

디자인 툴 올인원 패키지 Online. 상세 커리큘럼

Course 1: 포토샵(입문)	01
Course 2: 포토샵(합성)	03
Course 3: 일러스트레이터(입문)	04
Course 4: 일러스트레이터(중급)	07
Course 5: 인디자인(입문)	08
Course 6: 영상 제작 Tip	11
Course 7: 프리미어(입문)	12
Course 8: 에프터이펙트(입문)	14
Course 9: 어도비XD	16
Course 10: 스케치/제플린/마블	18
Course 11: 프로토파이	20

Course 1: 포토샵(입문)

포토샵, 아무것도 몰라도 괜찮아요! 기본기부터 차근차근 알기 쉽게 떠먹여 드릴게요.

기초가 탄탄해야 심화능력 또한 쉽고 재미있게 따라온다는 사실!

✓ 포토샵 기본개념, 이미지 추출, 이미지 보정 및 편집, 효과적인 이미지 제작, 유용한 기능 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	포토샵 기본개념	포토샵 기본 개념
3		작업영역 설정
4		인터페이스 이해하기
5	포토샵 시작하기	이미지 OPEN / CROP / PLACE
6		레이어란?
7		카드이미지 제작
8		저장옵션과 이미지포맷
9	이미지 추출하기 (1)	Marguee Tool을 활용한 이미지 추출
10		레스터라이즈 개념이해
11		광고 배너 제작 하기
12	이미지 추출하기 (2)	앨범 자켓 디자인
13		Lasso Tool을 활용한 그래픽 디자인
14	이미지 추출하기(3)	Pen Tool을 활용한 이미지 소스 분리
15	빛과 색의 이해 : 이미지 보정 및 편집(1)	Color Balance
16		Hue/Saturation 메뉴 살펴보기
17		Curve와 level
18	빛과 색의 이해 : 이미지 보정 및 편집(2)	Content-aware scale을 활용한 SNS 이미지 제작
19		Vibrance 메뉴를 활용한 웹 메인 페이지 디자인
20		디스플레이 광고 포스터 제작하기
21		레이어마스크를 활용한 포인트 색감 추출하기
22	효과표현과 이미지 제작(1)	네온사인 표현을 활용한 홍보 배너 제작하기
23		스토로크 기능 살펴보기
24		화장품 광고 배너 제작하기
25		Gradient Overlay를 활용한 로고제작
26	효과표현과 이미지 제작(2)	클리핑 마스크를 활용한 그래픽 디자인
27		Black & White 메뉴를 활용한 광고 포스터 제작하기
28	효과표현과 이미지 제작(3)	그라데이션을 활용한 인스타그램 로고 제작하기

29		브러쉬를 활용한 효과표현
30	포토샵의 유용한 기능들 (1)	Patch, Contents Aware-Fill & Move 기능 살펴보기
31		패턴제작과 정의, 백그라운드 이미지 만들기
32		Image Slice와 Save for web
33		타임라인과 GIF 콘텐츠 제작
34		디자인 트렌드와 포토샵의 활용
35	Graphic Artwork 제작하기	그래픽 포스터 제작하기1
36		그래픽 포스터 제작하기2
37		스포츠 브랜드 배너 제작하기
38		Select and Mask 기능을 활용한 인물 추출하기
39	포토샵의 유용한 기능들 (2)	Healing Tool을 활용한 인물보정기초
40		디자인 안목 기르기1
41		디자인 안목 기르기2
42	효과표현과 이미지 제작(4)	디테일 이미지 제작
43		온라인 쿠폰 제작
44	강의 마무리	강의 마무리

Course 2: 포토샵(합성)

앞의 포토샵(입문) 수업을 바탕으로 다양한 포토샵 효과 및 합성에 대해 배웁니다.

포토샵 입문을 넘어 실전에 초점을 맞춘 수업입니다.

