

# 교육 과정 소개서.

Blender와 Stable Diffusion을 활용한 3D 모션 그래픽

## 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 05월 17일
- 전체공개 : 2024년 06월 07일

최근 수정일자 2024년 4월 16일



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_blendersd">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_blendersd</a>
강의시간	10시간 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

- Blender, Stable Diffusion 3D 모션 그래픽 마스터  
스테이블 디퓨전의 이미지/영상 베리에이션과 블렌더 모델링부터 애니메이션까지 학습합니다.
- 디자이너에게 반드시 필요한 18가지 실무 핵심 모션 그래픽 제작  
디자이너에게 필요한 모션 그래픽의 정수인 프로젝트, 포스터, 그래픽 아트웍 완성해봅니다.
- 국내 영상 디자인 업계 1위 d'strict 출신 디자이너의 생성 AI 활용법  
d'strict 미디어 아트 감각을 옮겨 온 생성 AI를 활용한 3D 모션 그래픽 제작을 배워봅니다.

## 강의요약

- Blender, Stable diffusion이 만나면 짧은 시간 내에 구현 가능한 디자인의 폭이 넓어집니다.
- AI 활용 능력, 이제 디자이너에게도 필수입니다!  
블렌더 작업 디테일 만드는데 300분 이상 걸렸던 작업이 이제는 30분 만에 가능!
- 디자이너라면 한 번쯤 경험하는 프로젝트, 포스터, 그래픽 아트웍 총 3가지 프로젝트로 배우는  
디자인 실무 스킬을 경험하세요!
- OiOi, TheOpen Product 등 글로벌 기업과 협업한 d'strict 출신 강해라 디자이너에게  
Blender+AI를 배워보세요



## 강사

강해라

과목

- Blender와 Stable Diffusion을 활용한 3D 모션 그래픽

약력

- 전) d'strict 디자이너
- 전) LG전자 x 서강대학교 산학협력 팀장
- [이력 및 경력]
- Parsons School of Design, Design Technology MFA 장학생
- 서강대학교 Art & Technology, BAS
- [프로젝트 참여]
- 2024 Youra [Worm In The Apple], AI Music Video
- 2023 LG x 서강대학교 'AI gram Link' R&D
- 2021 OiOi Studio [Bandana for Rosé from Blackpink], 3D Motion Graphics
- 2020 우원재 [Too Much (Feat. Mokyo)], 360° Edit
- 그 외 한국예술종합학교, TheOpen Product, Arc'teryx Korea 등 아트워크 제작 참여

## CURRICULUM

## 01.

Blender &  
Stable Diffusion  
이해

<b>CH01. 배경지식</b>
01. 3D 툴과 AI의 현주소
02. Blender 소개
03. Stable Diffusion 소개
04. ComfyUI 소개
<b>CH02. 작업 환경 세팅</b>
01. Blender 설치
02. Stable Diffusion ComfyUI 설치
03. Cloud GPU 설치 및 활용법
<b>CH03. Blender 기본 구조</b>
01. 모델링
02. 시뮬레이션
03. 애니메이션
04. 렌더링
<b>CH04. Stable Diffusion 기본 구조</b>
01. Image-to-Image 워크플로우 이해
02. Video-to-Video 워크플로우 이해
03. 체크포인트
04. LoRA
05. ControlNet
06. IP-Adapter

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



CURRICULUM

02.

