

교육 과정 소개서.

한 번에 끝내는 디자인 툴 초격차 패키지 2024
SIGNATURE+



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_signature
강의시간	164시간
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 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

- 포토샵 강의의 하나 가격으로 실무 활용 TOP 10 디자인 툴을 160시간 강의 한 번에 배워봅니다.
- AI 실무 활용법부터 툴 버전 업데이트에 따른 추가 강의, 최신 트렌드를 반영한 실습예제까지! 새로운 트렌드에 발빠르게 맞춰 강화된 새로워진 2024 초격차 구성을 만나보세요.
- 전공자도 아닌데 실무에서 디자인 툴을 다룰 일이 많은 분, 디자이너와의 협업을 위해 디자인 툴 사용이 불가피한 분, 자기계발의 일환으로 디자인 툴을 독학하고자 하는 분, 디자인 입문자이지만 디자이너를 꿈꾸는 분, 전공 외 새로운 분야에 대한 스킬업이 필요한 디자이너, 회사에서 필요한 디자인을 알아서 해결해야 하는 인하우스 디자인분들께 이 강의를 적극 추천합니다.

강의요약

- 단순히 일러스트를 그리는 것이 아닌 디자이너로서 툴을 다루는 법을 알려드립니다. 단계별로 툴의 특성과 사용 방법을 알아보며 예제를 함께 만들어봅니다.
- 일괄적으로 찍어내는 proset을 이용한 공장형 사진이 아닌, 시간은 절약하되, 나만의 스타일을 가미해 대량의 사진을 원하는 스타일로 보정 할 수 있습니다.
- 포토샵 입문자부터 중급자까지 빠르게 친숙해 질 수 있도록 최대한 활용도가 높고 재미있는 예제 강의를 구성 했습니다.



강사

김정활	과목	- 일러스트 레이터
	약력	- 현) HWAL works 그래픽 스튜디오 운영 이력] - 2021. SeMA 창고 <눈치네> 포스터 및 도록디자인 - 2021. 아르코미술관 <그 가운데 땅> 포스터 및 도록 디자인 외 다수
박상은	과목	- 포토샵, 라이트룸
	약력	- 현) 스튜디오 하우워즈유어 운영 이력] - 2022 매드고트 시즌 프로모션 - 2021 클리오 페리페라 플라초이스 프로모션 시즌 촬영 - 2021 SAMSUNG 앱스토어 연구 개발 참여
Sally	과목	- 머신러닝 실전 모델링과 XAI
	약력	- 현) 광고대행사 온라인 프로모션 디자이너 이력] - 전) 중고명품 플랫폼 C사 마케팅 디자이너 - 금융, 자동차, 게임, 명품 외 다수의 브랜드 광고 채널 운영 디자인 - 메이커 스페이스 포토샵 강의 출강



강사

윤지은

과목

- 포토샵, 일러스트 레이터

약력

- 현) 튜이시디자인 대표
- 웹디자이너 및 포토샵 & 일러스트 전문 강사
- 이력]
- 전) 해커스 HRD GTQ 강의 및 공공기관, 기업, 학교 등 포토샵, 일러스트 전문 강의
- 상세페이지 디자인, 브랜딩, 인쇄물 제작 등 디자인 활동

황지완

과목

- 인디자인

약력

- 현) 프리랜서 디자이너
- 이력]
- 전) 홍익출판사 디자인 팀장
- 편집디자인 강의 with 인디자인, 맛있는 디자인 포토샵 & 인디자인 CC 2018 외 다수



강사

김정원	과목	- 피그마
<hr/>		
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현) 프리랜서 디자이너 - 이력] - 전) 웹액츄얼리코리아 디자인 실장 - 전) 삼성 SDS UI 디자이너 - 전) KG이니시스, 삼성전자, MCN, Amway Korea 외 다수 클라이언트
김인수	과목	- 애프터 이팩트
<hr/>		
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현) Ethanol production 3D/VFX 실장 - 이력] - 전) 프리랜서 PD, 영상 디자이너 - 삼성 id 포켓 카드, 지코xCLIOxELLE, 장원영xGoshperesxELLE등 다수 뮤직비디오 광고 제작 및 참여
권상봉	과목	- Cinema 4D
<hr/>		
약력		<ul style="list-style-type: none"> - 현) 더모션아카데미 C4D 전문 강사 - 이력] - 전) X5 studio 3D 모션 디자이너 - 전) 이음디자인 컴퓨터 학원 3D 건축 디자인 전문강사 - 대우조선해양 천톤급 수출형 전투함 홍보영상



강사

변창우

과목

- 프리미어프로, 다빈치리졸브

약력

- 현) 영상 프로덕션 Hogyster 대표 및 감독
- 이력]
- 삼양식품, 스파오, 캐빈클라인, LG화학 외 다수 클라이언트
- 전) 삼성 SDS UI 디자이너
- 영화, 광고, 뮤직비디오 등 다수 연출

전하준

과목

- 블렌더

약력

- 전) 프리랜서 모션그래픽 디자이너
- 이력]
- 전) X5 studio 3D 모션 디자이너
- 교육용 유튜브 콘텐츠 및 공공기관 안내 애니메이션 제작



CURRICULUM

포토샵 01.

초보자도 전문가처럼 포토샵 편집/보정

파트별 수강시간 04:45:57

CH01. 포토샵 살펴보기
01. 포토샵 살펴보기
CH02. 그래픽 기초 지식
01. 그래픽 기초 지식
CH03. 포토샵 파일 관리하기
01. 포토샵 파일 관리하기
CH04. 포토샵 패널 알아보기
01. 포토샵 패널 알아보기
CH05. 포토샵 기본 기능
01. 포토샵 기본 기능
CH06. 자주 사용하는 단축키
01. 자주 사용하는 단축키 (1) - cmd 알파벳
02. 자주 사용하는 단축키 (2) - cmd 알파벳
03. 자주 사용하는 단축키 (3) - 알파벳 단독
CH07. [실습] 인생네컷 만들기
01. [실습] 인생네컷 만들기
CH08. 이미지 보정하기
01. Histogram 패널
02. Curve, Level
03. Camera Raw Filter
CH09. 누끼 따기
01. 자동 누끼따기 Object Selection Tool
02. 펜툴을 통한 누끼따기
03. (실무팁) 제품별 누끼따기
CH10. 인물 보정하기
01. 잡티 제거
02. 인물 얼굴 및 몸매 보정 (Liquify)
CH11. 제품 / 음식 보정하기
01. 빛반사 제거 및 추가
02. 툰 조정하기

CURRICULUM

포토샵 02.