✓ 합성 기초 작업, 레이어 마스크 기초, 이미지 고르는 방법, 실전 예제 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	이미지 오려내기 작업 포토샵 도구 미리보기	마키 툴, 라쏘 툴, 펜 툴 등 이미지 오려내기 작업에 쓰이는 툴들 간략 소개
3	Adjustment Layer 미리보기 1: 명암 조정 레이어	Level, Curve 등 명암 조정 레이어 소개
4	Adjustment Layer 미리보기 2: 컬러 조정 레이어	Hue, Color Balance 등 컬러 조정 레이어 소개
5	레이어 마스크 개념 설명	레이어 마스크 개념 설명
6	폴리곤 라쏘 툴	폴리곤 라쏘 툴 사용법, 툴팁 소개 실습) 스마트폰 누끼 따기
7	☒마술봉 툴/퀵 선택 툴	마술봉 툴/퀵 선택 툴 사용법, 툴팁 소개 실습) 타이포와 역인 이미지 합성
8	컬러 레인지 (물 속에 있는 듯한 타이포 합성)	컬러 레인지 사용법, 툴팁 소개 실습) 물 속에 있는 듯한 타이포 합성
9	펜 툴 (손 이미지 따기)	펜 툴 사용법, 툴팁 소개 실습) 손 이미지 누끼
10	브러시 툴	브러시 툴 사용법, 툴팁 소개 튜토리얼 제공
11	Select and Mask 기능 (강아지 털 따기)	셀렉트 앤 마스크 사용법, 툴팁 소개 실습) 푸들 털 따기
12	☒블렌드 모드	블렌드 모드 사용법, 툴팁 소개 실습) 가방 색 바꾸기/밤하늘 색조 조정/흑백 이미지 합성
13	내용 인식 툴로 불필요한 대상 없애기	내용 인식 툴 사용법, 툴팁 소개 실습) 이미지에 불필요한 대상 없애기
14	필름 톤 이미지 만들기	실습) Level, Color Balance 툴 활용한 필름 톤 이미지 만들기
15	☒레이어 마스크를 이용하여 하늘 합성하기	실습) 레이어 마스크를 활용한 빈 하늘에 구름 합성

Course 3: 일러스트레이터(입문)

벡터와 픽셀은 어떻게 다른지, RGB와 CMYK는 무엇을 뜻하는 개념인지 몰라도 괜찮습니다.

기초 쌓기부터 시작해 차근차근 따라가다 보면, 어느새 일러스트레이터로 디자인 작업을 똑딱 해낼 수 있게 됩니다!

✓ 일러스트레이터 기본개념, 펜툴, 연필툴, 타입툴과 심볼, 캐릭터&로고 디자인, 브로셔 제작 등

회차	주제	세부내용
1	시작하기	강사 소개 및 강의 소개
2		일러스트레이터 소개
3		일러스트레이터 사용하기에 앞서: 벡터와 픽셀
4		일러스트레이터 사용하기에 앞서: CMYK와 RGB의 차이
5		일러스트레이터 사용하기에 앞서: 확장자의 종류/최신 버전 설치 방법
6	일러스트레이터 인터페이스 입문 및 도구 살펴보기	일러스트레이터 인터페이스 소개
7		일러스트레이터 기본 도구 소개
8		워크스페이스 세팅 및 저장
9		기본도형-과일소개
10		과일-포도 수박1
11		과일-포도 수박2
12		과일-딸기
13		과일-딸기2
14		과일-파인애플1
15		과일-파인애플2-클리핑마스크
16		과일-오렌지1
17		과일-오렌지2
18		배경, 백사장 그리기
19		파도그리기
20		야자수그리기
21		서퍼그리기1
22		서퍼그리기2
23		서퍼그리기3
24		서퍼그리기4
25		서퍼그리기5

26		펜툴의 이해
27		펜툴 연습
28	펜툴	펜툴 실습1 - 명함 아이콘그리기
29		명함 주문하는 방법
30		명함 작업하기
31		타입툴 실습0 - 타입킷 설명
32	타입툴과 심볼	타입툴 실습1 - 외곽선, 웨도우
33		타입툴 실습2 - 트랜스폼 툴
34		타입툴 실습2 - 패스와 타입
35		타입툴 실습3 - 컴파운드패스와 클리핑마스크
36		심볼 실습1 - 아이콘과 외곽선 응용
37		심볼 실습2 - 웨입 빌더 & 컴파운드 패스
38		심볼 실습3 - 패턴 브러쉬
39	심볼과 캐릭터 로고	로고 실습1 - 그라디언트 로고
40		로고 실습2 - 블렌드 설명
41		로고 실습2 - 블렌드 툴 로고
42		로고 실습3 - 블렌드 툴 로고2
43		로고 실습4 - 3D 툴 박스 로고
44		로고 실습5 - 연필 툴로 손그림 일러스트 로고
45		캐릭터 실습
46	리플렛/브로셔 - 사진과 로고, 타이포그래피	레이아웃과 편집디자인에 대한 이해
47		브로셔 실습1 메뉴판 - 사진 활용법
48		브로셔 실습1 메뉴판 - 타입툴 아트웍
49		브로셔 실습1 메뉴판 - 웨입빌더툴을 활용한 라인 일러스트
50		브로셔 실습1 메뉴판 - 텍스트 정렬 기능
51		브로셔 실습1 메뉴판 - 인쇄용 PDF 저장 방법
52		브로셔 실습2 3단접지 - 인쇄방법 설명
53		브로셔 실습2 3단접지 - 레이아웃 잡기
54		브로셔 실습2 3단접지 - 로고 컬러바꾸기
55		브로셔 실습2 3단접지 - 타이포그래피 배치
56		브로셔 실습2 3단접지 - 사진 트레이싱
57		브로셔 실습2 3단접지 - 패턴만들기
58		브로셔 실습2 3단접지 - 혼합패턴만들기
59	인포그래픽 브로셔 - 3D 일러스트와 차트	디자인 프로세스에 대한 이해
60		인포그래픽 실습 - 레이아웃 잡기
61		인포그래픽 실습 - 타이포그래피 배치

