교육
과정
소개서.

2D와 3D를 넘나드는 광고 모션그래픽 실무 마스터 패키지

Fast campus

강의정보

강의장	온라인 강의	데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_admotion
강의시간	104시간 29분
문의	고객센터

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

- 2D부터 3D, 기초부터 심화까지, 밀도있게 구성된 커리큘럼을 따라 툴을 활용하여 아트웍을 만들고 움직임을 주는 방법을 배웁니다.
- 기획부터 감각적인 모션을 위한 애니메이션 구성, 트렌지션, 텐션감 등 현업에서만 배울 수 있는 실무자의 각종 테크닉과 노하우을 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.

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

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

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

CURRICULUM

[2D].

Part 1. After Effect Basic

파트별 수강시간 01:01:11

CH 01. Orientation
Orientation
CH 02. After Effect 알아보기
CH02-01. After Effect 인터페이스 익히기
CH02-02. 컴포지션과 레이어
CH02-03. 렌더링
CH02-04. 스크립트와 플러그인
CH 03. 포트폴리오를 만들 때 필요한 요소들
CH03-01. 포트폴리오를 만들 때 필요한 요소들

CURRICULUM

[2D].

Part 2. Typography

파트별 수강시간 04:08:29

CH 04. 기본 속성을 이용한 애니메이션
CH04-01. [실습 예제]Transform 옵션을 이용한 애니메이션
CH04-02. [실습 예제]Text Animate를 이용한 애니메이션
CH 05. Shape Layer를 이용한 애니메이션
CH05-01. [실습 예제]Path와 Mask기능을 이용한 타이포 모션 (1)
CH05-01. [실습 예제]Path와 Mask기능을 이용한 타이포 모션 (2)
CH05-02. [실습 예제]한글의 자음과 모음을 활용한 타이포 모션
CH 06. 아이콘과 로고를 활용한 타이포
CH06-01. [실습 예제]아이콘과 로고를 활용한 씬 구성 #1-1
CH06-02. [실습 예제]아이콘과 로고를 활용한 씬 구성 #1-2
CH06-03. [실습 예제]아이콘과 로고를 활용한 씬 구성 #2-1
CH06-04. [실습 예제]아이콘과 로고를 활용한 씬 구성 #2-2
CH 07. 디자인 요소들이 많은 타이포
CH07-01. [실습 예제]스타일리쉬 타이포 모션
CH07-02. [실습 예제]다양한 스타일의 폰트 디자인 #1
CH07-03. [실습 예제]다양한 스타일의 폰트 디자인 #2
CH07-04. [실습 예제]다양한 스타일의 폰트 디자인 #3
CH 08. FINAL PROJECT
CH08-01. 영화드라마 Trailer 제작 #기획
CH08-02. [실습 예제]영화드라마 Trailer 제작 #실습

CURRICULUM

[2D].

Part 3. UI Animation

파트별 수강시간 04:58:56

CH 01. Messenger
CH01-01. [실습 예제] 메신저를 이용하는 대화 씬#1
CH01-02. [실습 예제] 메신저를 이용하는 대화 씬#2
CH 02. App
CH02-01. [실습 예제] 금융 관련 앱에서 자주 쓰이는 소스 제작#1
CH02-02. [실습 예제] 금융 관련 앱 구동 씬#1
CH02-03. [실습 예제] 금융 관련 앱에서 자주 쓰이는 소스 제작#2
CH02-04. [실습 예제] 금융 관련 앱 구동 씬#2
CH 03. Web
CH03-01. [실습 예제] 데스크탑 환경의 여러 요소들 소스 제작
CH03-02. [실습 예제] 데스크탑 환경의 여러 요소들 소스 제작
CH03-03. [실습 예제] 데스크탑 환경의 여러 요소들 소스 제작
CH03-04. [실습 예제] 제작 소스를 활용한 애니메이션-
CH 04. SNS
CH04-01. [실습 예제] SNS에서 자주 쓰이는 소스 제작
CH04-02. [실습 예제] SNS에서 자주 쓰이는 소스 제작
CH04-03. [실습 예제] 제작 소스를 활용한 애니메이션
CH04-04. [실습 예제] 제작 소스를 활용한 애니메이션
CH 05. Final Project
CH05-01. [실습 예제] UI 애니메이션을 활용한 씬 구성
CH05-02. [실습 예제] UI 애니메이션을 활용한 씬 구성
CH05-03. [실습 예제] UI 애니메이션을 활용한 씬 구성

CURRICULUM

[2D].