17개 프로젝트로
완성하는 포토샵
실무

파트별 수강시간 18:24:14

CH01. 텍스트 효과(기초)
01. 오리엔테이션/Stroke를 이용한 텍스트 디자인(1)
02. 오리엔테이션/Stroke를 이용한 텍스트 디자인(2)
03. Type on path 기능을 활용한 텍스트 디자인(1)
04. Type on path 기능을 활용한 텍스트 디자인(2)
05. 텍스트 변형을 활용한 원근감있는 텍스트 디자인
CH02. [실습] 페스티벌 포스터 만들기
01. 페스티벌 포스터 배경 만들기
02. 레이어스타일을 활용한 네온사인 타이틀 디자인
CH03. [실습] 타이포 포스터 만들기
01. 타이포만을 활용한 감각적인 세일 포스터(1)
02. 타이포만을 활용한 감각적인 세일 포스터(2)
03. Displace 기능을 활용한 포스터 제작(1)
04. Displace 기능을 활용한 포스터 제작(2)
CH04. 유용한 소스 사이트 소개
01. 유/무료 스톡 사이트
02. 유/무료 폰트 사이트
CH05. [실습] SNS 카드뉴스 만들기
01. [실습] SNS 카드뉴스 만들기(1)
02. [실습] SNS 카드뉴스 만들기(2)
CH06. [실습] 카페 신메뉴 포스터 제작
01. [실습] 포토샵에서 그림자를 만드는 방법
02. [실습] 카페 신메뉴 포스터 제작(1)
03. [실습] 카페 신메뉴 포스터 제작(2)
CH07. [실습] 상세페이지 만들기
01. 눈에 띄는 인트로 제작
02. 제품특징 및 상세페이지 레이아웃
03. 제품 후기 디자인
CH08. [실습] 네이버 배너 광고 만들기
01. 가로형 배너 제작
02. (실무팁) 실무 디자이너처럼 베리에이션 하기
CH09. [실습] 유튜브를 위한 포토샵 - 브이로그
01. 채널 아트 디자인하기
02. 썸네일 만들기
CH10. [실습] 유튜브를 위한 포토샵 - 예능
01. 채널 아트 디자인하기
02. 썸네일 만들기



CURRICULUM

포토샵 02.

17개 프로젝트로 완성하는 포토샵 실무

파트별 수강시간 18:24:14

CH10. [실습] 유튜브를 위한 포토샵 - 예능
01. 채널 아트 디자인하기
02. 썸네일 만들기
CH11. [실습] 레이어마스크를 활용한 합성 포스터
01. 레이어마스크의 이해
02. 레이어마스크를 활용한 영화 포스터 제작
CH12. [실습] 명함과 명함 목업 만들기
01. 텍스트를 활용한 간단한 로고제작
02. 명함 제작
03. 근사한 명함 목업 만들어보기
CH13. [실습] 뉴트로 앨범아트 디자인
01. 1980년대 스타일 레트로 타이틀 제작
02. 내가 좋아하는 아이돌 사진 넣어 앨범 커버 완성
CH14. [실습] 클리핑마스크를 활용한 감각적인 포스터 제작
01. 클리핑 마스크의 이해
02. 클리핑 마스크를 활용한 매거진 표지 제작
CH15. [실습] 몽환적인 콜라주 아트웍
01. 콜라주 재료 선정, 사물 누끼따기 (펜툴 활용)
02. 재료 배치 및 콜라주 아트웍 완성
CH16. [실습] 글리치 아트웍을 활용한 앨범 커버
01. 글리치 아트웍 (1) 텍스트
02. 글리치 아트웍 (2) 인물사진
CH17. [실습] 홀로그래픽 만들기
01. 초간단 홀로그래픽 제작 (믹서브러쉬 활용)
02. 홀로그래픽 타이틀 제작
CH18. [실습] 글래스모피즘 효과
01. 글래스모피즘 효과
CH19. [실습] 듀오톤 포스터 만들기
01. 듀오톤 포스터 제작 (그라디언트맵 활용)
CH20. 작업 시 유용한 레퍼런스 사이트
01. 작업 시 유용한 레퍼런스 사이트

CURRICULUM

포토샵 03.

포토샵 AI 신기능을 활용한 실무디자인 (2024)

파트별 수강시간 02:44:13

CH01. 인터페이스 세팅하기

01. 포토샵 기본세팅, 자주쓰는 패널 정리

CH02. 포토샵 AI 신기능

01. 상황별 작업표시줄(contextual task bar)로 주요기능, 생성형채우기

CH03. remove tool 제거툴

01. ai제거툴(Remove tool) 사용법

CH04. sns카드뉴스&배너만들기

01. 웹용 규격 세팅하기, 이미지보정, 글자배치

02. sns용 글자 꾸미기, 도형 활용하기

03. 가로형 배너 레이아웃, 생성형 ai기능 활용

CH05. 영화포스터 디자인

01. 웹포스터 규격열기, ai로 어울리는 배경생성

02. 텍스트배치, 그라데이션효과, 꾸밈소스 추가

03. 더미텍스트 넣기, 배경 브러쉬 사용법

CH06. 카페음료 메뉴판만들기

01. 규격열기, 사진밝기 - 색감보정, 바다컨셉 이미지생성

02. 텍스트꾸미기, 디테일 요소 추가

03. 사용자 정의 모양 도구, 텍스트 구부리기

04. 카페컨셉 이미지 생성, 디자인 요소 컬러변경



CURRICULUM

일러스트 01.
23개 실습으로
완성하는
일러스트 기초

파트별 수강시간 10:28:39

CH01. 일러스트레이터란?
01. 일러스트레이터 프로그램 간단한 소개
CH02. 시작 전 프로그램 셋팅하기
01. CMYK/RGB, dpi/ppi, 백터/비트맵
02. 대지, 레이어, 패널 셋팅 등
CH03. 그려보기 1
01. 도형툴
02. 선택툴과 직접선택툴
CH04. 색칠해보기
01. 색상 지정하기, 투명도 / 예제 : 하트, 선물상자
02. 그라디언트 툴 / 예제 : 도형 명암주기
CH05. 복사하고 변형해보기
01. 복사하기, 반복하기
02. 크기 변형, 회전, 대칭, 기울기 / 예제 : 눈꽃
03. 정렬
CH06. 그려보기 2
01. 펜툴 다루기 / 예제 : 악기 아이콘
02. 선 다루기 / 예제 : 점선 효과
CH07. 합치고 나누고 가리기
01. 패스파인더 / 예제 : 음양무늬, 날씨 아이콘
02. 클리핑 마크스 / 예제 : 클리핑 마스크 적용