62		인포그래픽 실습 - 3D 일러스트 그리기
63		인포그래픽 실습 - 캐릭터스타일 활용법
64		인포그래픽 실습 - 차트 그리기1
65		인포그래픽 실습 - 차트 그리기2
66		인포그래픽 실습 - 마무리 및 저장
67		강의 정리

Course 4: 일러스트레이터(중급)

앞의 일러스트레이터(입문) 수업을 바탕으로 빠르게 디자인 작업물을 제작하는 노하우를 배웁니다. 일러스트레이터 입문을 넘어 실전에 초점을 맞춘 수업입니다.

✓ Vector Shape에 대한 이해 높이기, 반복작업 쉽게 하기, 타이포를 활용한 컴파운드패스 이해 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개 정답이 없는 그래픽 제작 요령에 대하여
2	복합적인 오브젝트 설계하기	라인툴을 활용하여 체인 모양 제작하기
3		라인툴과 그라디언트를 활용하여 뫼비우스의 띠 제작하기
4		다양한 면을 활용하여 리본 만들기
5		라인 툴을 활용하여 자전거 만들기 - 1
6		라인 툴을 활용하여 자전거 만들기 - 2
7		스마트폰 아이콘 만들기 - 1 (설명)
8		스마트폰 아이콘 만들기 - 2 (iPhone X 실습)
9		스마트폰 아이콘 만들기 - 3 (Galaxy S9 실습)
10		사람 캐릭터 만들기 - 1
11		사람 캐릭터 만들기 - 2

Course 5: 인디자인(입문)

인디자인? 아무것도 몰라도 괜찮습니다. 틀에대한 기초 쌓기부터해서 차근차근 따라가다보면, 어느새 인디자인으로 리플렛, 포스터, 소책자까지 디자인 작업을 똑딱 해낼 수 있게 됩니다!

✓ 인디자인 작업환경 이해하기, 표 그리기 및 문서 디자인, 포스터/표지/리플렛/소책자 디자인, 인쇄 실무 가이드 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	인디자인 시작하기	작업환경 설정 (1) 인디자인 작업환경의 구성(툴박스, 콘트롤 박스, 패널)
3		작업환경 설정 (2) 새문서 만들기 및 문서 설정 수정하기
4		작업환경 설정 (3) 미리보기
5		작업환경 설정 (4) 파일 저장하기
6		작업환경 설정 (5) 패키지
7		작업환경 설정 (6) 파일 내보내기/작업영역과 인쇄영역
8		작업환경 설정 (7) 색상모드
9		작업환경 설정 (8) 환경설정메뉴살펴보기
10		이미지 편집 (1) 불러오기 및 수정
11		이미지 편집 (2) 일러스트, 포토샵, 문서 등 외부파일 가져오기
12	인디자인 작업환경 이해하기	툴바(Tool bar)에 대한 이해 (1) 문자 쓰기 툴
13		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (2) 선택 및 직접 선택 툴
14		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (3) 선, 도형 그리기
15		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (4) 면과 선 색상 적용하기
16		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (5) 그라디언트
17		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (6) 돋보기, 손 툴
18		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (7) 자, 겹, 페이지 툴
19		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (8) 눈금자 및 가이드
20		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (9) 스포이드
21		툴바(Tool bar)에 대한 이해 (10) 자르기 및 회전하기 툴
22		패널(Panel)에 대한 이해 (1) 페이지 패널
23		패널(Panel)에 대한 이해 (2) layer 패널
24		패널(Panel)에 대한 이해 (3) swatch, color 패널: 색상만들기와저장

