

# 교육 과정 소개서.

2D와 3D를 넘나드는 광고 모션그래픽 실무 마스터 패키지

## 안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

\* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.  
아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2023년 3월 31일
- 2차 : 2023년 4월 28일
- 3차 : 2023년 5월 26일
- 최종 : 2023년 6월 30일

최근 수정일자 2023년 3월 13일



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_admotion">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_admotion</a>
강의시간	93시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 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

- 2D부터 3D, 기초부터 심화까지, 밀도있게 구성된 커리큘럼을 따라 툴을 활용하여 아트웍을 만들고 움직임을 주는 방법을 배웁니다.
- 기획부터 감각적인 모션을 위한 애니메이션 구성, 트랜지션, 텐션감 등 현업에서만 배울 수 있는 실무자의 각종 테크닉과 노하우를 터득합니다.
- 무게감 있는 정적인 모션부터 공간과 속도감이 돋보이는 동적인 모션까지, 10개의 광고를 제작합니다. 이를 통해 영상 종류와 기획 의도, 상황에 맞게 소스를 제작하고 그래픽을 표현할 수 있게 됩니다.

## 강의요약

- 실무 워크플로우 그대로 10개의 모션그래픽 광고를 제작합니다.
- 대기업 프로젝트를 이끈 5인의 전문가와 함께 합니다.
- 유료 플러그인 없이 C4D만을 활용한 13개의 3D effect 실습을 진행합니다.
- 51개 이상의 실무자의 작업 파일과 고퀄리티 3D 공간씬을 제공합니다.



## 강사

김상우(MrFreely)

약력

- 현) CUVE 스튜디오 대표 및 감독
- 현) 유튜브 채널 'MrFreely' 운영 (구독자 1.27만)
- 삼성전자, 롯데, 동부건설, YG, SM, JYP, SK 외 다수 클라이언트
- 모션랩, MBC AIAcademy, 카일쿠퍼 아카데미 Cinema4D 강의 진행
- <모션그래픽을 위한 Cinema4D> 저자

김혜진

과목

- 2D Motion Designer

약력

- 현) 프리랜서 디자이너
- 전) INDIVIDUAL
- 참여 프로젝트
- ·토스 챌린지 다큐 DON'T
- ·PEACE ELITE LEAGUE Season4 LED 디자인
- ·Naver, CJ ENM, Samsung 외 다수 클라이언트

최명근

과목

- 3D Motion Designer

약력

- 현) PEP 대표 및 아트디렉터
- 전) BrightBell
- 참여 프로젝트
- ·Brand New Music UNITE Opening film
- ·YG, SM, KT, Hyundai 외 다수
- ·노트폴리오, 디자인 정글 외 Cinema4D 강의 다수



CURRICULUM

2D  
motiongraphic

Part. 1 After  
Effect Basic

· Orientation
· After Effect 인터페이스 익히기
· 컴포지션과 레이어
· 렌더링
· 스크립트와 플러그인
· 포트폴리오를 만들 때 필요한 요소들
<b>Typography</b>
· Transform 옵션을 이용한 애니메이션
· Text Animate를 이용한 애니메이션
· Path와 Mask기능을 이용한 타이포 모션
· 한글의 자음과 모음을 활용한 타이포 모션
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #1-1
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #1-2
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #2-1
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #2-2
· 스타일리쉬 타이포 모션
· 다양한 스타일의 폰트 디자인 #1
· 다양한 스타일의 폰트 디자인 #2
· 영화/드라마 Trailer 제작
<b>UI Animation</b>
· 메시지를 이용하는 대화 썸#1
· 메시지를 이용하는 대화 썸#2
· SNS에서 자주 쓰이는 소스 제작 1
· SNS에서 자주 쓰이는 소스 제작 2
· 금융 관련 앱에서 자주 쓰이는 소스 제작
· 금융 관련 앱 구동 썸
· 제작 소스를 활용한 SNS 썸
· 데스크탑 환경의 여러 요소들 소스 제작
· 제작한 소스의 다양한 활용1
· 제작한 소스의 다양한 활용2
· UI 애니메이션을 활용한 썸 구성

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




---

CURRICULUM

2D  
motiongraphic

Part. 2  
Typography

· Transform 옵션을 이용한 애니메이션
· Text Animate를 이용한 애니메이션
· Path와 Mask기능을 이용한 타이포 모션
· 한글의 자음과 모음을 활용한 타이포 모션
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #1-1
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #1-2
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #2-1
· 아이콘과 로고를 활용한 썸 구성 #2-2
· 스타일리쉬 타이포 모션
· 다양한 스타일의 폰트 디자인 #1
· 다양한 스타일의 폰트 디자인 #2
· 영화/드라마 Trailer 제작

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

## CURRICULUM

2D  
motiongraphicPart. 3 UI  
Animation

## UI Animation

- 메시지를 이용하는 대화 씬#1
- 메시지를 이용하는 대화 씬#2
- SNS에서 자주 쓰이는 소스 제작 1
- SNS에서 자주 쓰이는 소스 제작 2
- 금융 관련 앱에서 자주 쓰이는 소스 제작
- 금융 관련 앱 구동 씬
- 제작 소스를 활용한 SNS 씬
- 데스크탑 환경의 여러 요소들 소스 제작
- 제작한 소스의 다양한 활용1
- 제작한 소스의 다양한 활용2
- UI 애니메이션을 활용한 씬 구성