Part 4. Infographic

파트별 수강시간 05:53:06

CH 01. Infographic OT
CH01-01. 톤 앤 매너와 다양한 캐릭터 디자인
CH01-02. 카메라 샷&앵글의 종류와 After Effect의 카메라 #1_1
CH01-03. 카메라 샷&앵글의 종류와 After Effect의 카메라 #2
CH01-04. 애니메이션 12법칙_1
CH 02. S#01 Style Frame 제작
CH02-01. [실습 예제] 손 핸드폰 배경
CH02-02. [실습 예제] 손 핸드폰 배경
CH 03. S#02 Style Frame 제작
CH03-01. [실습 예제] 상반신 캐릭터와 오브젝트
CH03-02. [실습 예제] 상반신 캐릭터와 오브젝트
CH03-03. [실습 예제] 상반신 전신 캐릭터들과 오브젝트
CH03-04. [실습 예제] 상반신 전신 캐릭터들과 오브젝트
CH03-05. [실습 예제] 상반신 전신 캐릭터들과 오브젝트
CH03-06. [실습 예제] 상반신 전신 캐릭터들과 오브젝트
CH 04. S#03 Style Frame 제작
CH04-01. [실습 예제] 책상 위 여러 손들과 오브젝트
CH04-02. [실습 예제] 전신 캐릭터들과 오브젝트 -
CH04-03. [실습 예제] 전신 캐릭터들과 오브젝트-
CH04-04. [실습 예제] 전신 캐릭터들과 오브젝트-
CH 05. Motion
CH05-01. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽
CH05-02. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽
CH05-03. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽
CH05-04. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽-_1
CH05-05. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽-
CH05-06. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽-
CH05-07. [실습 예제] 다양한 앵글을 이용한 캐릭터 인포그래픽-

CURRICULUM

[특별부록].

입문자를 위한 Cinema4D 기초 : 모델링

파트별 수강시간 07:50:49

CH 01. Cinema 4D 프로그램 소개
CH01-01. Cinema4D 프로그램 소개
CH 02. 2D도형을 이용한 3D형상 만들기
CH02-01. 2D 도형을 이용한 3D형상 만들기
CH 03. 2D도형과 3D도형 편집을 이용한 클레이풍 실내공간 제품 모델링
CH03-01. 기본 3D도형과 도형 편집의 이해
CH03-02. 테이블 모델링
CH03-03. 서랍 모델링
CH03-04. 의자 모델링
CH03-05. 스탠드 모델링
CH03-06. 머그컵 모델링
CH03-07. 컴퓨터 모델링
CH 04. C4D 기본 재질을 이용한 질감 표현
CH04-01. C4D 기본 재질 및 렌더링
CH 05. 심플하지만 감각적인 로우폴리(Low Poly) 모델링
CH05-01. 건물 1층 상가
CH05-02. 건물 2층 주거공간
CH05-03. 건물 옥상
CH05-04. 나무 만들기
CH05-05. 부수기재 만들기
CH05-06. 필드 및 오브젝트 배치
CH 06. 실무에서 많이 사용되는 렌더링 플러그인 옥테인
CH06-01. 옥테인 소개 및 설치
CH06-02. 옥테인 인터페이스 및 아이콘 설정
CH06-03. 기본 세팅
CH 07. 심플하지만 감각적인 로우폴리(Low Poly) 렌더링
CH07-01. 아이소메트릭_카메라 및 재질입히기
CH07-02. 아이소메트릭_렌더링 출력

CURRICULUM

[특별부록].

입문자를 위한 Cinema4D 기초 : 모션

파트별 수강시간 07:50:49

CH 08. 3D모션그래픽 기초
CH08-01. 키프레임의 이해
CH08-02. 모션그래픽-클로너를 이용한 모그라프 활용
CH08-03. 모션그래픽-보로노이 프랙쳐를 이용한 모그라프 활용
CH 09. 시뮬레이션
CH09-01. 젠가 모션그래픽
CH09-02. 도넛 모션
CH09-03. 러버덕
CH09-04. 공 시뮬레이션
CH 10. 재질 맵핑과 모델링 응용
CH10-01. Proejction_맵핑
CH10-02. UVW_맵핑
CH10-03. Sculpting Modeing
CH10-04. Topology
CH 11. 볼륨빌더(Volume Builder)
CH11-01. 기초 학습
CH11-02. 응용 학습

CURRICULUM

[3D].

