

# 교육 과정 소개서.

---

모션감각과 CG연출력을 일깨우는 캐주얼 레이싱 영상제작  
프로젝트



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_racing">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_racing</a>
강의시간	26시간 32분
문의	<a href="#">고객센터</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

- 캐주얼 레이싱으로 배우는 속도감있는 모션구현과 화려한 CG 연출법
- 기획부터 후보정까지 모션그래픽 제작 워크플로우 마스터
- 모션그래픽은 속도감, 킥엔 슬로우 등 존득함을 기반으로 비주얼 스토리텔링을 하는 영상 방식입니다.
- 3D 모션그래픽의 전 과정인 모델링부터 렌더링까지 전 파이프라인을 학습합니다.

## 강의요약

- 레이싱 게임 타이틀 영상의 기획부터 완성까지 전체 비주얼 스토리텔링하는 방법을 배우고 역동적인 모션감과 화려한 CG연출로 영상미를 올리는 노하우를 알려드리겠습니다.
- 레오 스튜디오의 CG 프로젝트 파일 3개와 200개 이상의 영상제작 소스 제공



## 강사

김대홍

과목

- 모션감각과 CG연출력을 일깨우는 캐주얼 레이싱 영상제작 프로젝트

약력

- 현) Leo Studio 크리에이티브 디렉터
- 현) 건국대학교 영상영화학과 교수
- 전) Twitch Korea OAP 팀장
- 전) Plus X 모션 디자이너
- 전) DOES 모션 디자이너
- [프로젝트]
- PUBG - New State X Dead by Daylight Trailer
- RIOT - Valorant Champions Tour
- BLIZZARD - HEARTHSTONE AHL SEASON
- NEXON - KARTRIDER LEAGUE SUPER CUP 2021
- SAMSUNG - Odyssey G9 Curved Gaming

## CURRICULUM

## 01.

## 강사소개 및 영상제작 Output Pipeline 설명

파트별 수강시간 00:33:19

### CH01. 강사소개 및 오리엔테이션

01. 강사소개 및 전반적인 강의 진행방식에 대한 설명

### CH02. 영상제작 기획

01. 영상제작 파이프라인과 기획의 중요성

02. 스토리보드 제작 팁

03. 브레인스토밍을 통한 일관적인 디자인 제작방법

### CH03. 레오스튜디오 프로젝트

01. 레오스튜디오 프로젝트 기획 노하우

## CURRICULUM

## 02.

## C4D 기본기능 및 Modeling

파트별 수강시간 02:11:20

### CH01. C4D 기본기능

01. C4D 기본메뉴 설명

02. 폴리곤 메쉬 원리와 기능

03. 제네레이터와 디포머 활용

04. 모그라프와 필드 활용

05. 라이팅과 C4D 기본렌더 세팅방법

06. 신호등 모델링

## CURRICULUM

## 03.

## C4D 모델링툴을 활용해 캐릭터 및 카트바디 제작

파트별 수강시간 03:05:48

CH01. 카트바디 제작
01. 카트바디의 큰 골격 제작
02. 각종 카트 부속품 제작
CH02. 캐릭터 제작
01. 캐릭터 머리 모델링
02. 캐릭터 바디 모델링
03. 캐릭터 신발 및 손 모델링
04. 캐릭터와 카트바디 정리

## CURRICULUM

## 04.

## C4D 키비주얼 배경제작 및 세팅

파트별 수강시간 01:09:51

CH01. 키비주얼 배경 제작
01. 메쉬를 활용한 큰배경 제작
02. 스플라인 ,제네레이터를 활용해 도로 환경 제작
03. 모그라프, 필드를 이용한 각종 오브젝트 제작
CH02. 키비주얼 애니메이션
01. 스플라인 태그를 이용한 카트 애니메이션 제작
02. 커스텀 카메라를 이용한 애니메이션 제작



CURRICULUM

05.

**Octane Render  
사용법과  
렌더세팅  
멀티패스 활용**

파트별 수강시간 02:27:50

<b>CH01. Octane Render 소개</b>
01. Octane Render 의 소개와 설치법
<b>CH02. Octane Render 이용법</b>
01. 메테리얼과 노드개념
02. 라이팅 종류와 개념설명
03. 스케터, 볼륨을 활용한 안개느낌 만들어보기
04. 카메라 태그를 활용해 후보정 및 모션블러, 아웃포커싱
05. 메테리얼 매니저, 에디터
06. 디노이즈, 핫픽셀을 이용한 노이즈 제거
<b>CH03. 키비주얼 렌더 세팅</b>
01. 키비주얼 메테리얼 및 라이팅 세팅_1
02. 키비주얼 메테리얼 및 라이팅 세팅_2
03. AE합성 후보정에 필요한 멀티패스 세팅

CURRICULUM

06.