Blender &  
Stable Diffusion  
활용

<b>CH01. 포스터</b>
01. 기본: Blender와 Stable Diffusion 연동 워크플로우
02. [Glossy] Blender
03. [Glossy] Stable Diffusion
04. [Glossy] ControlNet 활용
05. [Rigid Body] Blender
06. [Rigid Body] Stable Diffusion
07. [Rigid Body] LoRA 활용
08. [Soft Body] Blender
09. [Soft Body] Stable Diffusion
10. [Soft Body] IP-Adapter 활용
<b>CH02. 프로젝트</b>
01. 중급: Blender와 Stable Diffusion 연동 워크플로우
02. [Liquid 초콜릿] Blender
03. [Liquid 초콜릿] Stable Diffusion
04. [Liquid 초콜릿] ControlNet, IP-Adapter 최적화
05. [Liquid 향수] Blender
06. [Liquid 향수] Stable Diffusion
07. [Liquid 향수] ControlNet, IP-Adapter 최적화
08. [Cloth 머그] Blender
10. [Cloth 머그] Stable Diffusion
11. [Cloth 머그] ControlNet, IP-Adapter 최적화
12. [Cloth 머그] Masking 응용
13. [Morphing 스마트폰] Blender
14. [Morphing 스마트폰] Stable Diffusion
15. [Morphing 스마트폰] ControlNet, IP-Adapter 최적화
16. [Morphing 스마트폰] IP-Adapter 응용

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

## CURRICULUM

## 02.

Blender &  
Stable Diffusion  
활용

## CH03. 그래픽 아트워크

- |  |
|--|
| 01. 심화: Blender와 Stable Diffusion 연동 워크플로우     |
| 02. [Las Vegas Sphere] 제작 기획                   |
| 03. [Las Vegas Sphere] Blender 모델링             |
| 04. [Las Vegas Sphere] Blender 가이드 비디오 제작      |
| 05. [Las Vegas Sphere] Stable Diffusion 비디오 생성 |
| 06. [Las Vegas Sphere] HDRI 생성                 |
| 07. [Las Vegas Sphere] Blender 이미지 렌더          |
| 08. [Las Vegas Sphere] Stable Diffusion 이미지 생성 |
| 09. [Las Vegas Sphere] Blender 적용              |
| 10. [Las Vegas Sphere] Blender 카메라 리깅          |
| 11. [Las Vegas Sphere] 렌더링                     |

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

## CURRICULUM

## 03.

Blender &  
Stable Diffusion  
응용 Tip

## CH01. 설치 과정에서 발생하는 문제 해결 방법

01. Blender

02. ComfyUI

## CH02. 디자이너를 위한 스테이블 디퓨전 용어

01. 용어 및 개념 정리

02. 여러가지 워크플로우 수정 및 응용법

## CH03. 마무리

01. 3D 툴과 AI의 미래

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



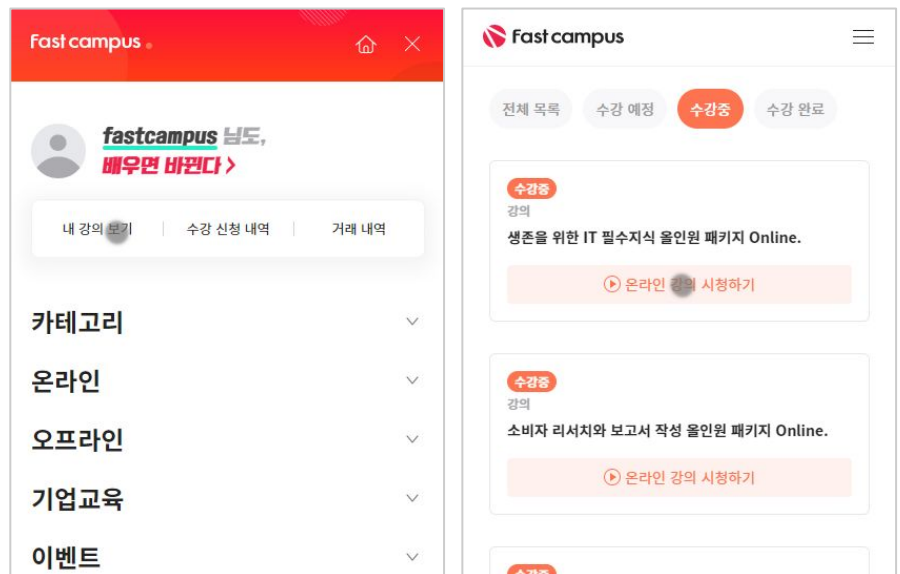


## 주의 사항

- 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.