25		실습 1: 명함 디자인을 위한 팁
26	문서 디자인 및 표 그리기	워드, 한글 등 외부로부터 표 불러오기
27		표그리기 (1) 기본적인 편집 기능
28		표그리기 (2) 세부 기능 소개
29		실습 2: 문서 디자인을 위한 팁 1부 (그리드에 대한 기본 이해)
30		실습 2: 문서 디자인을 위한 팁 2부 (타이포그래피 11가지 핵심사항)
31		포스터/표지 디자인
32	개체 다루기 2부: 개체 잠그기(lock) 및 해제(unlock)하기	
33	개체 다루기 3부: Pathfinder 패널을 통한 개체간의 합체 및 분리	
34	개체 다루기 4부: Align 패널을 통한 개체간의 정렬	
35	이미지 파일 사용법	
36	별색 사용방법	
37	문자 개체화하기 (create outline)와 활용방법	
38	실습 3: 포스터 디자인을 위한 팁	
39	리플렛 디자인	리플렛 디자인을 위한 문서 만들기
40		더미 텍스트 넣기(placeholder text)+Info 패널 활용하기
41		원고 흘리기 및 본문 정리하기
42		단락 (paragraph) 패널:단락 세부 편집하기
43		story 패널: 구두점 내어쓰기
44		글리프(glyph) 패널: 특수문자 등록하기
45		텍스트 감싸기 (text wrap) 패널
46		문자/단락 스타일(Style) 적용하기
47		typekit 사용방법 및 서체 즐겨찾기
48		개체 모퉁이 옵션 및 모양 변형하기
49		숨겨진 문자 표시하기
50		실습 4: 리플렛 디자인을 위한 팁
51		페이지 번호 넣기
52	소책자 디자인	마스터 페이지(master page) 이해하기
53		여러 이미지 한꺼번에 불러오기
54		탭 기능으로 단락 및 목차 정리하기
55		찾기/바꾸기
56		인디자인 CC 템플릿 이용하기

57		소책자 인쇄하기 (print booklet) 맥/윈도우 이용방법
58		실습하기 5: 소책자 디자인을 위한 팁: 책 구조와 명칭 이해하기
59	인쇄 실무 가이드	종이의 단위/종류/평량
60		종이의 판형/결/앞뒷면
61		인쇄의 종류
62		최종인쇄파일 점검 및 작업 사양서 작성법
63		터잡기(하리꼬미)에 대한 이해
64		인쇄 및 감리 과정
65		제본의 종류
66		후가공의 종류
67		그 외 유용한 기능 및 유의사항
68	검정색 인쇄시 유의사항	
69	자주 쓰는 단축키 모음 및 단축키 설정과 수정 방법	

Course 6: 영상 제작 Tip

영상 제작에 앞서 영상을 만들기 위해 꼭 알아야 할 실무 꿀팁을 정리한 강의입니다.

음원, 효과음 구매 및 저작권 등에 대해 알려드리고자 합니다.

✓ 프레임/해상도, 화면비율, 에프터이펙트와 프리미어의 차이, 폰트 저작권, BGM 구매, 다양한 효과음 찾기 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	영상을 만드려면 꼭 알아야할 정보1	픽셀, 해상도, 화면 비율: 이론
3	영상을 만드려면 꼭 알아야할 정보2	화면 크기, 프레임: 이론
4	프리미어에서 에프터이펙트로 옮겨가기	프리미어에서 에프터이펙트로 옮겨가기
5	영문판 프로그램 사용 이유와 변경 방법	영문판 프로그램 사용 이유와 변경 방법
6	폰트 사용시 주의할 점, 무료 폰트 추천	폰트 저작권에 대하여
7	무료 BGM, 효과음 다운로드	무료 BGM, 효과음 다운로드
8	무료 이미지, 비디오 다운로드	무료 이미지, 비디오 다운로드
9	유료 템플릿, 이미지, 동영상, 오디오 다운로드	다양한 유료 소스 다운로드

Course 7: 프리미어(입문)

프리미어는 영상, 음악 편집 및 간단한 보정 작업에 특화된 툴입니다.

본 수업을 통해 기초부터 차근차근 배워나갈 수 있도록 하겠습니다.

✓ 인터페이스 소개, 영상/음악 편집하기, 컷 자르고 붙이기, 사진 영상 만들기, 기초 자막 삽입, 컬러 그레이딩, 영상 편집, 트랜지션 이펙트 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	무작정 영상 편집 해보기	블러오기부터 내보내기 - 프리미어 입문
3	인터페이스 소개	인터페이스 소개
4	영상 편집하기: 컷 자르고 붙이기	컷 편집 시작하기
5	영상 편집하기: 소스모니터	소스모니터 활용하기
6	영상 편집하기: 소스모니터2	소스모니터 활용하기
7	영상 조절하기: 영상의 속도 조절	영상의 가속도 조절하기
8	동영상 출력하기	렌더링 기능 소개
9	BGM 편집하기	기초 음악 편집하기
10	오디오 조절하기1	이펙트를 사용하여 오디오 조절하기
11	오디오 조절하기2	이펙트를 사용하여 오디오 조절하기2
12	사진 영상 만들기1	사진 블러오기와 모션 조절
13	사진 영상 만들기2	빠르게 만드는 사진 영상
14	기초 자막 만들기1	TypeTool 활용하기
15	기초 자막 만들기2	반응형 자막 박스 만들기
16	컬러1 컬러와 연출: 이론과 실습	컬로 보정의 개념 알아보기 루메트리 컬러 사용하기
17	컬러2 컬러 컬렉션: 워크플로우, 기초 컬렉션	워크플로우에 따라 컬러 보정하기
18	컬러3 컬러 그레이딩: Tone&Manner 만들기	컬러 매칭하기, 톤앤매너 만들기
19	컬러4 피니쉬 그레이딩: 2차 컬러 조절	컬러 작업 마무리하기
20	영상 편집 심화: 음악에 맞춰 자동 편집	음악에 맞춰 쉽고 재미있게 편집하는 방법
21	자막 삽입 심화: 글씨에 사진 넣기	트랙매트 사용하기
22	Tip: 편집 환경 셋팅하기	해상도와 프레임 저장해놓기
23	Tip: 단축키 설정하기	단축키 설정하기
24	Tip: 사운드 크기 조절하기	사운드 조절의 적정값 찾기

