

# 교육 과정 소개서.

---

한번에 끝내는 블렌더 마스터 클래스 : 트렌디한 3D 그래픽의  
모든 것



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_bmasteer">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_bmasteer</a>
강의시간	67시간 15분
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

- 다양한 업계에서 활용하는 3D 그래픽 디자인, 무료 툴 블렌더로 지금 가장 트렌디한 그래픽을 구현하며 표현의 한계를 넘어 차별화된 디자인 능력을 갖출 수 있습니다.
- 고가의 프로그램이나 렌더러 구매 없이 무료 툴 블렌더만으로 다양한 고퀄리티 그래픽을 구현할 수 있습니다.
- 맛있게 정적인 디자인에 입체감을 주고 싶은 2D 그래픽 디자이너부터 3D 스킬로 우대받는 아티스트가 되고 싶은 모든 분들을 위해 지금 가장 사랑받는 60가지 3D 그래픽 실습을 준비했습니다.
- 프로그램 설치부터 단계별로 고퀄리티 그래픽을 직접 구현하며 모디파이어, 시뮬레이션, 파티클, 지오메트리 노드 등 블렌더 핵심 기능과 실무 3D 스킬을 모두 마스터 해보세요.

## 강의요약

- 그래픽 디자인부터 모션과 BX 캐릭터까지 블렌더 3D 모든 활용법을 담은 국내 유일무이한 강의
- 프로그램 설치부터 시작하는 입문자 맞춤 강의로 텍스처 제작부터 무빙포스터까지 그래픽 디자인에 3D를 접목하는 다양한 방법을 학습합니다.
- 20가지 실습을 통해 키프레임부터 모디파이어, 파티클 지오메트리 노드 등 모션그래픽을 제작하기 위한 필수 기능과 원리를 이해합니다.
- 캐릭터의 기본 디자인 원리와 스타일링 방법을 학습합니다. 컨셉을 살린 캐릭터를 제작하고 애니메이션을 주어 생동감을 불어 넣어봅니다.



## 강사

강사	김희연	과목	- Blender Class 01. Graphic design
		약력	- 현) 프리랜서 디자이너
	김경홍	과목	- Blender Class 02. Motion graphic
		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
	호범	과목	- Blender Class 03. BX Character & icon
		약력	- 현) 프리랜서 3D 아티스트 [참여 프로젝트] - 2024 FIVA 인게임 내 캐릭터 및 마스코트 제작 - 2024 오늘의집 오늘의 가든 캐릭터 디자인 - 2024 105CLASS 블렌더 캐릭터 세미나 진행 - 2023 PTKOREA 캐릭터 디자인 - 2023 뉴발란스 키즈 뉴키온 3D 콘텐츠 캐릭터 디자인 - 2023 CGV x BIFF 포토존 키비주얼 - 2023 와릿이즌 f.w 키비주얼 - 2022 스튜디오 드래곤 디어로 피규어 기획 및 디자인 - 2022 수호신 NFT PFP 캐릭터 기획 및 디자인 - 2022 제트시티 프레젠테이션 아이콘 디자인 - 2021 MBC 순간의 소유 엠박이 아트웍 외 작업 다수



CURRICULUM

01.

Graphic design

파트별 수강시간 18:09:52

<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. 쉐이더 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(화장품 및 상자01)
07. 패키지 목업(화장품 및 상자02)
08. 패키지 목업(화장품 및 상자03)



CURRICULUM

01.

Graphic design

파트별 수강시간 18:09:52

<b>CH05. 무빙포스터 : 시뮬레이션과 파티클 이해</b>
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
<b>CH06. 무빙포스터 : 리깅과 믹사모 활용</b>
01. 리깅의 이해
02. 리깅을 활용한 포스터
03. 믹사모를 활용한 포스터
04. Outro



CURRICULUM

02.

Motion graphic

파트별 수강시간 23:47:40

<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. 바운스볼 모션그래픽
02. array 모션그래픽
03. simple deform 모션그래픽
04. 토스트기 모션그래픽
05. curve 모션그래픽
06. 콘센트 모션그래픽
07. Shape key : bool 모션그래픽
08. mesh deform 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
06. Dynamic paint 모션그래픽
<b>CH04. driver, constraint, rig를 활용한 모션그래픽</b>
01. Driver 모션그래픽
02. Constraint 모션그래픽
03. Rig 모션그래픽



CURRICULUM

02.

Motion graphic

파트별 수강시간 23:47:40

<b>CH05. Geometrynode를 활용한 모션그래픽</b>
01. Geometrynode 의 이해
02. Geometrynode 모션그래픽 (1) look at target
03. Geometrynode 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. 애니메이션 제작하기 (7)
09. 스타일프레임 제작하기(1)
10. 스타일프레임 제작하기(2)
11. 렌더링 및 후보정



CURRICULUM

03.

