

교육 과정 소개서.

트렌디한 3D 모션 아트웍으로 배우는 C4D 입문 바이블



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_c4d
강의시간	22시간 32분
문의	고객센터

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

- 어려워보이기만하는 3D 모션그래픽, 기초적인 툴 활용법부터, 모델링, 애니메이션, 최종 씬 아트웍까지.
하나의 강의로 입문자에서 3D 모션 그래픽 디자이너로 발돋움할 수 있는 평생 수강할 수 있는 패키지 강의입니다.
- 7개의 아트웍, 최종 모션그래픽 씬을 제작하며, 강의를 통해서만 습득 할 수 있는 기획, 프리비즈, 컴포지팅, 최종 아트웍 제작 등의 현업 3D 모션그래픽 디자이너의 워크플로우를 내 것으로 만들 수 있습니다.
- 40개의 실습으로 3D모션그래픽의 기초부터 트렌디한 디자인 요소가 돋보이는 아트웍 제작까지 배워봅니다.

강의요약

- 기초도형 아트웍을 제작하며, 이미지 제작 능력을 기릅니다. 디자인 이론과 라이팅 이론을 화면구성에 적용해보고, 효율적인 레이아웃을 만들기 위한 실용적인 방법을 배웁니다.
- 초도형 모델링을 통해 학습한 라이팅, 색상, 텍스처링을 프로젝트에 적용합니다. 실제 모델링한 프로젝트에 적용해보며, 명료한 이미지를 제작하는 실습을 합니다.
- 디포머와 모그래프를 이용한 생성, 루핑, 다이내믹 등 다양한 애니메이션 효과를 배웁니다. 다양한 간단한 애니메이션 아트웍을 제작하며, 포지션, 스케일, 로테이션 등 애니메이션 기본기를 배웁니다. 모션그래픽의 기능의 대부분 기능을 학습할 수 있습니다.
- 색상, 라이팅, 텍스처링 등 3D모션그래픽 기본 디자인 이론을 모두 활용하여, 명료하면서 트렌디함이 돋보이는 씬 아트웍을 제작합니다. 기획, 스타일프레임, 프리비즈, 렌더링, 합성 등으로 이어지는 강사님의 아트웍 제작 워크플로우를 함께 경험하며, 실무에서 활용할 수 있는 노하우를 습득합니다.



강사

박주윤

과목

- 트렌디한 3D 모션 아트웍으로 배우는 C4D 입문 바이블

약력

- 현) GROFFI STUDIO 공동대표
- 전) WOOT CREATIVE 모션그래픽 디자이너
- [참여프로젝트]
- 네이버 데이터센터 각 세종 브랜드필름 3D part 제작
- 삼성화재 메타버스 O모O모 캐릭터 제작
- 문화체육관광부 세이브유니폼 3D 아트웍 제작
- KB금융그룹 메타버스 콘텐츠 제작MBN 대선 개표방송 영상 제작
- 동아오츠카 포카리스웨트 스위트마켓 캐릭터 제작
- 미스테리코 캐릭터 아트웍 제작
- 루이드 웹 3D 모션그래픽 제작
- ASLEEP CES 모션그래픽 제작
- ASLEEP BI 애니메이션 제작
- Nuvilab CES 모션그래픽 제작
- TOSS 3D 아트웍 제작 참여
- DELL 스크린필 아트웍 제작
- Bitsensing 3D 아트웍 제작
- 바이셀 스탠다드 피스 3D 아트웍 제작
- 휘슬러 Mind the Gap 영상 제작 참여
- 모바일 아일랜드 프로모션 영상



CURRICULUM

01.

**트렌디한 3D
모션 아트웍으로
배우는 C4D 입문
바이블**

파트별 수강시간 22:32:10

CH01. OT
01. 오리엔테이션
02. 시네마포디 및 사용 툴 소개
CH02. 시네마포디 시작하기
01. 시네마포디 UI 살펴보기
02. 인터페이스 커스텀
03. 프리미티브 오브젝트와 에디터블 오브젝트
CH03. 시네마4D 기초
01. 시네마포디 기능들을 활용한 도형 모델링 -1
02. 시네마포디 기능들을 활용한 도형 모델링 -2
03. 옥테인 메테리얼 제작
04. 기초 도형을 활용한 구성 및 제작
05. 옥테인 라이팅 기초
06. 색상 이론과 메테리얼 응용 및 기초
07. 애프터이펙트를 활용한 컴포지팅 및 멀티패스 적용 방법
CH04. 나만의 프로덕트 모델링 시작하기
01. 나만의 프로덕트 모델링
02. 프로덕트 라이팅 및 텍스처링
03. 애프터 이펙트 컴포지팅 및 마무리
CH05. 애니메이션 기초 개념
01. 애니메이션 기본 원칙 및 타임라인의 이해
02. 디포머를 활용한 애니메이션 제작 실습
03. 제너레이터와 클로너를 활용한 애니메이션
04. 보로노이 프랙처
05. 라인을 따라 굴러가는 공
06. 라인을 따라 굴러가는 공
07. 라인을 따라 굴러가는 공
CH06. 애니메이션 심화
01. 모션그래픽 씬 제작 1
02. 모션그래픽 씬 제작 2
03. 모션그래픽 씬 제작 3
04. 모션그래픽 씬 제작 4
05. 모션그래픽 씬 제작 5
CH07. 마무리
01. 마무리 강의

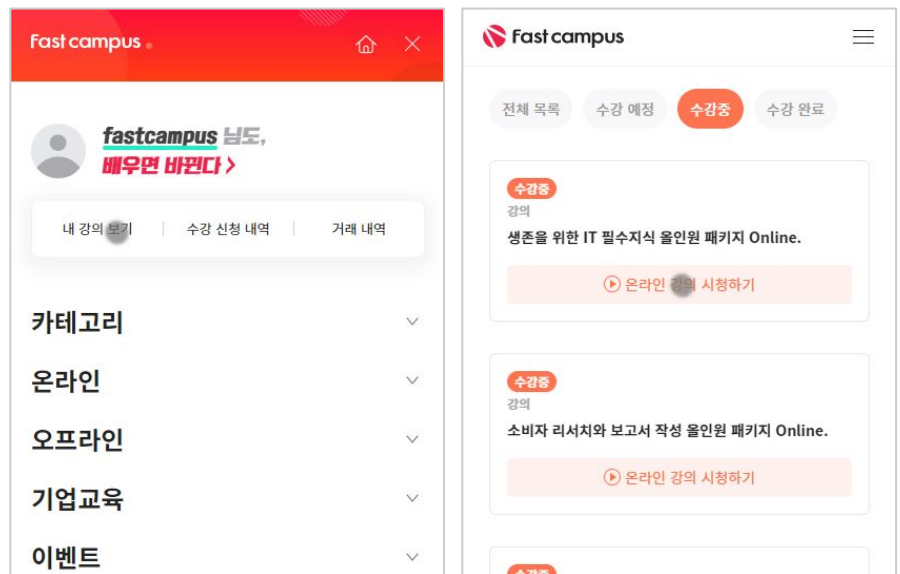


주의 사항

- 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.