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



CURRICULUM

## 2D motiongraphic

### Part. 4 Infographic

· 다양한 캐릭터 디자인과 톤 앤 매너
· 카메라 앵글과 애니메이션 법칙
· 사물을 포함한 손동작(디자인)
· 사물을 포함한 손동작(모션)
· 여러 손이 등장하는 책상 위의 상황 연출 (디자인)
· 여러 손이 등장하는 책상 위의 상황 연출 (모션)
· 캐릭터 상반신 소스제작- 정면+측면
· UI소스를 활용하여 동작을 취하는 캐릭터
· UI가 아닌 다른 동작을 취하는 캐릭터
· 다수의 캐릭터가 다른 동작을 하는 상황 연출 (기획)
· 다수의 캐릭터가 다른 동작을 하는 상황 연출 (디자인)
· 다수의 캐릭터가 다른 동작을 하는 상황 연출 (모션)
· 캐릭터 전신 소스제작- 정면+후면+측면
· UI소스를 활용하여 동작을 취하는 캐릭터
· UI가 아닌 다른 동작을 취하는 캐릭터
· 다수의 캐릭터가 다른 공간에서 다른 활동을 하는 상황 연출 (기획)
· 다수의 캐릭터가 다른 공간에서 다른 활동을 하는 상황 연출 (디자인)
· 다수의 캐릭터가 다른 공간에서 다른 활동을 하는 상황 연출 (모션)
· 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽

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



## CURRICULUM

# 3D motiongraphic

(특별부록)  
입문자를 위한  
Cinema4D 기초  
: 모델링

· Cinema 4D 프로그램 소개
· 2D도형을 이용한 3D형상 만들기
· 기본 3D도형과 도형편집의 이해
· 테이블 모델링
· 서랍 모델링
· 의자 모델링
· 스탠드 모델링
· 머그컵 모델링
· 컴퓨터 모델링
· C4D 기본 재질 및 렌더링
· 건물 1층 상가
· 건물 2층 주거공간
· 건물 옥상
· 나무 만들기
· 부수기재 만들기
· 필드 및 오브젝트 배치
· 옥테인 소개 및 설치
· 옥테인 인터페이스 및 아이콘 설정
· 기본 세팅
· 아이소메트릭_카메라 및 재질 입히기
· 아이소메트릭_렌더링 출력

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

## CURRICULUM

# 3D motiongraphic

(특별부록)  
입문자를 위한  
Cinema4D 기초  
: 모션그래픽

· 키프레임의 이해
· 3D 모션그래픽 (클로너와 이펙터)
· 3D 모션그래픽 (보로노이 프랙처)
· 쟀가 모션그래픽
· 시뮬레이션
· 도넛 모션
· 시뮬레이션
· 러버덕
· 시뮬레이션
· 공 시뮬레이션
· Projection 맵핑
· UVW 맵핑
· Sculpting Modeling
· Topology
· 볼륨빌더(Volume Builder) 기초 학습
· 볼륨빌더(Volume Builder) 응용 학습

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



CURRICULUM

# 3D motiongraphic

## Part1. 기본 기능을 활용한 정적인 분위기의 화장품 광고

· 클래스 소개 및 학습 목표
· 모션그래픽에 C4D를 사용하는 이유
· 제작 프로세스 알아보기
· 제작에 들어가기 전에 진행해야 하는 것
· 비주얼 컨셉 기획과 무드 보드 만들기
· 아이디어 스케치와 스토리보드
· 새로운 인터페이스 및 조작 방법 알아보기
· 3D 기본 개념 핵심 포인트
· 모델링 기본 개념 및 모델링 툴 살펴보기
· 디포머와 제네레이터를 활용한 제품 모델링
· 디포머와 제네레이터를 활용한 제품 모델링 2
· 디포머와 제네레이터를 활용한 제품 모델링 3
· 씬 #1, 씬 #2
· 씬 #3, 씬 #4
· 씬 #5
· 옥테인 소개 및 변경된 라이선스 방식 소개
· 옥테인 라이트의 종류와 특성
· 옥테인 머터리얼의 속성 이해하기
· 옥테인 카메라 태그 활용 노하우
· 씬에 조명 셋팅하기
· 재질 제작 및 적용하기
· 스타일 프레임 완성하기
· 애니메이션으로 스토리 연출하기
· 카메라 레이아웃 연출하기
· 디테일 애니메이션 완성하기
· 카메라 및 조명 애니메이션 연출하기
· 모든 씬의 조명과 재질 마무리하기
· 렌더 셋팅 및 크립토매트 설정하기
· 렌더링을 위한 씬 최적화하기
· 에프터 이펙트에서 후반작업으로 결과물 완성하기