CURRICULUM

일러스트 01.
23개 실습으로
완성하는
일러스트 기초

파트별 수강시간 10:28:39

CH08. 편리하게 작업하기
01. 심볼
02. 패턴
03. 브러쉬
04. 라이브 페인터 툴
CH09. 글자 쓰기
01. 문자 툴, 문자/단락 패널, 문자 / 단락스타일 패널
02. 다양한 글자 표현 방법 따라해보기
CH10. 알아두면 쓸모있는 꿀팁
01. 패스이동
02. 색상변경
03. 안내선, 대지 활용
04. 자유변형도구
CH11. 마무리하며
01. 저장하기 - 용도별 저장방법
CH12. 응용해보기
01. 무당벌레 / 텐트 그리기
02. 핫도그와 소시지 그리기
03. 아이콘 그리기
04. 지옥도 그리기
05. 꽃과 꽃병 그리기
06. 새 그리기
07. 뉴모피즘 아이콘 그리기
08. 심볼로고 그리기
09. 천수관세음보살 그래픽 그리기

CURRICULUM

일러스트 02.

20개 프로젝트로 완성하는 일러스트 심화 (feat. 인쇄 실무)

파트별 수강시간 08:25:23

CH01. 심화과정 툴 배워보기

01. 이미지 가져오기, 이미지 추적하기
02. 매쉬 툴
03. 블렌드 툴
04. 블렌드 툴 - 윈도우 그래픽 만들기
05. 혼합모드

CH02. 효과 배워보기

01. 3D
02. 스타일화 - 외부 / 내부광선, 그림자 만들기
03. 왜곡과 변형 - 변형, 오목과 볼록, 지그재그
04. 흐림효과
05. 픽셀화 - 하프톤 효과
06. 3D 맵핑

CH03. 알아두면 쓸모있는 실무 꿀팁

01. 인쇄 종류
02. 별색이란 ?
03. 발주 전 꼭 체크해야 하는 것들
04. 오버프린트와 녹아웃
05. 블랙과 리치블랙
06. PDF 저장 방법

CH04. 응용해보기

01. 아이소메트리 일러스트 그리기
02. 연주회 티켓 디자인 하기
03. 포스터 만들기
04. 글자로 그래픽 포스터 디자인하기
05. 패턴형 포스터 디자인하기
06. 털질감의 그래픽으로 앨범커버 디자인하기
07. 광선 효과로 웹 메인페이지 디자인하기
08. 그림자 효과로 책 커버 디자인하기
09. 사진으로 영화 포스터 디자인하기
10. 간단한 모션으로 gif 포스터 만들기

CH05. 마무리 하며

01. 폰트 및 디자인 템플릿 사이트 추천
02. 수업을 마치며

CURRICULUM

일러스트 03.

일러스트 AI와 신기능을 활용한 실무디자인 (2024)

파트별 수강시간 01:10:32

CH01. 인터페이스 세팅하기

01. 툴바 고급형, 상단옵션바, 자주쓰는 패널열기

CH02. 4가지 유형 알아보기

01. 피사체, 장면형태의 일러스트 생성하기

02. 심플 아이콘, 패턴형태의 일러스트 생성하기

CH03. 밝기, 색감 조절하기

01. recolor artwork 기능으로 컬러, 밝기조정

CH04. 완성도 올리기

01. recolor artwork 기능으로 컬러, 밝기, 생성형 수정

CH05. 로고 활용하기

01. ai로 생성한 일러스트로 로고 만들기

CH06. 목업 적용하기

01. 목업 기능 사용법, 내 이미지로 적용하기

CH07. 실습예제_엽서, 명함제작

01. 카드규격만들기, ai로 케익 생성

02. 브러쉬활용, 메쉬효과, 패스 위 글자쓰기 등 꾸미기

03. 명함규격, 레이아웃수정, 클리핑마스크 사용법



CURRICULUM

인디자인 01.

복디자인으로 배우는 인디자인 실무

파트별 수강시간 05:47:31

CH01. 인디자인 인터페이스 도구
01. 인디자인 작업 영역 설정하기
02. 자주 사용하는 도구 알아보기
03. 책의 구조
04. 책의 주요 판형
05. 새문서 만들기
CH02. 본문 시안 작업
01. 본문의 구조
02. 텍스트 불러오기
03. 격자 설정
04. 페이지 번호 만들기 (텍스트 변수와 섹션)
05. 문자 패널의 이해
06. 타이포에 강약을 주는 방법
07. 단락 패널의 이해
08. 단락을 꾸며주는 방법
09. 표와 탭 간격
10. 본문 시안 마무리
CH03. 본문 흘리기
01. 문자 스타일과 단락 스타일
02. 중첩과 그랩 스타일
03. 찾기 바꾸기
04. 주석
05. 목차
CH04. 표지 만들기
01. 도형 만들기
02. 펜툴의 활용
03. 이미지 활용
04. 별색
05. 표지 대지 작업
CH05. 인쇄와 후가공
01. 후가공 정하기
02. 인쇄



CURRICULUM

라이트룸 01.

