

# 교육 과정 소개서.

CLASS : 쫓득한 모션그래픽 제작

## 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.

- 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_bmaster2">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_bmaster2</a> |
| 강의시간  | 23시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)  |
| 문의    | <a href="#">고객센터</a>  |

## 강의특징

|            |                                     |
|------------|-------------------------------------|
| 나만의<br>속도로 | 낮이나 새벽이나<br>내가 원하는 시간대에 나의 스케줄대로 수강 |
|------------|-------------------------------------|

|               |  |
|---------------|--|
| 원하는 곳<br>어디서나 | 시간을 쪼개 먼 거리를 오가며<br>오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강 |
|---------------|--|

|           |   |
|-----------|---|
| 무제한<br>복습 | 무엇이든 반복적으로 학습해야<br>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

- 모션그래픽에서 제가 가장 중요하게 생각하는 것은 화려한 표현과 기술적인 완성도보다는 담백하고 명확한 움직임을 통해 메시지나 감상을 전달하는 것이라고 생각합니다. 본 강의에서는 20가지 실습 예제를 통해 씬 설정, 타임라인, 키프레임 사용법부터 다양한 모디파이어, 시뮬레이션, Particles, Dynamic Paint, Shape Key, Geometry Nodes 까지, 블렌더에서 모션그래픽을 제작하기 위한 필수 기능들을 알아봅니다. 최종적으로 프로젝트 기획에서부터 스토리보드 작성, 스타일프레임, 애니메이션 제작, 렌더링, 후보정에 이르기까지 모션그래픽 제작의 모든 단계를 실습하실 수 있습니다. 블렌더는 현재 모션그래픽을 하는 데에는 아주 적합한 도구는 아닙니다. 하지만 무료 톨로 접근성이 좋아, 모션그래픽 입문자 분들이나 2D 그래픽 디자이너분들에게 아주 유용한 도구가 될 수 있을 것이라 생각합니다.



## 강사

김경홍

과목

- CLASS : 쏘독한 모션그래픽 제작

약력

- 현) 슈퍼베리모어 모션그래픽 디자이너
- 전) 프리랜서 모션그래픽 디자이너  
[참여 프로젝트]
- 서태지와 아이들 <시대유감> MV
- SWC 2023 파이널 오프닝
- 29CM GALLERY
- PALMBERG - ORGATEC 2022
- YESEYESEE X Telic
- BZNAV 2022 브랜드 필름 외 작업 다수




---

CURRICULUM

01.

Motion graphic

---

|                                |
|--------------------------------|
| <b>CH01. 오리엔테이션</b>            |
| 01. 연사 소개 및 강의 개요              |
| 02. 씬 셋팅                       |
| 03. 타임라인과 키프레임                 |
| 04. 그래프 에디터                    |
| <b>CH02. 모디파이어를 활용한 모션그래픽</b>  |
| 01. 계층구조/Transform 모션그래픽       |
| 02. array 모션그래픽                |
| 03. bool 모션그래픽                 |
| 04. remesh 모션그래픽               |
| 05. simple deform 모션그래픽        |
| 06. curve 모션그래픽                |
| 07. displace / wave 모션그래픽      |
| 08. attice / mesh deform 모션그래픽 |
| 09. shrinkwrap 모션그래픽           |
| <b>CH03. 시뮬레이션을 활용한 모션그래픽</b>  |
| 01. rigid body 모션그래픽           |
| 02. soft body 모션그래픽            |
| 03. cloth 모션그래픽                |
| 04. particle emitter 모션그래픽     |
| 05. particle hair 모션그래픽        |

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

## CURRICULUM

# 01.

## Motion graphic

|  |
|--|
| <b>CH04. Shape key와 Dynamic paint, metaball을 활용한 모션그래픽</b> |
| 01. metaball 모션그래픽   |
| 02. Shape key 모션그래픽  |
| 03. Dynamic paint 모션그래픽                                    |
| <b>CH05. Geomtrynode를 활용한 모션그래픽</b>                        |
| 01. Geomtrynode 의 이해                                       |
| 02. Geomtrynode 모션그래픽 (1) look at target                   |
| 03. Geomtrynode 모션그래픽 (2) proximity                        |
| <b>CH06. 메터리얼 제작</b>                                       |
| 01. 메터리얼 제작하기 (1)  |
| 02. 메터리얼 제작하기 (2)  |
| 03. 메터리얼 제작하기 (3)  |
| 04. 메터리얼 제작하기 (4)  |
| <b>CH07. 모션그래픽 실무 프로젝트</b>                                 |
| 01. 스토리보드와 가편  |
| 02. 애니메이션 제작하기 (1)   |
| 03. 애니메이션 제작하기 (2)   |
| 04. 애니메이션 제작하기 (3)   |
| 05. 애니메이션 제작하기 (4)   |
| 06. 애니메이션 제작하기 (5)   |
| 07. 애니메이션 제작하기 (6)   |
| 08. 스타일프레임 제작하기(1)   |
| 09. 스타일프레임 제작하기(2)   |
| 10. 멀티패스 렌더링   |
| 11. 후보정  |

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

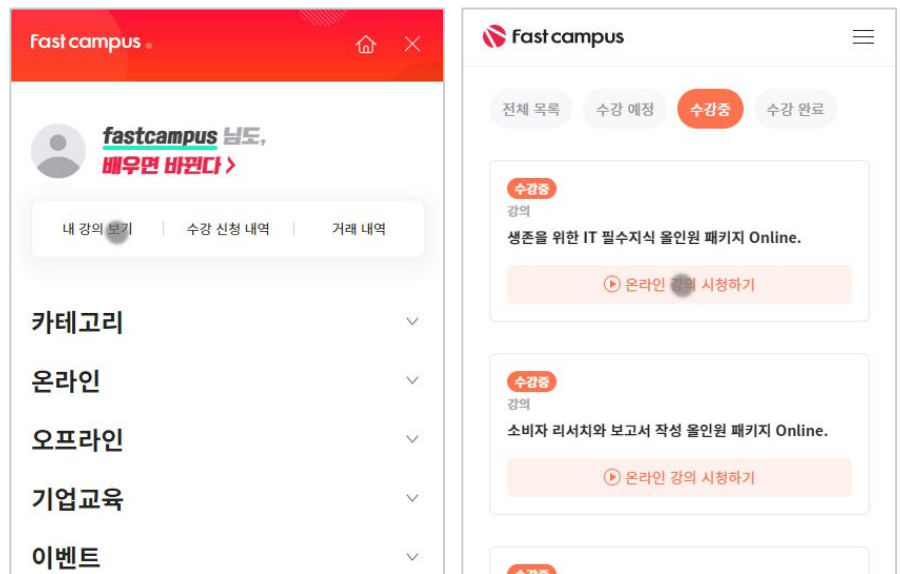


## 주의 사항

- 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.