

# 교육 과정 소개서.

CLASS : 그래픽 디자인을 위한 블렌더

## 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 : 2024년 04월 19일
- 2차 : 2024년 05월 24일
- 3차 : 2024년 06월 21일
- 전체공개 : 2024년 08월 30일

최근 수정일자 2024년 3월 19일



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_bmaster1">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_bmaster1</a>
강의시간	22시간 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

- 인터페이스를 알아보고, 실습을 통해 간단한 도형 모델링과 노드를 활용한 텍스처 제작, UV맵핑 방법을 학습합니다.
- 블렌더에서 모션을 주기 위해 필요한 기능의 원리를 이해하고, 이를 활용하여 창의적인 포스터를 만들어 봅니다.

## 강의요약

- 2D 그래픽으로 표현하기 부족한 자신의 창의성과 표현력의 한계를 3D 그래픽을 활용하여 사실적인 결과물을 만들어내는 데 중점을 두어 단순한 기술적 학습을 넘어 창의적인 아이디어를 현실화시키는 과정에서 능력을 향상시킬 수 있습니다. 실전 예제와 프로젝트를 통해 수강생들은 자신의 아이디어를 현실화하는 과정을 직접 체험하며 수강생들은 원하는 결과물을 직접 창작하고 구현하는 능력을 갖출 수 있게됩니다, 이를 통해 창의적인 디자인 프로세스를 경험하고 발전시킬 수 있는 기회를 제공합니다.



---

**강사**

김희연

과목

- CLASS : 그래픽 디자인을 위한 블렌더

---

약력

- 현) 프리랜서 디자이너

---

## CURRICULUM

# 01.

## Graphic design

<b>CH01. OT</b>
01. 연사 소개
02. 블렌더 설치
03. 블렌더 인터페이스 및 조작방법
<b>CH02. 추상 도형 포스터 : 3D 그래픽 기초</b>
01. 모델링 기초
02. 모디파이어를 활용한 모델링
03. 추상 도형 포스터 만들기
04. 셰이더 및 월드 설정
05. 렌더링하기
<b>CH03. 3D 로고 : 텍스처 제작 이해</b>
01. 3D 로고 모션의 기초와 이해
02. 3D 로고 (금속)
03. 3D 로고 (유리)
04. 3D 로고 (플라스틱)
05. 3D 로고 (털)
06. 3D 로고 (젤리)
07. 3D 로고 (홀로그램)
<b>CH04. 패키지 목업 : UV 맵핑 이해</b>
01. UV 맵핑의 이해
02. 패키지 목업(명함)
03. 패키지 목업(포스터)
04. 패키지 목업(종이봉투)
05. 패키지 목업(캔)
06. 패키지 목업(박스)
07. 패키지 목업(화장품-립밤)
08. 패키지 목업(화장품-크림)
09. 패키지 목업(화장품-앰플)

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



CURRICULUM

01.  
Graphic design

CH05. 무빙포스터 : 시뮬레이션과 파티클 이해
01. Loop을 활용한 포스터01
02. Loop을 활용한 포스터02
03. Cloth을 활용한 포스터01
04. Cloth을 활용한 포스터02
05. Cloth을 활용한 포스터03
06. Soft Body을 활용한 포스터
07. Particle(hair)을 활용한 포스터
08. Particle(Emitter)을 활용한 포스터01
09. Particle(Emitter)을 활용한 포스터02
10. Particle(Emitter)을 활용한 포스터03
11. Rigid body을 활용한 포스터
12. Fluid을 활용한 포스터
CH06. 무빙포스터 : 리깅과 믹사모 활용
01. 리깅의 이해
02. 리깅을 활용한 포스터
03. 믹사모를 활용한 포스터
04. Outro

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

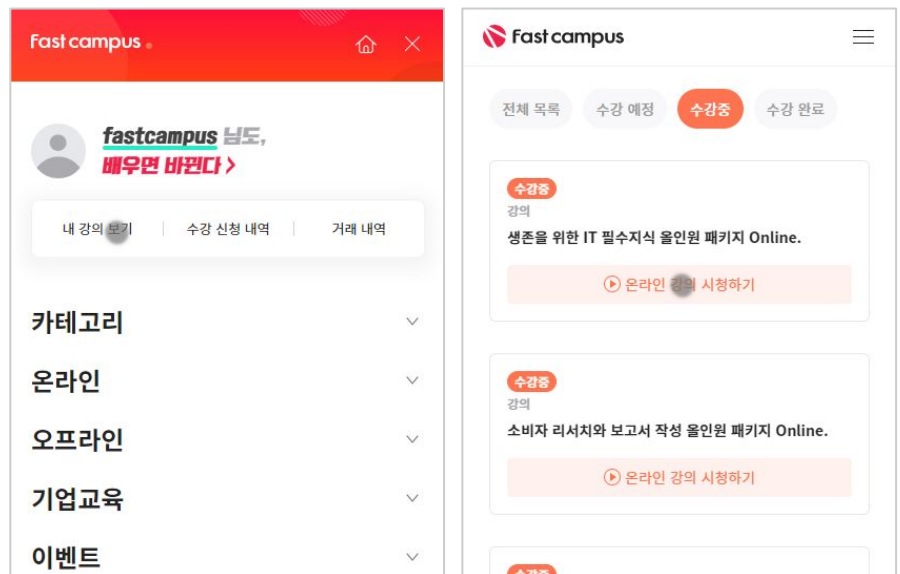


## 주의 사항

- 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.