Part 1. 화장품 광고

파트별 수강시간 15:11:47

CH 01. 시작하며
CH01-01. 클래스 소개 및 학습 목표
CH01-02. 모션그래픽에 C4D를 사용하는 이유
CH01-03. 제작 프로세스 알아보기
CH 02. 아이디어 기획과 프리프로덕션
CH02-01. 프리프로덕션 단계에서는 뭘 하는걸까
CH02-02. 비주얼 컨셉 기획과 무드 보드 만들기
CH02-03. 아이디어 스케치와 스토리보드
CH 03. Cinema4D 돌아보기
CH03-01. 새로운 인터페이스 및 조작 방법 알아보기
CH03-02. 3D 기본 개념 핵심 포인트
CH 04. 모델링
CH04-01. 폴리곤의 기본 개념 살펴보기
CH04-02. 모델링 핵심 기능 살펴보기
CH04-03. 디포머와 제네레이터를 활용한 모델링 - 펌프
CH04-04. 디포머와 제네레이터를 활용한 모델링 - 튜브
CH04-05. 디포머와 제네레이터를 활용한 모델링 - 크림
CH 05. 컷 레이아웃 구성하기
CH05-01. 3D 스토리보드 구축하기 1
CH05-02. 3D 스토리보드 구축하기 2
CH 06. 옥테인 렌더러
CH06-01. 옥테인 소개 및 변경된 라이센스 방식 소개
CH06-02. 옥테인 라이트의 종류와 특성
CH06-03. 옥테인 머터리얼의 속성 이해하기 1
CH06-04. 옥테인 머터리얼의 속성 이해하기 2
CH06-05. 옥테인 카메라 태그 활용 노하우
CH 07. 스타일 프레임 제작하기
CH07-01. 스타일 프레임 레이아웃 제작하기
CH07-02. 모델링에 머터리얼 적용하기
CH07-03. 라이팅으로 스타일 프레임 완성하기

CURRICULUM

[3D].

Part 1. 화장품 광고

파트별 수강시간 15:11:47

CH 08. 프리비즈 제작하기
CH08-01. 프리비즈 음원 선정 및 적용하기
CH08-02. 프리비즈 애니메이션 연출하기 1
CH08-03. 프리비즈 애니메이션 연출하기 2
CH08-04. 프리비즈 애니메이션 연출하기 3
CH08-05. 프리비즈 애니메이션 연출하기 4
CH 09. 애니메이션 마무리하기
CH09-01. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 1
CH09-02. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 2
CH09-03. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 3
CH09-04. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 4
CH09-05. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 5
CH 10. 렌더링과 후반작업
CH10-01. 렌더링을 위한 씬 최적화하기
CH10-02. 크립토매트 설정 및 활용하기
CH10-03. 후반작업으로 결과물 완성하기 1
CH10-04. 후반작업으로 결과물 완성하기 2

CURRICULUM

[3D].

Part 2. 카드 광고

파트별 수강시간 10:20:21

CH 01. 아이디어 기획과 프리프로덕션
CH01-01. 비주얼 컨셉 기획과 무드 보드 만들기
CH01-02. 아이디어 스케치와 스토리보드
CH 02. 제품 모델링하기
CH02-01. 카드, 커피, 립스틱 모델링
CH02-02. 헤드폰 모델링
CH 03. 모그라프로 변주하기
CH03-01. 모그라프 활용하기
CH 04. 스타일 프레임 제작하기
CH04-01. 주요 컷 3D 씬 구축하기 1
CH04-02. 주요 컷 3D 씬 구축하기 2
CH04-03. 스타일프레임 제작하기 1
CH04-04. 스타일프레임 제작하기 2
CH 05. 프리비즈 제작하기
CH05-01. 프리비즈 음원 편집하기
CH05-02. 모그라프로 카드 플레이 만들기 1
CH05-03. 모그라프로 카드 플레이 만들기 2
CH05-04. 메인샷 프리비즈 제작하기 1
CH05-05. 메인샷 프리비즈 제작하기 2
CH05-06. 메인샷 프리비즈 제작하기 3
CH05-07. 메인샷 프리비즈 제작하기 4
CH 06. 애니메이션 완성하기
CH06-01. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 1
CH06-02. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 2
CH06-03. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 3
CH06-04. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 4
CH06-05. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 5
CH 07. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기
CH07-01. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기 1
CH07-02. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기 2
CH07-03. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기 3
CH 08. 코스를 마치며
CH08-01. 유용한 웹사이트 정리 (사운드, 재질 등)
CH08-02. 효과적으로 학습하는 방법

CURRICULUM

[3D].