**BX Character & icon**

파트별 수강시간 25:18:15

<b>CH01. 오리엔테이션</b>
01. 커리큘럼 및 예제 소개
02. add-on 설명
03. 모델링을 위한 블렌더 세팅 설정 방법
<b>CH02. 3D 아이콘 제작</b>
01. 아이콘 디자인 기획 방법
02. 3D 아이콘 스케치
<b>CH03. 뱃지 아이콘</b>
01. 뱃지 모델링
02. 뱃지 텍스처링
03. 뱃지 라이팅
<b>CH04. 뱃지 아이콘</b>
01. 타겟 모델링
02. 타겟 텍스처링
03. 타겟 라이팅
<b>CH05. 종 아이콘</b>
01. 종 모델링
02. 종 텍스처링
03. 종 라이팅
<b>CH06. 달력 아이콘</b>
01. 달력 모델링
02. 달력 텍스처링
03. 달력 라이팅
<b>CH07. 서류 아이콘</b>
01. 서류 모델링
02. 서류 텍스처링
03. 서류 라이팅
<b>CH08. 전구 아이콘</b>
01. 전구 모델링
02. 전구 텍스처링
03. 전구 라이팅



CURRICULUM

03.

**BX Character & icon**

파트별 수강시간 25:18:15

<b>CH09. 폴더 아이콘</b>
01. 폴더 모델링
02. 폴더 텍스처링
03. 폴더 라이팅
<b>CH10. 지갑 아이콘</b>
01. 지갑과 동전 모델링
02. 지갑과 동전 텍스처링
03. 지갑과 동전 라이팅
<b>CH11. 자물쇠 아이콘</b>
01. 자물쇠 모델링
02. 자물쇠 텍스처링
03. 자물쇠 라이팅
<b>CH12. 말풍선 아이콘</b>
01. 말풍선 모델링
02. 말풍선 텍스처링
03. 말풍선 라이팅
<b>CH13. 캐릭터 제작 기초 단계</b>
01. 레퍼런스 서치
02. 캐릭터 시트 스케치
<b>CH14. 캐릭터 베이스 모델링</b>
01. 베이스 바디 모델링
02. 손 모델링
03. 머리와 귀 모델링
04. 이목구비 모델링
05. 안구 모델링
<b>CH15. 캐릭터 디테일 모델링</b>
01. 상의 맨투맨 모델링
02. 하의 모델링
03. 바시티 자켓 모델링
04. 양말 모델링
05. 신발 모델링



CURRICULUM

03.

**BX Character & icon**

파트별 수강시간 25:18:15

<b>CH16. 캐릭터 표정 모델링</b>
01. 미소 모델링
02. 화난 표정 모델링
03. 슬픈 표정 모델링
04. 익상스러운 표정 모델링
<b>CH17. 캐릭터 텍스처링</b>
01. UV 맵핑
02. 텍스처링
<b>CH18. run 애니메이션</b>
01. 믹사모를 활용한 캐릭터 리깅 및 컨트롤러 장착
02. 웨이트 수정
<b>CH19. happy 애니메이션</b>
01. 믹사모를 활용한 캐릭터 리깅 및 컨트롤러 장착
02. 웨이트 수정
<b>CH20. sad 애니메이션</b>
01. 믹사모를 활용한 캐릭터 리깅 및 컨트롤러 장착
<b>CH21. angry 애니메이션</b>
01. 믹사모를 활용한 캐릭터 리깅 및 컨트롤러 장착
<b>CH22. 캐릭터 렌더링과 컴포지팅</b>
01. HDRI 적용 방법
02. 라이팅
03. 애니메이션 렌더링
04. 애프터이펙트를 활용한 캐릭터 컴포지팅 방법
<b>CH23. [특별부록] 챗GPT와 블렌더</b>
01. 챗GPT로 블렌더 스크립트 짜보기
02. 챗GPT로 간단한 블렌더 애드온 만들기
03. 챗GPT를 블렌더 내부에 삽입하여 사용해보기

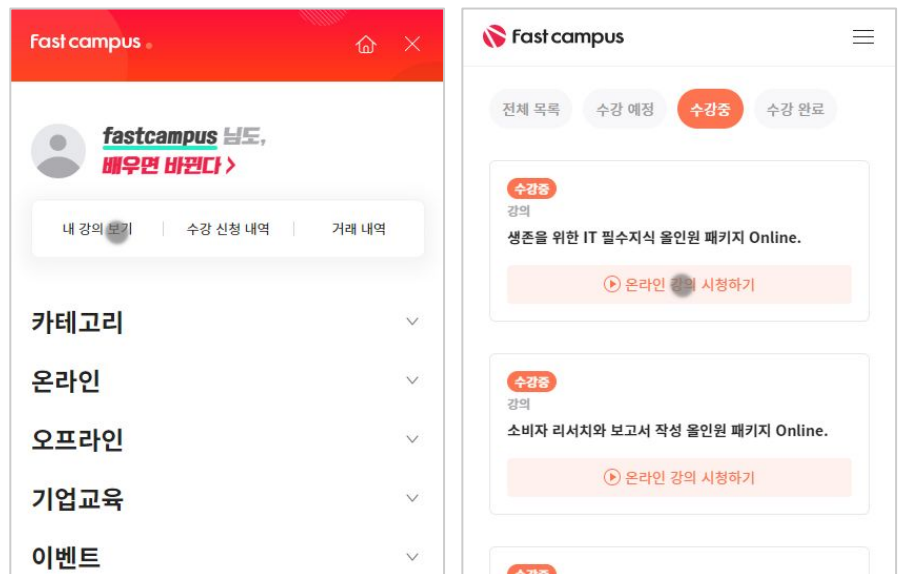


## 주의 사항

- 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.