**C4D와 AE  
연동을 활용한  
멀티패스 합성 및  
후보정**

파트별 수강시간 01:17:51

<b>CH01. AE 살펴보기 및 기본세팅</b>
01. AE의 메뉴, 기본기능, 윈도우, 커스텀 레이아웃
02. AE 프로젝트 폴더 정리 팁
<b>CH02. C4D AE 연동</b>
01. AE로 C4D 카메라 불러오기
02. C4D AE 연동 3D레이어 개념 이해
03. AE 블랜딩 모드 및 이펙트 활용
04. 3D 레이어를 활용한 햇빛, 하늘, 구름 제작
05. AE 렌더큐 사용법 및 팁



CURRICULUM

07.

신호등 및  
경기시작

파트별 수강시간 01:24:03

<b>CH01. Scene 03_신호등 장면 제작</b>
01. 신호등 카메라 애니메이션 제작
02. 신호등 octane 전구점등
03. 신호등 라이팅 및 렌더, 렌더패스 세팅
<b>CH02. Scene 04_캐릭터 표정 출발 애니메이션</b>
01. Scene 04_캐릭터 및 배경 세팅하고 제작
02. 카메라 화각과 F-커브를 활용한 캐릭터 애니메이션 제작
03. 라이팅, 렌더링, 렌더 멀티패스 세팅
<b>CH03. Scene 01_부감샷 제작</b>
01. 부감샷 배경 제작
02. 부감샷 카메라 애니메이션
03. 배경라이팅 & 렌더링 및 멀티패스 세팅
<b>CH03. Scene 02_캐릭터 장면 제작</b>
01. 캐릭터 및 배경 세팅 제작
02. 캐릭터 및 카메라 애니메이션
03. 라이팅, 렌더링, 렌더 멀티패스 세팅

CURRICULUM

08.

부감 드리프트 및  
출발

파트별 수강시간 01:06:53

<b>CH01. Scene 06_부감 드리프트 제작</b>
01. 스플라인 태그를 활용한 카트 애니메이션 제작
02. 커스텀 카메라 부감샷 구도 제작
03. 도로 및 배경 제작
04. 배경라이팅 & 렌더링
05. 멀티패스 세팅
<b>CH02. Scene 05_카트 출발 장면 제작</b>
01. 스플라인 태그를 활용한 카트 및 카메라 애니메이션 제작
02. 도로 및 배경 제작
03. 배경라이팅 & 렌더링
04. 멀티패스 세팅





CURRICULUM

# 09.

## 장애물 파괴 시뮬레이션

파트별 수강시간 01:39:31

<b>CH01. Scene 10_시뮬레이션 예제</b>
01. 리지드 바디 개념 이해
02. 소프트 바디 개념 이해
<b>CH02. Scene 10_장애물 파괴 제작</b>
01. 캐릭터 카트 및 카메라 구도 애니메이션 제작
02. 보노로이와 리지드바디를 활용한 시뮬레이션 제작
03. 시뮬레이션 다이내믹 고속카메라 효과 제작
04. 카트 고속카메라 효과 제작
05. 배경 제작
06. 라이팅 및 프로젝트 렌더 세팅
07. 후보정 멀티패스 렌더세팅

CURRICULUM

# 10.

## 드리프트 물폭탄 및 점프폭발

파트별 수강시간 02:31:44

<b>CH01. Scene 08_드리프트 제작</b>
01. 스플라인 태그를 활용한 카트 및 카메라 애니메이션 제작 1
02. 스플라인 태그를 활용한 카트 및 카메라 애니메이션 제작 2
03. 메타볼을 활용한 물폭탄 제작 및 애니메이션
04. 도로 및 배경 제작
05. 배경라이팅 & 렌더링
06. 후보정 멀티패스 렌더세팅
<b>CH02. Scene 07_점프 폭발 제작</b>
01. 스플라인 태그를 활용한 카트점프 및 카메라 애니메이션 제작 1
02. 스플라인 태그를 활용한 카트점프 및 카메라 애니메이션 제작 2
03. 도로 및 배경 제작
04. 배경라이팅 & 렌더링
05. 후보정 멀티패스 렌더세팅



CURRICULUM

# 11.

## 빠른 속도감 질주

파트별 수강시간 01:03:21

CH01. Scene 11_ 빠른 스피드 정면샷 제작
01. 카트 및 카메라 줌인 줌아웃 애니메이션 제작
02. 모그라프를 이용한 반복적 배경제작
03. 배경라이팅 & 렌더링
04. 후보정 멀티패스 렌더세팅
CH02. Scene 09_ 빠른 스피드 측면샷 제작
01. 카메라 구도 및 카트 질주 애니메이션 제작
02. 배경라이팅 & 렌더링
03. 후보정 멀티패스 렌더세팅