감성을 담은 라이트룸 편집 보정 기초

파트별 수강시간 07:46:13

CH01. 라이트룸 살펴보기
01. 라이트룸의 특징
02. 라이트룸vs포토샵vs브릿지
03. 작동방법 알아보기(+카탈로그 기초)
CH02. 라이트룸 인터페이스-1
01. 카탈로그 만들기
02. 사진위치 파악하기
03. 사진보는 방법
04. 자주쓰는 단축키 10개
CH03. 라이트룸 인터페이스-2
01. 디지털 현상이란?
02. 인터페이스 살펴보기
03. 자주쓰는 단축키 5개
CH04. 카탈로그
01. 카탈로그의 기본 개념, 카탈로그와 라이트룸의 관계성
CH05. 카탈로그와 하위폴더
01. 카탈로그, 사진 폴더링하는 방법
02. 폴더링 하는 이유
03. re-link하기 (사진 재연결하기)
CH06. [실습] 일자별 카탈로그 만들어보기
01. 폴더링 하기, 카탈로그 만들기, 하위폴더에 export하기
CH07. Library 패널 기초 툴
01. 사진 rotate
02. 사진 선택하기
03. 나의 기준으로 사진 재정렬하기
CH08. Develop 패널 기초 툴
01. Intro
02. basic
03. Tone curve
04. HSL
05. Color grading
06. Detail
07. lens correction, effects
CH09. [실습] 장르별 사진 보정하기-1
01. 제품사진
02. 인물 배경사진

CURRICULUM

라이트룸 01.

감성을 담은 라이트룸 편집 보정 기초

파트별 수강시간 07:46:13

CH10. [실습] 장르별 사진 보정하기-2

01. 풍경사진
02. 자연물사진
03. 인물 풍경사진

CH11. [실습] 아쉬운 사진 살려보기

01. 대비가 강한 사진
02. 역광사진
03. bg 인물사진
04. 2분할 사진 보정
05. 분할 사진 보정

CH12. preset 활용하기

01. 프리셋이란?
02. 프리셋 설치하기
03. 나만의 프리셋 만들기

CH13. [실습] preset 활용하기

01. 프리셋 설치하기
02. 프리셋 만들기
03. 프리셋 저장하기
04. 저장한 프리셋 가져오기

CH14. sync 활용하기

01. sync란? sync로 일괄 보정하기
02. 부분 선택하여 적용하기

CH15. 타기기와 연동하기

01. 모바일/ 태블릿에서 프로그램 연동하기
02. Account Access
03. 효율적인 사용방법

CH16. 모바일 Lr 활용하기

01. 인터페이스 이해하기
02. 파일 관리하기
03. 보정하기
04. preset

CH17. 아이패드 Lr 활용하기

01. 인터페이스 이해하기
02. 파일 관리하기
03. 보정하기
04. preset

CURRICULUM

피그마 01.**반응형 앱으로
한번에 끝내는
피그마 A to Z**

파트별 수강시간 10:44:15

CH01. Intro
01. 강의소개
CH02. 피그마란?
01. 왜 피그마인가
CH03. 피그마 시작하기
01. 피그마 계정 만들기
02. 피그마 요금 체계 알아보기
CH04. 피그마 대시보드 인터페이스
01. 피그마 대시보드 설명
02. 피그마 커뮤니티 페이지
03. 팀설정, 계정정보
04. 피그마 데스크탑 설치하기
CH05. 피그마 디자인 파일 인터페이스
01. 디자인 파일 인터페이스
02. 디자인 파일 인터페이스 - 상단 툴바
03. 디자인 툴 살펴보기
CH06. 프레임 이해하기
01. 프레임 이해하기
02. 콘스트레인트(제약조건) 실습
03. 레이아웃 그리드
CH07. 재사용 요소 만들기
01. 스타일 설정하기
02. 라이브러리 생성, 발행
CH08. 오토레이아웃
01. 오토 레이아웃이란?
02. 오토 레이아웃 리사이즈
03. 반응형 컴포넌트 만들어보기 1
04. 반응형 컴포넌트 만들어보기 2



CURRICULUM

피그마 01.

반응형 앱으로 한번에 끝내는 피그마 A to Z

파트별 수강시간 10:44:15

CH09. 컴포넌트
01. 컴포넌트 이해하기
02. 베리언츠 이해하기
03. 버튼 베리언츠 만들기
CH10. [실습] 앱 디자인 와이어프레임
01. 피트니스 앱 와이어 프레임 1
02. 피트니스 앱 와이어 프레임 2
CH11. [실습] 앱 디자인
01. 피트니스 앱 디자인하기 (기본 세팅설정) (1)
02. 피트니스 앱 디자인하기 (기본 세팅설정) (2)
03. 피트니스 앱 디자인하기 (컴포넌트) (1)
04. 피트니스 앱 디자인하기 (컴포넌트) (2)
CH12. [실습] 프로토타이핑
01. 기본 프로토타입 인터랙션
02. 인터랙티브 컴포넌트
03. 새로운 기능 Section
04. 피트니스 앱 프로토타이핑 (1)
05. 피트니스 앱 프로토타이핑 (2)
CH13. [고급실습] 반응형 디자인
01. 반응형 디자인 & 브레이크 포인트
CH14. 디자인 시스템
01. 디자인 시스템 설정하기
CH15. 핸드오프
01. 디자인 에셋 전달하기
CH16. 플러그인
01. 추천 플러그인
CH17. 포트폴리오 만들기
01. 내 작업을 돋보이게 만들기

CURRICULUM

피그마 02.

피그마 AI와 신기능을 활용한 UXUI 디자인 (2024)

파트별 수강시간 03:41:46

CH01. Config 2023 이후 업데이트 Summary

01. Config 2023 이후 업데이트

CH02. 베리어블

01. 베리어블 이해하기 1

02. 베리어블 이해하기 2

CH03. 베리어블 프로토타이핑

01. 베리어블 프로토타입 1

02. 베리어블 프로토타입 2

CH04. 비디오 프로토타이핑

01. 비디오 프로토타이핑

CH05. 스티키 스크롤링 프로토타이핑

01. 스티키 스크롤링 프로토타입

CH06. 오토레이아웃 새기능

01. Autolayout(Wrap)

CH07. AI 활용 플러그인 소개

01. 피그마 AI 플러그인 활용하기



CURRICULUM

C4D 01.

Cinema4D로 처음 배우는 3D 디자인

파트별 수강시간 07:50:49

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



CURRICULUM

C4D 02.

