문-2_프레임 만들기 -4
기초동작 - 종합-1
기초동작 - 종합-2
기초동작 - 종합-3
응용동작 - 마무리
기초동작 - 현관_복합물 만들기 -1
기초동작 - 현관_복합물 만들기 -2
기초동작 - 거리_복합물 만들기 -3
기초동작 - 거리_복합물 만들기 -4
기초동작 - 거리_복합물 만들기 -5
응용동작 - 기타요소 꾸미기_복합물 만들기-6
연출하기 - 1
연출하기 - 2
Chapter 04. 스케치업 VRAY 맛보기
스케치업 VRAY 맛보기
인터페이스
렌더링옵션 살펴보기
조명 살펴보기
재질 살펴보기
렌더링 장면 실습

CURRICULUM

Part 12.

프로크리에이트

파트별 수강시간 02:39:47

Chapter 01. 기본 인터페이스 설명
갤러리, 캔버스 생성과 파일 관리
색상선택, 브러시&문지르기&지우개, 투명도&크기조절&색 스포이드
실행취소와 복구, 캔버스화면 확대와 축소, 레이어 기본기능
브러시 라이브러리 편지, 유로&무료 브러시 사이트 소개
예시이미지에서 쓸 브러시 모음 소개
Chapter 02. 기본 기능 정복하기
이미지 가져와서 캔버스 생성하기, 색 한번에 채우기
레이어기능1 - 혼합모드&투명도&잠금, 알파 채널 잠금
레이어기능2 - 클리핑 마스크 사용하기
레이어기능3 - 잘라내기&복사&붙여넣기
레이어기능4 - 그룹과 병합을 이용해서 레이어 정리하기
변형 툴 기능 설명
선택 툴 기능 설명
캔버스 반전과 세밀한 형태 변형
이미지 저장하기와 내보내기
타임랩스 기능과 비디오 내보내기
Chapter 03. 캔버스와 레이어 다루기
사용자 지정 캔버스 설정하기
직선&곡석&도형 그리기와 모양 편집하기
스케치 라인 그리기 실습
색상 팔레트 추가, 편집
레이어기능5 - 색 채우기와 혼합모드 사용
텍스트 넣기와 편집하기
조정기능(효과 넣기, 캔버스 자르기&변경)
Chapter 04. 캔버스와 레이어 다루기2
캔버스에 질감입히기, 그리기 가이드 기능 설명
기본 기능 정복하기 - 그리기 가이드 이용해서 대칭 그림그리기
캔버스와 레이어 다루기 - 레퍼런스 기능과 아이패드 멀티태스킹 기능 이용하기
캔버스와 레이어 다루기2 - 조정기능 사용해서 이미지에 효과 주기
Chapter 05. 애니메이션 만들기
애니메이션 툴 기본 기능 설명
기본 기능 정복하기 - 애니메이션 저장 포맷 설명
간단한 애니메이션 1
간단한 애니메이션 2

CURRICULUM

Part 13.

오토캐드

파트별 수강시간 11:52:01

Chapter 01. 오토캐드 맛보기
오토캐드를 배웁시다
오토캐드를 소개합니다
오토캐드 핵심개념
오토캐드 바로 해보기-1
오토캐드 바로 해보기-2
오토캐드 파일 및 결과물 호환
오토캐드 더 알아보기
Chapter 02. 오토캐드의 기초도구
인터페이스와 조작방법
인터페이스 살펴보기
조작방법 살펴보기
기본사항
뷰
형상
정밀도
도면층
특성
수정
기호
배치
주석
치수
인쇄
더 알아보기

CURRICULUM

Part 13.

오토캐드

파트별 수강시간 11:52:01

Chapter 03. 오토캐드 기초동작
작도기초
도면 읽기
주택 평면도 1
주택 평면도 2
주택 평면도 3
주택 평면도 4
주택 평면도 5
주택 평면도 6
도면 마무리하기
가구 1
가구 2
가구 3
가구 4
가구 5
가구 6
가구배치하기
가구배치 마무리
해치
도면 마무리 하기 종합
더 알아보기
Chapter 04. 오토캐드의 작업환경 구성하기
작업환경 구성하기
레이어
명령어
문자
치수
옵션 1
옵션 2
더 알아보기
Chapter 05. 오토캐드 초보자가 알아야 할 실무지식
개요
이미지 기반 도면 작업
외부참조 OLE
유용한 자료

CURRICULUM

[부록]

디자인의 기본, 타이포그래피

파트별 수강시간 08:26:59

Chapter 01. 타이포그래피 소개
글자와 일상 - 주변에서 발견되는 글자
글자와 일상 - 글자와 이미지의 차이
타이포그래피의 이해 - 타이포그래피란 무엇인가
타이포그래피의 이해 - 레터링, 타이포그래피, 캘리그래피의 차이
타이포그래피의 이해 - 타입 배치, 배열 영상
타이포그래피의 이해 - 타입의 특징과 타이포그래피의 정의
타이포그래피의 이해 - 활자꼴, 활자가족, 활자체, 폰트
타이포그래피의 이해 - 활자, 폰트, 타입
타이포그래피를 바라보는 방법 - 이미지와 타입으로 바라보기
이미지를 바라보는 방법 - 외연과 내연
타입을 바라보는 방법 - 기능&감정
타입을 바라보는 방법 - 기능으로 바라보기_외연
타입을 바라보는 방법 - 감정으로 바라보기_내연
강의정리 - 타이포그래피의 목적
Chapter 02. 타이포그래피 들여다보기
타이포그래피 주요 용어 - 알파벳 정렬선
타이포그래피 주요 용어 - 한글 정렬선
타이포그래피 주요 용어 - 영어, 한글 정렬선 차이
타이포그래피 주요 용어 - 글자사이-자간, 커닝
타이포그래피 주요 용어 - 커닝의 이해
[실습예제] 커닝연습 - 인디자인에서 커닝 조정하기
[실습예제] 커닝연습 - 커닝 조정 연습 Kern Me
타이포그래피 주요 용어 - 글줄사이-글줄높이, 글자크기, 행간
타이포그래피 주요 용어 - 글자크기
타이포그래피 주요 용어 - 글자 가로너비
타이포그래피 주요 용어 - 한글과 영어의 글자 가로너비 차이
글꼴의 종류 - 알파벳의 각부 명칭 - 1
글꼴의 종류 - 알파벳의 각부 명칭 - 2
글꼴의 각부 명칭 - 1
글꼴의 각부 명칭 - 2
글꼴의 변화 과정 - 세리프 글자꼴의 변화과정
강의정리 - 타이포그래피 세부 개념 및 용어