Part 2. 카드 광고

파트별 수강시간 10:20:21

CH 01. 아이디어 기획과 프리프로덕션
CH01-01. 비주얼 컨셉 기획과 무드 보드 만들기
CH01-02. 아이디어 스케치와 스토리보드
CH 02. 제품 모델링하기
CH02-01. 카드, 커피, 립스틱 모델링
CH02-02. 헤드폰 모델링
CH 03. 모그라프로 변주하기
CH03-01. 모그라프 활용하기
CH 04. 스타일 프레임 제작하기
CH04-01. 주요 컷 3D 씬 구축하기 1
CH04-02. 주요 컷 3D 씬 구축하기 2
CH04-03. 스타일프레임 제작하기 1
CH04-04. 스타일프레임 제작하기 2
CH 05. 프리비즈 제작하기
CH05-01. 프리비즈 음원 편집하기
CH05-02. 모그라프로 카드 플레이 만들기 1
CH05-03. 모그라프로 카드 플레이 만들기 2
CH05-04. 메인샷 프리비즈 제작하기 1
CH05-05. 메인샷 프리비즈 제작하기 2
CH05-06. 메인샷 프리비즈 제작하기 3
CH05-07. 메인샷 프리비즈 제작하기 4
CH 06. 애니메이션 완성하기
CH06-01. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 1
CH06-02. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 2
CH06-03. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 3
CH06-04. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 4
CH06-05. 애니메이션 디테일과 라이팅 완성하기 5
CH 07. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기
CH07-01. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기 1
CH07-02. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기 2
CH07-03. 에프터 이펙트에서 결과물 완성하기 3
CH 08. 코스를 마치며
CH08-01. 유용한 웹사이트 정리 (사운드, 재질 등)
CH08-02. 효과적으로 학습하는 방법

CURRICULUM

[3D].

Part 3. 브랜드 필름

파트별 수강시간 07:28:57

CH 01. 오리엔테이션
CH01-01. 강의 소개
CH01-02. 에셋 소개와 활용법 안내
CH 02. 브랜드 분석
CH02-01. 브랜드 분석을 통한 컨셉 설정
CH02-02. PureRef 사용법
CH02-03. 컨셉에 따른 레퍼런스 수집
CH02-04. 레이아웃에 따른 공간 구성과 스케치
CH 03. Scene A 자연 공간
CH03-01. C4D 인터페이스 세팅하기
CH03-02. Pose Morph를 위한 모델링 세팅 1
CH03-03. Pose Morph를 위한 모델링 세팅 2
CH03-04. 돌 모델링, 의자 모델링
CH03-05. 언덕 모델링
CH03-06. 라이팅
CH03-07. 돌 텍스처링
CH03-08. 잔디 심기
CH03-09. 배경 텍스처링
CH03-10. 빛나는 구슬 텍스처링
CH03-11. 구르는 공 애니메이션
CH03-12. 카메라 애니메이션
CH 04. Scene B 스튜디오 공간
CH04-01. 스튜디오 공간 모델링
CH04-02. 라이팅
CH04-03. 스튜디오 공간 텍스처링
CH04-04. 도예 애니메이션
CH04-05. 카메라 애니메이션

CURRICULUM

[3D].

Part 3. 브랜드 필름

파트별 수강시간 07:28:57

CH 05. Scene C 인테리어 공간
CH05-01. 가구와 소품 모델링
CH05-02. 인테리어공간 모델링
CH05-03. 라이팅
CH05-04. 인테리어 공간 텍스처링
CH05-05. 가구와 소품 텍스처링
CH05-06. 러그 텍스처링
CH05-07. 배경으로 Scene A 삽입하기
CH05-08. 오브젝트 생성 애니메이션
CH05-09. 메인 오브젝트 회전 애니메이션
CH05-10. 카메라 애니메이션
CH 06. 렌더링
CH06-01. 멀티패스 이해하기
CH06-02. 렌더링
CH06-03. 애프터이펙트로 후보정하기 (멀티패스)
CH 07. 모션 포스터 제작하기
CH07-01. 모션 포스터를 위한 애니메이션
CH07-02. 색이 변하는 애니메이션
CH07-03. 애프터이펙트로 모션 포스터 완성하기

CURRICULUM

[3D].