CURRICULUM

# 12.

## 필드애니메이션 연출

파트별 수강시간 00:52:10

CH01. Scene 12_ 필드 애니메이션 예제 제작
01. C4D 파티클 및 다이내믹을 활용한 필드 애니메이션 제작 1
02. C4D 파티클 및 다이내믹을 활용한 필드 애니메이션 제작 2
CH02. Scene 12_ 필드 애니메이션 질주 제작
01. 스플라인 태그를 활용한 카트 및 카메라 애니메이션 제작
02. 도로 및 배경 제작
03. 배경라이팅 & 렌더링
04. 후보정 멀티패스 렌더세팅



CURRICULUM

# 13.

## AE 편집 및 합성

파트별 수강시간 00:17:22

CH01. 제작 파이프라인 리마인드
01. 제작 파이프라인 리마인드
CH02. 각각의 씬 시퀀스 편집작업
01. 시퀀스 편집

CURRICULUM

# 14.

## AE 후보정 및 이펙트 후반작업 1

파트별 수강시간 03:32:49

CH01. Scene 01_AE 후반작업
01. 솔리드를 활용한 태양이미지 제작
02. 언멀트와 블렌딩 모드를 활용한 멀티패스 후보정
03. 3D 레이어 연기효과 작업
04. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
05. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
06. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
07. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
08. C4D 카메라 불러오기 및 신호등 점등 후보정
09. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
10. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
11. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
12. 3D 레이어 하늘, 연기, 태양
13. 캐릭터 표정제작 및 3D 연동
14. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
15. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
16. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
17. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
18. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
19. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기

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



CURRICULUM

14.

**AE 후보정 및  
이펙트 후반작업  
1**

파트별 수강시간 03:32:49

<b>CH01. Scene 01_AE 후반작업</b>
01. AE프로젝트에 C4D 카메라 불러오기
02. AE C4D 연동 3D 레이어 사용법
03. 솔리드를 활용한 이쁜 하늘제작
04. 키라이트를 활용한 구름 제작
05. 솔리드를 활용한 태양이미지 제작
06. 언멀트와 블렌딩 모드를 활용한 멀티패스 후보정
07. 3D 레이어 연기효과 작업
08. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH02. Scene 02_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH03. Scene 03_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 신호등 점등 후보정
02. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH04. Scene 04_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 3D 레이어 하늘, 연기, 태양
03. 캐릭터 표정제작 및 3D 연동
<b>CH05. Scene 05_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH06. Scene 06_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기



CURRICULUM

15.

**AE 후보정 및  
이펙트 후반작업  
2**

파트별 수강시간 03:18:43

<b>CH01. Scene 07_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
04. 폭발 3D 레이어 합성 제작
<b>CH02. Scene 08_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH03. Scene 09_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
04. 속도감을 더해주는 라인 이펙트 합성
<b>CH04. Scene 10_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 연기, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH05. Scene 11_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
<b>CH06. Scene 12_AE 후반작업</b>
01. C4D 카메라 불러오기 및 멀티패스 후보정
02. 하늘, 태양, 표정 3D 레이어 연동
03. 커브이펙트를 활용한 전체적 색감 밸런스 맞추기
04. 속도감을 더해주는 라인 이펙트 합성
<b>CH07. Master 씬장면 밸런스 작업</b>
01. 마스터 밸런스 작업 1
02. 마스터 밸런스 작업 2

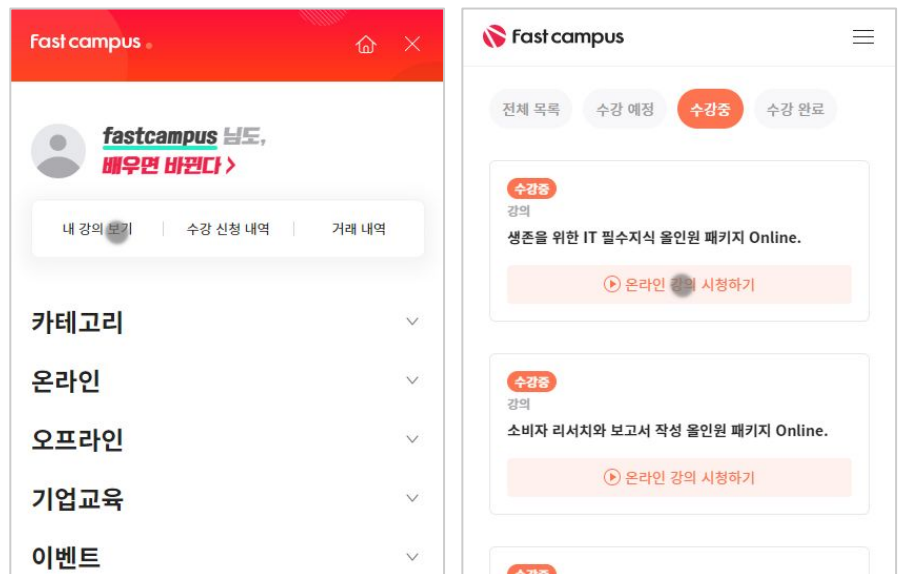


## 주의 사항

- 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.