생동감 넘치는 Cinema4D 3D 모션그래픽

파트별 수강시간 11:15:43

CH01. 3D 모션그래픽 기초
01. 키프레임의 이해
02. 모션그래픽-클로너를 이용한 모그라프 활용
03. 모션그래픽-보로노이 프랙처를 이용한 모그라프 활용
CH02. 시뮬레이션
01. 젠가 모션그래픽
02. 도넛 모션
03. 러버덕
04. 공 시뮬레이션
CH03. 재질 맵핑과 모델링 응용
01. Projection_ 맵핑
02. UVW _맵핑
03. Sculpting Modeling
04. Topology
CH04. 볼륨빌더(Volume Builder)
01. 기초학습
02. 응용학습
CH05. C4D 중급 활용
01. 외부소스 활용
02. 애프터이펙트 활용
CH06. 응용예제
01. 러버덕 모델링 (1)
02. 러버덕 모델링 (2)
03. 아이소메트릭 모델링 (1)
04. 아이소메트릭 모델링 (2)
05. 아이소메트릭 모션
06. 아이소메트릭 렌더링
CH07. 기능 활용과 재질 이론
01. 볼륨빌더를 활용한 포션 모델링
02. 옥테인 재질 세부 이론 (1)
03. 옥테인 재질 세부 이론 (2)
04. 단축키 만들기



CURRICULUM

블렌더 01.

블렌더 기초 (2024)

파트별 수강시간 00:56:02

CH01. 변경된 UI 살펴보기
01. 뷰포트 UI 변경 사항
02. 속성 UI 변경 사항
03. Principle BSDF
04. 라이트 링킹
CH02. 단축키 살펴보기
01. 스냅 단축키
02. 스컬팅 단축키 변경사항
03. 텍스처 페인팅 단축키 변경사항



CURRICULUM

블렌더 02.

3시간 만에 끝내는 블렌더 기초

파트별 수강시간 04:08:05

CH01. 블렌더 둘러보기
01. 오리엔테이션
02. 블렌더 설치하고 시작하기
03. 블렌더 둘러보기
CH02. 렌더링 해보기
01. Object 모드 메쉬 트랜스폼
02. 조명 종류와 속성
03. 카메라 속성
04. 렌더링 해보기
CH03. Edit 모드 둘러보기
01. Edit 모드 네비게이션 트랜스폼
02. Edit 모드 모델링 툴
03. Edit 모드 F2 애드온
CH04. 컵 모델링하기
01. 컵 모델링
02. 재질 넣기
03. HDRI 조명
04. 카메라 세팅, 렌더링
CH05. UV map과 이미지 텍스처
01. 기초 UV map
02. 간단한 이미지를 활용한 에셋 만들기
CH06. 텍스처 페인팅하기
01. 텍스처 페인트 모드
02. 예제를 통한 텍스처링 (사과) _ 모델링
03. 사과 텍스처링
04. 사과 렌더링, 마무리

CURRICULUM

블렌더 03.

블렌더 3D 캐릭터(2024)

파트별 수강시간 01:01:24

CH01. 웨이트 페인트 변경사항
01. 본, 웨이트 페인트 변경사항
02. 웨이트 페인트 칠해보기
CH02. 본 속성 변경사항
01. 본 콜렉션
02. 본 컬러와 커스터마이징

CURRICULUM

블렌더 04.**블렌더로 만드는
나만의 3D
캐릭터**

파트별 수강시간 12:12:51

CH01. 캐릭터 제작과정
01. 캐릭터 제작과정 프리뷰
02. 리토폴로지
03. 노말맵 베이킹
CH02. Sculpt 모드 둘러보기
01. 타블렛 세팅과 메쉬 나누기
02. Sculpt 브러쉬 설명
CH03. 하이폴리곤 모델링 _ Head 모델링
01. Head Sculpting
02. 귀, 눈썹 모델링
03. Head Sculpting 마무리 (Timelapse)
CH04. 하이폴리곤 모델링 _ Hair 모델링
01. Hair 모델링
02. Hair 모델링 (Timelapse)
03. Hair 마무리
CH05. 하이폴리곤 모델링 _ Body 모델링
01. Body base 모델링
02. Body Sculpting
03. Merge
04. Body sculpting 마무리 (Timelapse)
CH06. 하이폴리곤 모델링 _ Cloth 모델링
01. Mask Extract, Cloth 모델링
02. Cloth Sculpting (Timelapse)
03. Cloth 디테일
04. Cloth 디테일 (Timelapse)
05. Cloth 마무리



CURRICULUM

블렌더 04.

블렌더로 만드는 나만의 3D 캐릭터

파트별 수강시간 12:12:51

CH07. Face 리토폴로지
01. 기타 모델링
02. 리토폴로지 세팅
03. Face Loop
04. Face 리토폴로지 (Timelapse)
05. Face 리토폴로지 마무리
06. Face 리토폴로지 마무리 (Timelapse)
CH08. Body 리토폴로지
01. Body Loop
02. Body 리토폴로지 (Timelapse)
CH09. Cloth 리토폴로지
01. Cloth 리토폴로지
02. Cloth 리토폴로지 (Timelapse)
03. 리토폴로지 마무리
CH10. UV 언랩 하기
01. Body UV 언랩
02. Cloth UV 언랩
CH11. 노말맵 베이킹과 노드
01. Body 노말맵 베이킹, Cage
02. Cloth 노말맵 베이킹, ID map
03. 텍스처 페인트 준비, 노드
CH12. 텍스처 넣기
01. 이미지 텍스처 노드 활용
02. 노드로 텍스처 나누기
03. Cloth 텍스처 마무리
CH13. 눈 만들기
01. 아이라인 만들기
02. Eye Shader node



CURRICULUM

블렌더 04.

블렌더로 만드는 나만의 3D 캐릭터

파트별 수강시간 12:12:51

CH14. 기타 모델링과 마무리
01. 기타 모델링, 재질
02. 라이팅
CH15. 리깅 기초
01. Bone
02. Weight paint
CH16. Rigify로 캐릭터 리깅
01. Rigify add-on
02. Metarig 세팅
03. 캐릭터 리깅
04. IK, FK
05. Shape Key로 표정 만들기
CH17. 키프레임과 애니메이션 세팅
01. 키프레임과 그래프
02. Auto keying 세팅
03. Idle 애니메이션
CH18. 걷기 애니메이션
01. 걷기 레퍼런스 관찰
02. Contact, Down
03. Pass, Up
04. 애니메이션 마무리
CH19. 내보내기, 불러오기
01. 걷기 동영상 렌더링
02. 유니티로 내보내기
03. 유니티로 불러오기
CH20. 캐릭터 움직이기
01. 애니메이션 컴포넌트
02. 스크립트로 캐릭터 움직이기
03. 제작과정 리뷰와 마지막

CURRICULUM

지오메트리이 .