3D_Part 4. 전자 제품 광고_1. 오리엔테이션

파트별 수강시간 00:19:15

CH 00. 오리엔테이션
CH00-01. 강의 및 강사 소개

CURRICULUM

[3D].

Part 4. 전자 제품 광고_2. 3D 모션 기본기

파트별 수강시간 04:23:12

CH 01. 컨셉 및 사전준비
CH01-01. 컨셉 기획 이론
CH01-02. 컨셉 기획 적용
CH01-03. 스토리보드
CH01-04. 레퍼런스 정리
CH 02. 작업세팅
CH02-01. 폴더트리 정리
CH02-02. Cinema 4d 세팅
CH 03. 모델링 기본
CH03-01. 모델링 프로세스
CH03-02. Subdivision 모델링
CH03-03. 모델링 필수 단축키
CH 04. 아트웍 기본
CH04-01. 아트웍의 힘
CH04-02. 카메라 구도
CH04-03. 라이팅 기본
CH04-04. 컨트라스트의 모든 것
CH 05. 프리비즈 기본
CH05-01. 프리비즈란
CH05-02. 프리비즈 기본
CH05-03. 실무 프리비즈 팁
CH 06. 애니메이션 기본
CH06-01. 애니메이션 기본 법칙
CH06-02. 그래프 에디터 이론
CH06-03. 그래프 에디터 실습
CH 07. 실무 3D 모션
CH07-01. 무슨 일을 하나요
CH07-02. 확실한 컨셉의 중요성
CH07-03. 우선순위
CH07-04. 수정 수정 또 수정

CURRICULUM

[3D].

Part 4. 전자 제품 광고_3. 동적인 카메라 웍을 활용한 깔끔한 전자 제품 광고

파트별 수강시간 06:02:47

CH 01. 전자제품 기초 & 세팅
CH01-01. 전자제품 기초
CH01-02. 디테일 연출 세팅
CH 02. 모델링 & 쉐이딩
CH02-01. 손풍기 모델링
CH02-02. 배경 모델링
CH02-03. 옥테인 쉐이딩
CH 03. 동적 연출 애니메이션
CH03-01. 풀샷 씬세팅 & 애니메이션
CH03-02. spiral샷 씬세팅 & 애니메이션
CH 04. 소프트바디 시뮬레이션
CH04-01. 시뮬레이션 기초
CH04-02. 시뮬레이션 제작
CH04-03. 베이크
CH 05. 옥테인 라이팅
CH05-01. 풀샷라이팅
CH05-02. spiral샷 라이팅
CH 06. 옥테인 렌더링 & 컴포지팅
CH06-01. 옥테인 렌더링
CH06-02. 에펙 컴포지팅

CURRICULUM

[3D].

Part 5. 타이틀 시퀀스

파트별 수강시간 05:08:08

CH 01. 사전 세팅
CH01-01. 계획 설정 및 준비
CH 02. 모델링 & 모그라프
CH02-01. 거대선풍기 모델링
CH02-02. 배경 모델링
CH 03. 정적 연출 & 애니메이션
CH03-01. 씬 세팅
CH03-02. 카메라웍
CH03-03. 애니메이션
CH 04. 옥테인 쉐이딩 & 라이팅
CH04-01. 자동차 쉐이딩
CH04-02. 클로즈업샷 쉐이딩 & 라이팅
CH04-03. 풀샷 쉐이딩 & 라이팅
CH 05. 옥테인 스캐터 & 포그
CH05-01. 포그
CH05-02. 옥테인 스캐터
CH 06. 옥테인 렌더링 & 컴포지팅
CH06-01. 옥테인 렌더링
CH06-02. 에펙 컴포지팅(1)
CH06-02. 에펙 컴포지팅(2)

CURRICULUM

[3D].

Part 6. 캐릭터 애니메이션

파트별 수강시간 08:10:37

CH 01. 캐릭터 기초 세팅
CH01-01. 캐릭터 기초
CH 02. 모델링 & 쉐이딩
CH02-01. 캐릭터 모델링(1)
CH02-01. 캐릭터 모델링(2)
CH02-02. 옥테인 쉐이딩
CH 03. 리깅
CH03-01. 믹사모 리깅
CH03-02. 컨트롤러 세팅-기본
CH03-03. 컨트롤러 세팅-악세서리
CH 04. 캐릭터 애니메이션
CH04-01. 걷기
CH04-02. 달리기
CH04-03. 날기(1)
CH04-03. 날기(2)
CH 05. 옥테인 라이팅
CH05-01. 캐릭터 라이팅
CH 06. 렌더링 & 컴포지팅
CH06-01. 옥테인 렌더링
CH06-02. 에펙 컴포지팅(1)
CH06-02. 에펙 컴포지팅(2)

CURRICULUM

[3D].

