

# 교육 과정 소개서.

---

닷밀 미디어아트 그래픽 클래스: 홀로그램, 파사드,  
아나몰픽으로 배우는 미디어아트 기본



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_mill1">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_mill1</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	25시간 22분
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

- 미디어아트, 실감형콘텐츠, 아나몰픽, 파사드 등 생소한 개념들에 대한 정리 및 소개합니다.
- Ae와 C4D, 그리고 다양한 플러그인을 활용해 만들어보는 기본적인 미디어아트 모션그래픽을 배워봅니다.
- 미디어아트 실무에서 가장 많이 응용되는 근본 예제 3가지를 배워봅니다.
- 강의 예제가 실제 상영되는 모습을 보며 현장에서만 경험할 수 있는 피드백 간접 체험해봅니다.

## 강의요약

- Ae, C4D, Octance 및 기타 플러그인들의 전반적인 기능을 모두 다루는 것이 아니며, 강의 예제를 만드는데 필요한 일부만을 다룹니다.
- ‘사물과 공간’ 으로 배우는 맵핑과 파사드를 배워봅니다.
- ‘홀로그램’으로 배우는 홀로그램 이펙트를 배워봅니다.
- ‘화원’으로 배우는 아나몰픽을 배워봅니다.



## 강사

배재면

과목

- 홀로그램, 파사드, 아나몰픽으로 배우는 미디어아트 기본

약력

- 현) .mill 모션 1팀장
- 2022 제주 루나폴
- 2021 POSCO 홍보관 철의 현재
- 2020 신비아파트 미디어어드벤처 '내가 구하리'
- 2019 제네시스 GV80 언베일링
- 2019 파라다이스 시티
- 2018 평창동계올림픽 개폐회식
- 2018 MAMA BTS무대



CURRICULUM

# 01.

## 강의에 대하여

파트별 수강시간 02:51:42

<b>Ch.1 실감컨텐츠와 닷밀</b>
01_실감컨텐츠란
02_닷밀소개
03_강사소개
<b>Ch.2 커리큘럼 소개</b>
04_예제소개
<b>Ch.3 학습 준비</b>
05_프로그램 안내
06_영상이론(점,선,면)

CURRICULUM

# 02.

## Ae와 C4D

파트별 수강시간 02:25:01

<b>Ch.4 After Effect 훑어보기</b>
07_Ae 기본조작 및 설정
08+09_Ae 레이어, 합성, 플러그인
<b>Ch.5 Cinema4D 훑어보기</b>
10_Cinema4D 기본조작 및 설정
11_Cinema4D 플러그인과 스크립트
12_Cinema4D Octane Render



CURRICULUM

03.

예제 '사물과 공간'

파트별 수강시간 07:57:41

<b>Ch.6 맵핑과 파사드</b>
13_Mapping & Facade 1
14_Mapping & Facade 2
<b>Ch.7 박스형태의 맵핑</b>
15_Guide 및 작업준비
16_Stroke animation 1
17_Stroke animation 2
18_Stroke animation 3
19_Echo Space
20_Pixel sorter Plug in
21_Glitch
<b>Ch.8 배경 아트웍</b>
22_Particular 1
23_Particular 2
<b>Ch.9 벽면 파사드</b>
24_Mograph Wall 1
25_Mograph Wall 2
26_Voronoi Fracture
27_Dynamic
28_Logo & Octane Render
<b>Ch.10 컴포지팅과 결과물 출력</b>
29_Composite
30_결과물 시사와 피드백



CURRICULUM

04.

예제 '홀로그램'

파트별 수강시간 06:39:11

<b>Ch.11 실감미디어의 홀로그램</b>
31_홀로그램이론
32_모델링 및 HUD 1
33_모델링 및 HUD 2
<b>Ch.12 Hair Simulation</b>
34_Hair 시뮬레이션
35_Octane Scatter
<b>Ch.13 Dynamic Simulation</b>
36_RigidBody와 SoftBody
37_RigidBody
38_SoftBody
<b>Ch.14 X-particle</b>
39_Xparticle_01
40_Xparticle_02
41_X-particle_03~04
42_Octane Texture
<b>Ch.15 컴포지팅과 결과물 출력</b>
43_Composite
44_결과물 시사와 피드백



CURRICULUM

05.

예제 '화원'

파트별 수강시간 04:35:45

Ch.16 Anamorphic
45_Anamorphic
46_Anamorphic Test
Ch.17 3D Scene 제작하기
47_The Garden
48_Forester_01
49_Forester_02
Ch.18 자연물 애니메이션
50_Xparticle Leaf
51_Octane Scatter
52_Object & Motion
Ch.19 컴포지팅과 결과물 출력
53_Light & Texture
54_Composite
55_Final Cheak #3

CURRICULUM

06.

강의를 마치며

파트별 수강시간 00:53:26

Ch.20 강의를 마치며
56_강의복습 및 피드백
57_강의를 마치며_(다른 프로그램들과 기술들)
58_강의를 마치며_(아티스트로서의 자세 & 포트폴리오)





## 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.