25	Tip: Error 해결 - 자동Unlink, 영상만 불러와 질 때	프리미어프로의 잘못된 Error 해결하기
26	Tip: Error 해결: 재생화질 문제, 사운드가 안 들릴 때	프리미어프로의 잘못된 Error 해결하기
27	Tip: Error 해결: 소스모니터 타임코드 해결하기	프리미어프로의 잘못된 Error 해결하기

Course 8: 에프터이펙트(입문)

에프터이펙트는 영상 편집, 보정 등을 겸하는 툴입니다.

본 수업은 에프터이펙트를 통해 실무에 필요한 핵심기능을 배워 바로 활용할 수 있는 기능을 배우게 됩니다.

✓ 기초 사진 영상, 레이어 편집과 타임라인, 기초 도형 영상 제작, 컬러 조절, 텍스트 디자인, 네온사인 자막 제작, 크로마키, 태양광 만들기 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	무작정 영상 제작 해보기1	도형 제작 부터 내보내기 - 에프터이펙트 입문
3	무작정 영상 제작 해보기2	도형 제작 부터 내보내기 - 에프터이펙트 입문
4	인터페이스 소개	인터페이스 소개
5	컴포지션과 레이어, 개념과 용어들	필수 개념과 단어, 에프터이펙트의 제작 순서
6	기초 사진 영상 만들기1: 레이어 편집과 타임라인	레이어 자르고 붙이기, 타임라인 조절
7	기초 사진 영상 만들기2: Transform 5가지 기능	Transform 5가지 기능
8	기초 사진 영상 만들기3: 애니메이션 삽입하기	키프레임과 애니메이션 기능
9	동영상 출력하기	렌더링 기능 소개
10	도형 만들기: Shape Layer	셰이프 레이어 활용
11	원하는 부분만 보여주기: Mask	솔리드 레이어, 마스크 기능 활용
12	키프레임과 애니메이션	애니메이션 심화 - 그래프 에디터
13	기초 자막 만들기: Text Layer	자막 넣는 방법과 레이어 활용
14	레이어를 한번에 움직이는 방법: Parent 기능	Null Object와 Parents 기능
15	알파 매트: 알파채널과 사용법	알파 기능을 사용한 매트 활용
16	루마 매트: 잉크 번지는 효과	명암 대비를 사용한 매트 활용
17	알파값과 마스크: 복제 인간 만들기	마스크를 사용하여 복제인간 만들기
18	알파값과 마스크: 감각적인 편집하기	마스크와 알파매트 기능을 이용한 편집 영상 제작
19	컬러 조절하기: 기본 컬러 이펙트	컬러를 조절하는 다양한 기본 이펙트 소개
20	컬러 조절하기: 컬러 이펙트 심화	컬러 조절 활용
21	블렌딩 모드1: 영상 혼합하기	블랜드 모드의 활용
22	블렌딩 모드2: RGB 분리 효과 만들기	블랜드 모드의 활용2
23	피부 보정하기	기본적인 피부 보정