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



CURRICULUM

# 3D motiongraphic

## Part2. 모그라프를 활용한 리드미컬한 카드 광고

· 비주얼 컨셉 기획과 무드 보드 만들기
· 아이디어 스케치와 스토리보드
· 카드 모델링
· 커피 컵 모델링
· 립스틱 모델링
· 헤드폰 모델링
· 모그라프 구조 이해하기
· 이펙트와 필드로 변화 만들기
· 씬 구축하기
· 스타일 프레임 완성하기
· 메인 애니메이션 제작하기
· 모그라프로 카드 플레이 장면 만들기
· 디테일 애니메이션 완성하기
· 카메라 및 조명 애니메이션 연출하기
· 렌더링을 위한 씬 최적화하기
· 에프터 이펙트에서 후반작업으로 결과물 완성하기
· 유용한 웹사이트 정리 (사운드, 재질 등)
· 효과적으로 학습하는 방법

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

## CURRICULUM

3D  
motiongraphicPart3. 자연  
배경의 분위기  
있는 브랜드  
필름

· 브랜드 분석을 통한 컨셉 설정
· 에셋 소개와 활용법 안내
· PureRef 사용법
· 컨셉에 따른 레퍼런스 수집
· 레이아웃에 따른 공간 구성과 스케치
· C4D 인터페이스 세팅하기
· Pose Morph를 위한 모델링 세팅
· 돌 모델링
· Sculpt를 활용한 돌 모델링
· 돌의 디테일 높이기
· 언덕 모델링
· 잔디 심기
· 라이팅
· 잔디 텍스처링
· 돌 텍스처링
· 빛나는 구슬 텍스처링
· 배경
· 구르는 공 애니메이션
· 카메라 애니메이션
· 스튜디오 공간 모델링
· 의자 모델링
· 라이팅
· 스튜디오 공간 텍스처링
· 도예 애니메이션
· 카메라 애니메이션
· 인테리어 공간 모델링
· 러그, 유리벽, 테이블, 조명 모델링
· 주변 오브제 모델링
· 라이팅
· 벽, 바닥 텍스처링
· 러그 텍스처링

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

## CURRICULUM

3D  
motiongraphicPart3. 자연  
배경의 분위기  
있는 브랜드  
필름

· 조명, 테이블 텍스처링
· 주변 오브제 텍스처링
· 배경으로 Scene A 삽입하기
· 오브제 생성 애니메이션
· 의자와 러그 회전 애니메이션
· 카메라 애니메이션
· 멀티패스 이해하기
· 렌더링
· 애프터이펙트로 후보정하기 (멀티패스)
· (부록) 모션 포스터를 위한 애니메이션
· (부록) 색이 변하는 애니메이션
· (부록) 애프터이펙트로 모션 포스터 완성하기

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



CURRICULUM

# 3D motiongraphic

## Part 4. 동적인 카메라 워크를 활용한 깔끔한 전자 제품 광고

· 컨셉 기획 이론
· 컨셉 기획 적용
· 스토리보드
· 레퍼런스 정리
· 폴더트리 정리
· Cinema 4d 세팅
· 모델링 프로세스
· Subdivision 모델링
· 모델링 필수 단축키
· 아트웍의 힘
· 카메라 구도
· 라이팅 기본
· 컨트라스트의 모든 것
· 프리비즈란?
· 프리비즈 기본
· 실무 프리비즈 팁
· 애니메이션 기본 법칙
· 그래프 에디터 이론
· 그래프 에디터 실습
· 무슨 일을 하나요?
· 확실한 컨셉의 중요성
· 우선순위
· 수정 수정 또 수정
· 전자제품 기초
· 디테일 연출 세팅
· 손풍기 모델링
· 배경 모델링
· 옥테인 쉐이딩
· 폴샷 씬세팅 & 애니메이션
· spiral샷 씬세팅 & 애니메이션
· 시뮬레이션 기초

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



---

## CURRICULUM

# 3D motiongraphic

## Part 4. 동적인 카메라 워크를 활용한 깔끔한 전자 제품 광고

---

· 시뮬레이션 제작
· 베이킹
· 풀샷라이팅
· spiral샷 라이팅
· 옥테인 렌더링
· 에펙 컴포지팅

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



## CURRICULUM

3D  
motiongraphicPart 5. 실사  
배경의 무게감  
있는 타이틀  
시퀀스

· 계획 설정 및 준비
· 거대선풍기 모델링
· 배경 모델링
· 씬 세팅
· 카메라웍
· 애니메이션
· 옥테인 셰이딩
· 옥테인 라이팅
· 옥테인 스캐터
· 포그
· 옥테인 렌더링
· 에펙 컴포지팅

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

## CURRICULUM

3D  
motiongraphicPart 6. 3D  
캐릭터  
스토리텔링형  
광고

· 캐릭터 기초
· 디테일 연출 세팅
· 캐릭터 모델링
· 옥테인 셰이딩
· 믹사모 리깅
· 컨트롤러 세팅
· 걸기
· 달리기
· 날기
· 캐릭터 라이팅
· 옥테인 렌더링
· 에펙 컴포지팅

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 환불규정에 따라 환불 가능

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