지오메트리 노드 기초(2024)

파트별 수강시간 02:32:53

CH01. 기초 원리와 용어 알아보기

01. 지오메트리 노드란?
02. 노드 원리
03. 용어 알아보기

CH02. 지오메트리 노드 UI

01. 노드 색상
02. 노드 형태

CH04. 잔디밭 만들기

01. 잔디와 꽃 모델링
02. 포인트와 인스턴스
03. 랜덤 벨류 노드
04. 랜덤 로테이션

CH05. 바람이 부는 애니메이션

01. 노이즈 텍스처 활용
02. 씰타임과 바람 애니메이션
03. 렌더링과 마무리



CURRICULUM

프리미어 01.

실무 프로세스를 따라 배우는 프리미어

파트별 수강시간 10:50:36

CH01. Introduction
01. 강사 소개
02. 영상 콘텐츠 유형의 중요성
CH02. 기획의 중요성
01. 프로덕션 워크플로우
02. 프리프로덕션과 편집의 관계
03. 포스트프로덕션 기획안
04. 참고 레퍼런스
05. 프로덕션 파이프라인과 작업 방식
06. 필요 장비 스펙과 툴 추천
CH03. 기본 세팅하기
01. 기본 세팅과 인터페이스 파트 1
02. 가볍게 편집해보기
03. 기본 세팅과 인터페이스 파트 2
04. 시퀀스 만들기
05. 프록시를 통해 파일을 가볍게 만들기
CH04. 편집 이론
01. 월터 머치의 6가지 법칙
02. 편집하는 방법 : cross cutting
03. 편집하는 방법 : jump cut
04. 편집하는 방법 : cutting on action
05. 편집하는 방법 : montage and b-roll
06. 편집하는 방법 : composition and eye trace
CH05. 편집 기술
01. 패널 톨과 단축키를 사용하는 방법
02. 인/아웃점 찾기 그리고 소스 모니터 패널 활용 방법
03. 인서트, 오버라이트, 소스패칭기능 설명
04. 마스크 광고 영상 편집하기
05. 영상 속도 조절하는 방법
06. 단축키 내 마음대로 설정하기
07. 영상 트랜지션 : 페이드 인 아웃, 디졸브, 매치컷
08. 영상 트랜지션 : 인비저블, 패싱, 점프
09. 영상 트랜지션 : 줌인 효과
10. 영상 트랜지션 : 아이리스, 드림 디졸브, J-L 컷
11. 영상 트랜지션 : 스트로브, 글리치, 스매시



CURRICULUM

프리미어 01.

실무 프로세스를 따라 배우는 프리미어

파트별 수강시간 10:50:36

CH06. 오디오 편집 방법
01. 페이드 인 페이드 아웃, 오디오 게인, 전체 오디오 수정
02. 오디오 싱크 맞추는 방법
03. 오디오와 음악에 맞춰 영상 편집하는 방법 (1)
04. 오디오와 음악에 맞춰 영상 편집하는 방법 (2)
CH07. 색 보정
01. 루메트리 색상 패널 활용하기 (1)
02. 루메트리 색상 패널 활용하기 (2)
CH08. 영상 내보내기
01. 영상 출력하는 방법
CH09. 꿀팁 기능들
01. 화면 분할하고 오토리프레임 하는 방법
02. 영상 네스팅하고 프리미어 프로 초기화 하기
CH10. 도형을 활용한 레이아웃
01. 트랙매트의 마법
CH11. 줌인/줌아웃/자르기
01. 영상 자르기
02. 줌인/줌아웃 하는 방법
CH12. 애프터이펙트
01. 로고 모션 제작 파트 1 (기본 세팅하기)
02. 로고 모션 제작 파트 2 (마스킹 & 애니메이션)
03. 로고 모션 제작 파트 3 (라이팅 & 카메라)
04. 프리미어프로와 애프터이펙트를 연동하여 작업하기
05. 합성 파트 1 (프리미어프로)
06. 합성 파트 2 (애프터이펙트)
07. 합성 파트 3 (애프터이펙트)
CH13. 자막의 모든 것
01. 자막 만들기 파트 1
02. 자막 만들기 파트 2



CURRICULUM

다빈치리졸브 01.

영상 분위기를 완성하는 다빈치 리졸브

파트별 수강시간 06:11:44

CH01. 다빈치리졸브를 활용한 편집 방법
01. 다빈치 리졸브 시작하기 (프로젝트 라이브러리 둘러보기)
02. 프로젝트 매니저, 세팅 및 단축키 설정
03. 인터페이스와 메뉴 둘러보기
04. 프로젝트 세팅 및 워크 스페이스 설정
05. 미디어풀과 메타데이터의 중요성
06. 타임라인을 만드는 방법
07. 인아웃을 잡고 편집하기
08. 트림 기능을 활용한 편집방법
09. 프록시가 중요한 이유
10. 편집 트랜지션
11. 다빈치의 모션 및 이펙트 기능을 활용하는 방법 (Transform, speed change, composition)
12. 텍스트 만드는 방법
13. 오디오를 수정하고 영상과 싱크하는 방법 알아보기
14. 컷 페이지에서 편집하는 방법
15. 영상 작업이 끝나고 딜리버리 하는 방법
CH02. 다빈치리졸브를 활용한 색보정
01. 컬러 페이지 설정하기 (프로젝트 세팅 및 컬러매니지먼트 설정)
02. 노드 이해하기 파트 1 (serial, parallel, layer)
03. 노드 이해하기 파트 2 (key mixer, alpha, RGB)
04. 컷을 선정하고 히어로 샷 고르기
05. 컬러 밸런스 와 커렉션
06. 컬러 그레이딩 파트 1 (temp, tint, curve)
07. 컬러 그레이딩 파트 2 (silver highlight)
08. 컬러 그레이딩 파트 3 (film look)
09. 색을 분리하고 변경하는 방법 (color separation)
10. 자주 사용하는 컬러 이펙트 (halation, vignette, beauty)
11. 합성 CG 및 효과 작업 part 1 (하늘 VFX)
12. 합성 CG 및 효과 작업 part 2 (피부 보정 및 컬러 애니메이션)

CURRICULUM

애프터이펙트 01.