24	텍스트 디자인1: 텍스트와 로고의 위치	Action&Title Safe 기능, 텍스트 레이어 위치
25	텍스트 디자인2: SNS 자막 만들기I	텍스트 레이어 활용
26	텍스트 디자인3: SNS 자막 만들기II	텍스트 레이어 활용2
27	텍스트 디자인4: 말풍선 자막, 버튼 자막 만들기	텍스트레이어와 웨이플레이어의 응용
28	엔딩 크레딧 만들기, 인스타 사이즈 영상 만들기	컴포지션 사이즈 변화와 스크롤
29	벡터 이미지: 애니메이션 만들기	벡터 파일의 소개와 일러스트 파일 사용
30	텍스트 효과1: 애니메이터, 프리셋 사용하기	텍스트 레이어 애니메이트 기능 활용
31	텍스트 효과2: 노래방 자막, 반응형 자막 박스 만들기	텍스트 레이어와 Expression 기능
32	텍스트 효과3: 타자 치는 효과 만들기	텍스트 레이어의 기능1
33	텍스트 효과4: 영화 예고편 효과 만들기	텍스트 레이어의 기능2
34	텍스트 효과5: 손글씨 써지는 효과 만들기	텍스트에 Stroke이펙트와 마스크 활용
35	텍스트 효과6: 빛이 지나가는 효과 만들기	빛이 지나가는 이펙트 활용
36	트래커 사용하기1: 물체나 사람을 따라다니는 텍스트 만들기	영상을 따라다니는 텍스트 기능
37	트래커 사용하기2: 촬영본 화면 고정, 주인공 강조하기	원하는 부분을 화면에 고정 기능
38	트래커 사용하기3: 촬영본 자동 조절, 3D 카메라 만들기	화면의 움직임을 자동 보정, 활용
39	트래커 사용하기4: 움직이는 핸드폰에 영상 넣기	모카 사용하기
40	숫자 효과1: 변하는 숫자 이펙트 만들기	넘버 이펙트 효과
41	숫자 효과2: 슬롯머신 숫자 만들기	컴포지션과 타일 이펙트의 활용
42	숫자 효과3: 인포그래픽, 컨트롤러 만들기	컨트롤러 이펙트 사용
43	트랜지션 효과 만들기1	도형의 이펙트를 활용한 트랜지션 효과
44	트랜지션 효과 만들기2	Zoom In/Out을 활용한 트랜지션 효과
45	트랜지션 효과 만들기3: 화면에러Glitch 효과만들기	그래픽 오류트랜지션 효과
46	명령어제어하기1: 무한으로 회전하는, 랜덤으로움직이는 명령어사용하기	명령어Wiggle,Time 기능
47	명령어제어하기2: 애니메이션루핑영상만들기	명령어 Loof out Duration 기능
48	텍스트효과심화1: 예쁜플라스틱풍선타이틀만들기	다양한이펙트와 레이어의활용
49	텍스트효과심화2: LED 네온사인타이틀만들기	Saber (무료플러그인) 사용하기
50	텍스트효과심화3: 불타오르는타이틀만들기	Auto-Trace, Saber 플러그인 응용
51	고급 이미지 효과1: 이미지 인형 만들기	퍼펫 핀 툴 기능
52	고급 이미지 효과2: 이미지 공간감 만들기	이미지에 공간감 넣기
53	크로마키 스튜디오1: 알파값을 가진 클립 만들기	크로마 촬영 이론과 다양한 이펙트
54	크로마키 스튜디오2: 크로마 촬영본 활용하기	크로마 촬영본과 소스 레이어의 응용

55	옵티컬 플레이어1: 태양광 만들기	옵티컬플레이어 사용 방법
56	옵티컬 플레이어2: 빛의 다양한 활용	옵티컬플레이어 기능 활용
57	Tip: 폰트 사용 꿀팁	에프터이펙트 Character Panel 기능
58	Tip: 작업속도 향상하기: 미디어 캐시	미디어 캐시 관리하기
59	Tip: 불러온 파일, 프로젝트 관리하기	파일 찾기 / 파일 바꾸기 / 파일 모으기 / 파일 감량하기 / 프로젝트 압축하기
60	Tip: 텍스트 레이어 나누기	DecomposeText (무료 플러그인)
61	Tip: 빠르게 만드는 애니메이션	Animation Composer (부분유료 플러그인)

Course 9: 어도비XD

실제같은 디자인 시안, 이제 Adobe XD를 사용하여 쉽고 빠르게 제작하세요.

Adobe XD를 활용하면 GUI 디자인 작업과 함께 인터랙션 구동도 즉각 가능합니다.

직관적인 서비스 흐름을 확인하며 사용성을 검증하고, 디자인 자체의 설득력도 확 높여 보세요.

✓ XD 인터페이스 구성, 컬러 및 그라데이션 기능, 프로토타이핑 기초, 모바일 디자인 제작 등

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	XD와 다른 GUI툴과 차이점	PX/PT/DP와 프로토타이핑 툴 비교
3	XD의 주요 기능	XD만의 주요 기능
4	Adobe XD 실행 첫 시작	XD 시작화면&해상도 설정
5	UI Kit 레퍼런스 다운로드 및 관리	IOS&Android 등 UI kit 소스 관리
6	XD 인터페이스 왼쪽 정복	화면 왼쪽 기능 시작과 마무리
7	XD 인터페이스 오른쪽 정복	화면 오른쪽 기능 시작과 마무리
8	XD 인터페이스 상단 정복	화면 상단 기능 시작과 마무리
9	XD 인터페이스 모두 활용	XD 기능 총 정리와 마무리
10	Text 기능 - 모바일 타이포(1)	모바일 타이포 기초 이론
11	Text 기능 - 모바일 타이포(2)	XD타이포 기능 실습
12	컬러 및 그라데이션 기능(1)	웹 컬러 기본 이론과 XD 실습(1)
13	컬러 및 그라데이션 기능(2)	그라데이션 기본 이론과 XD 실습(2)
14	프로젝트 시작 아트보드열기	아트보드 설정과 그리드 적용
15	레이어 및 그룹 기능	레이어 기능과 활용
16	심볼 기능(심볼 기능의 모든것)	심볼 기능 이해와 실습
17	반복그리드 기능과 사진 활용	반복그리드 실습과 사진 소스 적용
18	GUI 버튼 이해와 제작	도형과 Text를 활용한 버튼 제작