Part 7.
아이스크림 광고

파트별 수강시간 09:08:45

CH 01. Cinema 4D Dynamic Basic
CH01-01. Reference & Conti (Animatic)
CH01-02. Cinema 4D Dynamic Basic 1
CH01-03. Cinema 4D Dynamic Basic 2
CH 02. Modeling
CH02-01. Ice Cream Modeling
CH02-02. Ice Cream Package Modeling
CH02-03. Prop Modeling
CH 03. Style Frame Artwork
CH03-01. Style Frame Artwork 1
CH03-02. Style Frame Artwork 2
CH03-03. Style Frame Artwork 3
CH03-04. Style Frame Artwork 4
CH03-05. Style Frame Artwork 5
CH03-06. Style Frame Artwork 6
CH03-07. Style Frame Artwork 7
CH03-08. Style Frame Artwork Final
CH 04. Pre-Viz
CH04-01. Pre-Viz Camera Animatic
CH04-02. Pre-Viz Animatic confirm
CH 05. Final
CH05-01. Final Rendering
CH05-02. Composite & Rendering

CURRICULUM

[3D_특별].

Part 8. 그래픽 표현의 한계를 확장시켜 줄 3D effects

파트별 수강시간 08:34:31

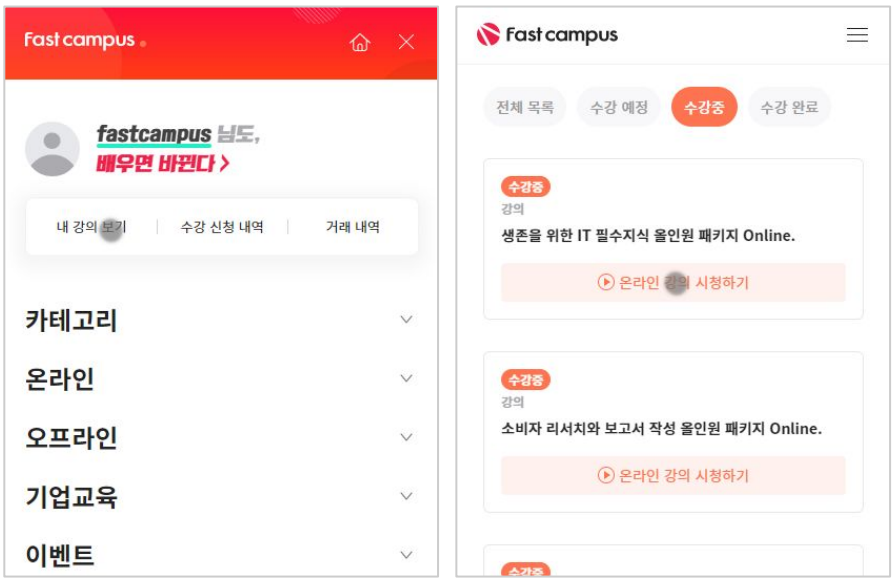
CH01-01. Dissolve Effects -RS Preset Material
CH01-02. Dissolve Effects -RS Transmission Glass Material
CH02-01. Electronic Effects - RS Emissive Material & steel shader
CH03-01. Idling Effects 1 - RS SSS shader
CH03-02. Idling Effects 2 - RS glass & marble shader
CH04-01. Pyro FIre Effects - Pyro basic & RS volume shader
CH05-01. Speed Trail Effects - C4D Basic Render
CH06-01. Cloth Line Motion Effects - RS cltoh(sheen) shader
CH07-01. Spread Effects - RS steel (chrome) shader
CH07-02. Spread Effects - RS steel (chrome) shader 2
CH08-01. Morphing Mograph Effects 1 - RS steel (chrome) shader
CH08-02. Morphing Particle Effects 2 - RS wood shader
CH09-01. Magnetic Effects - RS Stone shader
CH10-01. Particle Line Effects - RS Emission material
CH11-01. Sound Effector Effects - No render
CH12-01. Particle Effects - RS Particle Shader

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 환불규정에 따라 환불 가능

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

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.