애프터이펙트로 처음 배우는 2D 모션그래픽

파트별 수강시간 07:57:43

CH01. 애프터이펙트 살펴보기

01. 오리엔테이션
02. 설치하기, 시작하기
03. 인터페이스 알아보기
04. 작업 환경 최적화하기
05. 인생이 편해지는 무료 플러그인 설치하기

CH02. Shape 레이어와 Solid 레이어

01. Shape 레이어로 기본 모형 만들기
02. Solid 레이어의 기능과 배경 만들기

CH03. 간단한 애니메이션 만들기

01. 키프레임과 트랜스폼은 어떻게 어디에 쓸까?
02. Speed Graph로 속도 제어와 모션블러
03. Shape 레이어의 속성
04. Shape 레이어로 트랜지션 만들기
05. Shape 레이어 애니메이션 [실습]
06. EXPRESSION- 자동화 애니메이션
07. NULL 레이어- Parent 와 Child
08. 텍스트 만들기
09. 글씨효과 [실습]

CH04. 하나로 합쳐서 효과주기

01. 자주쓰는 Effect와 Adjustment Layer
02. Pre-composition으로 레이어 하나로 묶기
03. MATTE와 BLENDING 채널



CURRICULUM

애프터이펙트 01.

애프터이펙트로 처음 배우는 2D 모션그래픽

파트별 수강시간 07:57:43

CH05. Rendering- 영상 뽑아보기
01. 평소 많이쓰는 렌더 포맷과 세팅
02. 아이폰 유저를 위한 렌더 세팅
03. 배경이 투명한 영상 뽑는 방법
CH06. TEXT와 애니메이션
01. 폰트의 저작권 중요성과 서칭
02. 기본적인 애니메이션과 세부설정
03. 이미 만들어진 로고 Vector화 하기
04. 글씨 카툰 효과 주기 [실습]
05. 기본 3D 텍스트와 3D카메라 [실습]
06. 느낌적인 배경과 효과 만들기
CH07. 모션위에 타이포 [실습]
01. 레이어 애니메이션 심화 [실습]
02. 입체감 있는 모션그래픽 만들기 [실습]
03. 쫄깃한 애니메이션 만들기 [실습]
04. 모션과 타이포 그래피 섞어보기 [실습]



CURRICULUM

애프터이펙트 02.

애프터이펙트로 처음 배우는 VFX 합성 기초

파트별 수강시간 04:48:47

CH01. 누끼의 길
01. 펜툴로 기본 누끼 따는법
02. Mocha를 이용한 누끼따는 법
03. Roto brush로 누끼따는 법
04. 효과를 이용한 누끼따는 법
CH02. 영상 TRACKING
01. TRACK MOTION을 이용한 TRACKING
02. CAMERA TRACKING을 이용한 TRACKING
03. 모카를 이용한 TRACKING
CH03. 누끼와 TRACKING으로 가능한 효과들
01. 피부보정 (최적의 상황) [실습]
02. 피부보정 (어려운 상황) [실습]
03. 로고 지우기 & 바꾸기 (최적의 상황) [실습]
04. 로고 지우기 & 바꾸기 (어려운 상황) [실습]
05. 장면 연장 (최적의 상황) [실습]
06. 장면 연장 (어려운 상황) [실습]
07. 실사 영상에 TEXT 3D와 모션 그래픽 띄우기 [실습]
08. 흔들리는 영상 하늘 바꾸기 [실습]
09. 모션 / 타이포 / VFX 한 영상에 써보기 [실습]
10. 많이쓰고 필수적인 단축키 알아보기
11. 영상을 마치며



CURRICULUM

애프터이펙트 03. 애프터이펙트 (2024)

파트별 수강시간 01:32:56

CH01. 업데이트 살펴보기
01. 애프터이펙트 업데이트 방향
02. 속성창 활용
03. 로토브러쉬
CH02. Advanced 3D
01. 컴포지션과 오브젝트 불러오기
02. 3D 시작하기
03. 3D 오브젝트 트랜스폼
04. 렌더링하기



CURRICULUM

부록 01.

기획부터 시각적 구현까지 디자인 작품 시연

파트별 수강시간 01:00:11

CH01. 기획부터 시각적 구현까지 디자인 작품 시연

01. 콘셉트를 잡고 로고 표현하기

02. 수작업을 기반으로 디지털 표현하기

03. 발상부터 시각적 구현과 재현까지

CURRICULUM

부록 02.

디자인 기본기를 탄탄하게! 시각디자인 기초

파트별 수강시간 17:50:28

CH01. 강의소개
01. 강사소개, 수업소개
02. 수업목표, 수업목차 및 알려두기
CH02. 시각디자인 소개
01. 시각디자인 소개 1
02. 시각디자인 소개 2
02. 디자인의 정의 1
04. 디자인의 정의 2
05. 디자인의 정의 3
03. 그래픽 디자인의 정의
04. 시각 디자인의 정의 범위
05. 시각 디자인의 정의 개념
06. 강의 정리
CH03. 시각디자인 들여다보기
01. 시각디자인 들여다보기
02. 시각 언어의 이해
03. 시각언어 _ 글자와 이미지의 차이
04. 시각디자인 요소 _ 글자
05. 시각디자인 요소 _ 글자의 종류
06. 시각디자인 요소 _ 이미지
07. 시각디자인 요소 _ 이미지의 종류
08. 시각디자인 요소 _ 구성
09. 시각디자인 요소 _ 구성의 예
10. 글자와 이미지를 결합하는 방법, 예시
11. 강의 정리



CURRICULUM

부록 02.

**디자인 기본기를
탄탄하게!
시각디자인 기초**

파트별 수강시간 17:50:28

CH04. 시각디자인 기본 개념 : 서체 조판하기
01. 서체소개
02. 서체의 정의와 예
03. 활자, 서체 폰트의 차이
04. 서체와 조판 - 조판하기 소개
05. 서체와 조판 - 조판하기 정의
06. 서체와 조판 - 조판하기 범위
07. 기본 조판 방법 - 마이크로 - 글자 공간과 크기
08. 기본 조판 방법 - 마이크로 - 글자사이
09. 기본 조판 방법 - 마이크로 - 글자사이와 낱말사이
10. 기본 조판 방법 - 마이크로 - 글줄사이
11. 기본 조판 방법 - 마이크로 - 단락정렬
12. 기본 조판 방법 - 매크로
13. [실습] 기본 조판을 활용한 글자 배치 1
14. [실습] 기본 조판을 활용한 글자 배치 2
14. [실습] 기본 조판 - 페이지 디자인
15. 서체와 조판 - 섞어짜기
16. [실습] GREP를 이용한 섞어짜기 - 합성글꼴
17. [실습] GREP를 이용한 섞어짜기 - GREP



CURRICULUM

부록 02.