19	Apple과 Google 디자인 차이(1)	IOS UI 디자인 철학과 제작
20	Apple과 Google 디자인 차이(2)	IOS UI제작을 위한 주요 XD 기능
21	Apple과 Google 디자인 차이(3)	Android UI 디자인 철학과 제작
22	Apple과 Google 디자인 차이(4)	Android UI 제작을 위한 주요 XD 기능
23	GUI 트렌드 - 대화형 GUI	대화형 인터페이스 제작
24	GUI 트렌드 - 듀오톤 이미지	사진을 활용한 듀오톤 화면 제작
25	GUI 트렌드 - 카드 / 리스트형 UI	반복 그리드를 활용한 UI 제작
26	GUI 트렌드 - text 필드 제작	XD활용 Text 필드 제작하기
27	디자인 소스 추출 기능	포맷 이해와 제작된 디자인 추출
28	XD 프로토타이핑 기초(1)	화면 전환 개념과 실습
29	XD 프로토타이핑 기초(2)	스크롤 위치 유지 개념과 실습
30	XD 프로토타이핑 응용(1)	오브젝트 위치 고정 기능 활용
31	XD 프로토타이핑 응용(2)	오버레이 기능 활용 및 제작
32	XD 프로토타이핑 종합(1)	프로토타이핑 공유 및 미리보기
33	XD 프로토타이핑 종합(2)	프로토타이핑 기능 다 써보기
34	XD 사진 편집 기능	XD에서 사진 편집하기
35	XD모바일 미러링 기능	XD 어플 미러링 기능 활용하기
36	모바일 디자인 제작(1)	손 스케치 프로토타이핑 활용
37	모바일 디자인 제작(2)	UI Kit으로 와이어프레임 제작
38	모바일 디자인 제작(3)	GUI 제작-디자인 레이어/심볼 정리
39	모바일 디자인 제작(4)	프로토타이핑 제작
40	모바일 디자인 제작(5)	디자인 사양 공유(제플린/XD)
41	모바일 디자인 제작(6)	디자인 소스 추출 기능 활용
42	번외 : XD 카드뉴스 제작	XD활용해서 카드뉴스 제작하기

Course 10: 스케치/제플린/마블

스케치는 직관적인 인터페이스를 가지고 있어 초보자도 쉽게 디자인 작업을 할 수 있습니다.

UX를 디자인할 때만큼은 UX 디자인을 위해 태어난 Sketch만으로도 빠르게, 그러나 핵심을 놓치지 않는 디테일한 이미지 작업이 가능합니다.

✓ 스케치 시작하기, 도형 및 포인트 편집, Vector, 심볼, 플러그인 활용, 제플린, 프로토타이핑(마블)

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	스케치 시작하기	스케치 앱 기본 UI 구성 살펴보기 작업환경 세팅하기 - 아트보드 기본적인 단축키 살펴보기 Keyword : Sketch tool UI, Artbord, Basic Shortcut key
3	스케치로 그려보기	레이어 생성하기 - 도형, 글자, 벡터, 이미지 도형 별 속성 이해하기 레이어 스타일 편집하기 - Fill / Border Keyword : Insert Layer, Shape Options, Layer Style, Fills, Borders
4		형태 편집하기 정렬하기 (시범) 아이콘 그려보기 Keyword : Edit Points, Boolean Operations, Flatten, Transform, Rotate, Align, Distribute
5		텍스트 기본 속성 살펴보기 텍스트 레이어 형태 변형하기 Keyword : Text, Text Options, Convert to Outlines, Text on Path
6		인스펙터 살펴보기 크기 조정하기 선 편집하기 회전복제 사용해보기 Keyword : Inspector, Resizing, Scaling, Scissors, Join, Close Path, Open Path, Reverse Orders, Rotate Copies
7		이미지 레이어 삽입하기 이미지 편집 해보기 레이어 합성 해보기 Keyword : Image, Minimize File Size, Image Replace, Edit Image, Color Adjust, Blending Mode
8	마스크 적용하기 레이어 이펙트 적용하기 스타일 복사 및 붙여넣기 Keyword : Mask, Alpha Mask, Shadow, Inner Shadow, Blur, Layer Style, Text Style	
9	스케치 문서 관리하기	레이어 유형 모아보기 레이어 리스트 심화 - 레이어 리스트 살펴보기 레이어 그룹 사용해보기

