

# 교육 과정 소개서.

---

OUKO의 논리에 기반한 감각적인 일러스트 그리는 법



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_ouko">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_ouko</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	19시간 35분
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: <a href="mailto:help.online@fastcampus.co.kr">help.online@fastcampus.co.kr</a> 수료증 및 행정 문의: <a href="mailto:help@fastcampus.co.kr">help@fastcampus.co.kr</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

- 그림의 기본인 선의 다양한 기능과 이론부터 자세하게 배웁니다.
- 선에 대한 이해를 바탕으로 선을 이용한 형태에 관한 이론인 컨투어에 대해 알아봅니다.
- 블렌더를 이용해 채색의 기본 이론인 셰이딩에 대해 알기 쉽게 설명합니다.
- 그림의 필수요소인 투시에 대해 단순한 점 투시 개념에서 나아가 투시에 대한 심화이론을 배웁니다.
- 입체감 있는 일러스트를 그리기 위하여 입체감과 원근감을 만들어주는 이론을 배웁니다.
- 배운 이론들을 훈련하기 위한 좋은 연습법과 올바른 예시를 소개합니다.

## 강의요약

- SCAD에서 배운 지식을 토대로 실전에서 사용가능한 정확한 이론을 전부 알려드리겠습니다.
- 3D 툴 블렌더를 활용해 명확하고, 쉽고, 직관적으로 이해할 수 있도록 설명을 진행합니다.
- 빛과 색의 기본 이론을 적용하는 과제 자료부터 불과 웨지 등 배운 내용을 효율적으로 훈련하는 연습법을 단계적으로 설명합니다.
- 이론 강의 자료와 과제 PSD 파일을 제공합니다.



---

**강사**

OUKO

과목

- 일러스트

---

약력

- ODIA Academy의 CEO이자 일러스트 강사

---




---

CURRICULUM

# 01.

## 기본 미술이론

파트별 영상시간 00:47:22

---

<b>01. 선에 대한 이해</b>
라인웨이트 개념
도형 및 오브젝트 묘사 연습
<b>02. 프라이머리&amp;세컨더리 컨투어</b>
프라이머리&세컨더리 컨투어
블라인드 컨투어 연습

---

CURRICULUM

# 02.

## 심화 미술이론

파트별 영상시간 02:09:41

---

<b>01. 원근법</b>
투시 개념
투시 연습법 소개
<b>02.쉐이딩</b>
쉐이딩 개념
쉐이딩 연습법 소개
<b>03. 빛</b>
빛의 개념
구체 묘사
복잡한 오브젝트 묘사



CURRICULUM

# 03.

## 컴포지션

파트별 영상시간 03:53:57

<b>01. 논 오브젝티브 디자인(추상화)</b>
구성에 관한 기본 개념
섬네일 만들기
최종본 만들기
<b>02.기본 색상 이론</b>
색상 기본 이론
색이론을 통한 논 오브젝티브 페인팅
<b>03. 컬러 콤비네이션 디자인</b>
패턴 디자인
<b>04.포스터 디자인</b>
컴포지션을 이용해 포스터 만들기

CURRICULUM

# 04.

## 일러스트

파트별 영상시간 09:55:06

<b>01. 캐주얼 일러스트에 적용하기</b>
캐주얼 일러스트 시연 및 실습
<b>02. 배경 일러스트에 적용하기</b>
배경 일러스트 시연 및 실습
<b>03. 실사 일러스트에 적용하기</b>
실사 일러스트에 적용하기
<b>04.고난도 투시 이론</b>
고난도 투시 개념
고난도 투시 적용하기
<b>05. 실사 일러스트에 적용하기</b>
육면체로 투시 적용하기
<b>06.투시를 사용한 디자인</b>
투시를 통해 컨셉아트 완성하기
<b>07. 실사 일러스트에 적용하기</b>
쉐이딩 이론을 통한 스케치 제작
<b>08.쉐이딩 이론으로 완성하는 디자인</b>
쉐이딩 이론을 통한 그림 완성



---

CURRICULUM

05.

Bonus Part

파트별 영상시간 02:49:21

---

블렌더로 미술공부 하는 법
아르누보 일러스트 완성하기
아르누보 일러스트 테크닉



## 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.