CURRICULUM

[부록]

디자인의 기본, 타이포그래피

파트별 수강시간 08:26:59

Ch 03. 글자 배치
글자의 배치, 배열
[실습예제] 명함만들기 - 가로 명함만들기 소개, 문서만들기
[실습예제] 명함만들기 - 개체, 개체이동
[실습예제] 명함만들기 - 문자이동, 레이아웃
명함디자인 리뷰
명함디자인 리뷰 - 그룹핑의 이해
명함디자인 리뷰 - 그룹핑의 사례 비교
명함디자인 리뷰 - A그룹 & B그룹
명함디자인 리뷰 - 간격의 이해
명함디자인 리뷰 - 간격의 사례 비교
[실습예제] 명함만들기 - 세로 명함만들기 소개
[실습예제] 명함만들기 - 세로 명함에서 그룹, 간격 적용하기
세로 명함디자인 리뷰
세로 명함디자인 전후 수정예
타이포그래피와 글자배치의 사례1
타이포그래피와 글자배치의 사례2
타이포그래피와 글자배치의 사례3
강의정리 - 타이포그래피와 글자배치
Chapter 04. 타이포그래피 공간 구성
타이포그래피와 공간, 그리드의 이해
타이포그래피와 공간의 이해 - 공간
타이포그래피와 공간의 이해 - 공간분할과 그리드
[실습예제] 3x3 그리드 - 안내장 설명
[실습예제] 3x3 그리드 - 안내장 공간 설정
[실습예제] 3x3 그리드 - 안내장 그리드 설정
[실습예제] 3x3 그리드 - 안내장 텍스트 배치
[실습예제] 3x3 그리드 - 안내장 텍스트 이동
3x3그리드 리뷰 - 그룹과 정렬, 간격과 분리-
3x3그리드 리뷰 - 안내장의 다양한 예
대칭, 비대칭 공간의 이해
대칭, 비대칭 공간의 차이-
대칭, 비대칭 그리드
강의정리 - 타이포그래피 공간 구성

CURRICULUM

[부록]

디자인의 기본, 타이포그래피

파트별 수강시간 08:26:59

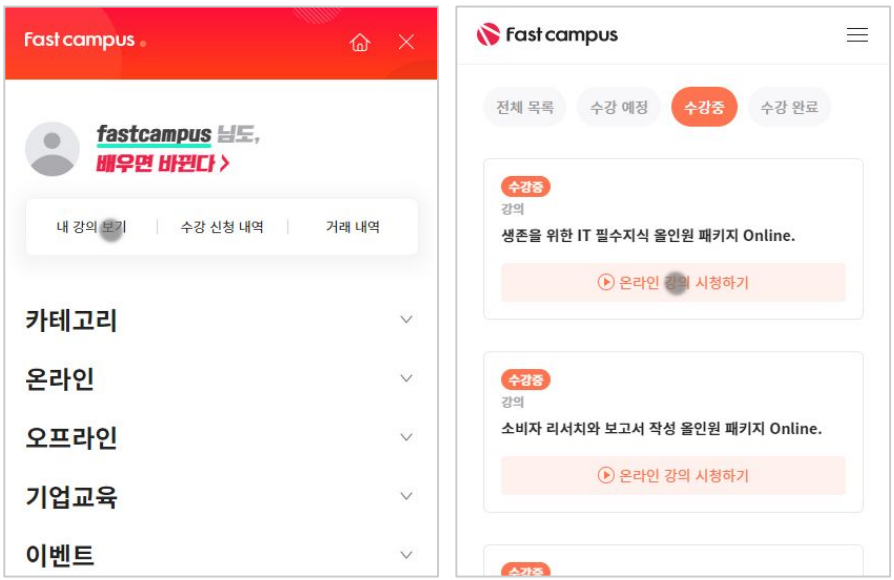
Chapter 05. 타이포그래피 정보 구성
정보의 위계 - 하이러라키의 개념
정보의 위계 - 하이러라키의 사례-
[실습예제] 초청장디자인 - 내용 분석
[실습예제] 초청장디자인 - 문서 만들기
[실습예제] 초청장디자인 - 정보 분석
[실습예제] 초청장디자인 - 정보 분류
[실습예제] 초청장디자인 - 정보 배열
[실습예제] 초청장디자인 - 정보 강조 1
[실습예제] 초청장디자인 - 정보 강조 2
초청장디자인 리뷰 - 그룹, 간격, 위치 수정
초청장디자인 리뷰 - 공간, 글자 크기의 차이
초청장디자인 리뷰 - 공간결합, 공간분리
초청장디자인 리뷰 - 초청창의 다양한 예 1
초청장디자인 리뷰 - 초청창의 다양한 예 2
강의정리 - 타이포그래피 정보 구성

주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 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.

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.