**디자인 기본기를
탄탄하게!
시각디자인 기초**

파트별 수강시간 17:50:28

CH05. 시각디자인 기본 개념: 서체 표현하기
01. 서체 - 표현하기
02. 서체의 기본 표현 - 리듬, 크기, 대비
03. 서체의 기본 표현 - 리듬 1
04. 서체의 기본 표현 - 리듬 2
05. 서체의 기본 표현 - 크기 1
06. 서체의 기본 표현 - 크기 2
07. 서체의 기본 표현 - 대비 1
08. 서체의 기본 표현 - 대비 2
09. 서체의 기본 표현 - 스타일
10. 서체의 기본 표현 - 스타일 1
11. 서체의 기본 표현 - 스타일 2
12. 서체의 응용 표현 - 결합, 분리, 곱하기
13. [실습] 결합 - 글자 결합을 이용한 디자인 1
14. [실습] 결합 - 글자 결합을 이용한 디자인 2
15. [실습] 결합 - 글자 분리를 이용한 디자인 1
16. [실습] 결합 - 글자 분리를 이용한 디자인 2
17. [실습] 곱하기 - 글자의 변형을 이용한 디자인 1
18. [실습] 곱하기 - 글자의 변형을 이용한 디자인 2
19. 강의정리



CURRICULUM

부록 02.

**디자인 기본기를
탄탄하게!
시각디자인 기초**

파트별 수강시간 17:50:28

CH06. 시각디자인 구성 원리 : 레이아웃, 그리드
01. 레이아웃 소개
02. 레이아웃의 요소와 사례
03. 레이아웃의 종류
04. 그리드 소개
05. [실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인 1 - 1
06. 그리드 기본 - 안내장 디자인 1 - 2
07. [실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인 2 - 1
08. 그리드 기본 - 안내장 디자인 2 - 2
09. [실습] 그리드 기본 - 안내장 디자인 3 - 1
10. 그리드 기본 - 안내장 디자인 3 - 2
11. 그리드 적용과 응용
12. [실습] 그리드 응용 - 워크숍 포스터 1
13. 그리드 응용 - 워크숍 포스터 2
CH07. 시각디자인 구성 원리 : 레이아웃 유형과 그리드 시스템
01. 레이아웃 유형과 그리드 시스템
02. 레이아웃 유형과 그리드 시스템 예시 1
03. 레이아웃 유형과 그리드 시스템 예시 2
04. 레이아웃 유형과 그리드 시스템 예시 3
05. 레이아웃 구성원리 구조적, 즉흥적
06. 구조적, 즉흥적 레이아웃 디자인 사례 1
07. 구조적, 즉흥적 레이아웃 디자인 사례 2
08. 구조적, 즉흥적 레이아웃 디자인 사례 3
09. [실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 1
10. [실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 1 - 2
11. [실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 1 - 3
12. [실습] 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 1 - 4
13. 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 2
14. 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 3
15. 구조적, 즉흥적 레이아웃 리플렛 디자인 4
16. 강의정리



CURRICULUM

부록 02.

**디자인 기본기를
탄탄하게!
시각디자인 기초**

파트별 수강시간 17:50:28

CH08. 시각디자인 구성 원리 : 이미지, 컬러
01. 이미지, 컬러 소개
02. 이미지의 소개
03. 이미지의 종류와 유형
04. 이미지 유형 - 직접적, 은유적, 감각적 (1)
05. 이미지 유형 - 직접적, 은유적, 감각적 (2)
06. 이미지 유형과 사례 (1)
07. 이미지 유형과 사례 (2)
08. 이미지 구성
09. 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인 (1)
10. [실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인 (2)
11. [실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인 (3)
12. [실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인 (4)
13. [실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인 (5)
14. [실습] 이미지 구성 - 건축 포스터 디자인 (6)
15. 이미지 구성 사례 리뷰
16. [실습] 이미지 구성 - 댄스 페스티벌 디자인
17. 컬러 소개
18. 컬러의 의미와 3요소
19. 컬러의 분류와 사례 (1)
20. 컬러의 분류와 사례 (2)
21. [실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인 (1)
22. [실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인 (2)
23. [실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인 (3)
24. [실습] 컬러 구성 - 앨범 디자인 (4)
25. 컬러 구성 사례 리뷰
26. 강의 정리

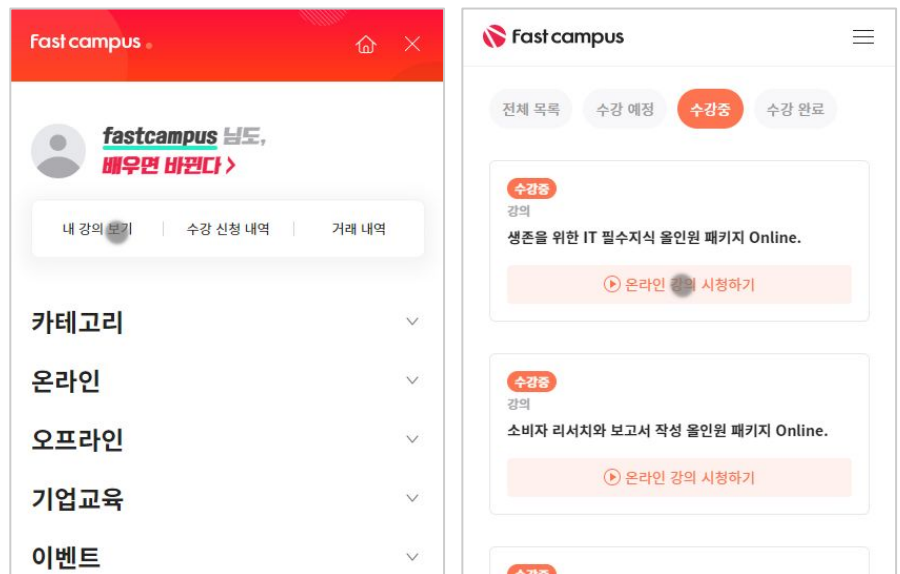


주의 사항

- 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.