		Keyword : Layer List, Layer Type, Layer Filter, Group, Select Layer
10	실습	스케치 화면 디자인1 스케치 화면 디자인2
11	작업환경 세팅하기_심화	그리드 세팅하기 뷰 모드 살펴보기 Keyword : Rulers, Guide, Grid, Layout Grid, View Mode, Pixel Mode, Presentation Mode
12	스케치로 작업 효율도 높이기	스타일 등록해보기 작업 효율도를 높여주는 기능 살펴보기 Keyword : Shared Style, Layer Style, Text Style, Organize Styles, Missing Fonts, Find and Replace Color
13		리사이징 조건 걸기 멀티 해상도 대응해보기 Keyword : Resizing Constraints, Margin, Padding, Fix Width, Fix Height, Artboard Resizing
14	스케치로 작업 효율도 높이기_심화기초	심볼 사용해보기 Keyword : Symbols, Create Symbol, Symbol Page, Overrides, Edit Symbol Master
15	스케치로 작업 효율도 높이기_심화심화	실무에서의 심볼 사용 심볼 만들때 주의점 Keyword : Symbols, Tips
16	시범_심볼로 작업 효율도 높이기	시범 - 심볼로 작업 효율도 높이기 Keyword : Symbols, Tips, Color Symbol
17	단축키 모음 및 단축키 등록하기	실무에서 자주 사용하는 단축키 모음 단축키 등록해보기 Keyword : Shortcut key, Customize Shortcut
18	플러그인 활용	플러그인의 개념 및 실무에서 활용하면 유용한 플러그인 추천 Keyword : Plugin
19	리소스 내보내기	디자인 된 화면 및 리소스 내보내기 Keyword : Export, File Formats, Slicing, Arrange
20	제플린	스케치와 제플린 연동하여 사용하기 / 제플린에서 디자인하는 무엇을 할까? Keyword : Zeplin, Export
21	스케치 미러 및 스케치 환경설정	스케치 미러 활용해보기 / 알아두면 유용한 스케치 환경설정 Keyword : Sketch Mirror, Preferences Setting
22	프로토타이핑	마블로 프로토타입 만들어보기 Keyword : Prototype, Marve

Course 11: 프로토파이

*본 파트는 현재 촬영 중에 있으며, 커리큘럼 일부가 변경될 수 있습니다.

프로토파이는 쉽게 툴 사용법을 익힐 수 있으며 간단한 사용법에 비해 다양한 인터랙션 구현이 가능합니다.

모바일에서 바로 확인을 할 수 있으며 센서와 디바이스 간의 연결로 보다 실제적인 프로토타이핑이 가능합니다.

✓ 간단한 인터랙션 만들기(타이밍, 가속도 적용), 스크롤과 페이징, 조건에 따른 인터랙션, 센서 활용, Bridge 기능 소개 및 활용, Formula

회차	주제	세부내용
1	OT	강사 소개 및 강의 소개
2	ProtoPie 소개	프로토타이핑툴 비교 및 ProtoPie의 특징 소개
3	ProtoPie의 개념모델	ProtoPie가 가진 인터랙션 저작방식에 대한 소개
4	인터페이스 설명	툴바 및 각 화면의 인터페이스에 대한 설명
5	간단한 인터랙션 만들기1	Tap + Move를 통한 ProtoPie 개념 모델 학습
6		타임라인과 스타트딜레이를 통한 타이밍 조절
7		다양한 가속도의 적용
8	예제 만들기 (Google Maps)	멀티핑거 제스처
9	스크롤과 페이징	컨테이너를 사용하여 스크롤과 페이징 만들기
10	Scene의 개념과 이동	화면이동과 전환효과에 대한 이해
11	예제 만들기 (29cm)	일반적인 쇼핑몰앱을 위한 프로토타이핑
12	조건에 따른 인터랙션	Condition, Range, Chain에 대한 설명
13	예제 만들기 (Facebook Messenger)	스크롤/페이징과 조건에 따른 인터랙션을 활용
14	Touch Up / Down의 개념	Tap을 Touch Up과 Down으로 분해
15	예제 만들기 (Twitter Pull-to-Refresh)	Touch Up과 스크롤, 컨디션을 활용
16	센서의 활용	스마트폰에 있는 센서를 활용한 예제 설명
17	예제 만들기 (Shazam)	마이크로 들어오는 소리의 크기를 활용
18	Bridge 기능 소개	디바이스간 통신이 가능한 기능
19	Bridge의 활용	디바이스간 통신을 활용한 예제 설명
20	간단한 인터랙션 만들기2	두 개의 디바이스를 연동한 프로토타입
21	Pull의 이해	Pull의 동작 원리와 활용
22	예제 만들기 (Gmail)	Pull을 활용한 프로토타입

23	Formula 기능의 활용	Layer의 좌표 참조
24		예제 만들기 - menu focus
25		Variable 사용법
26		예제만들기 - spinner
27		예제만들기 - ripple effect
28		함수 소개
29		Stop watch 만들기