

[모션 그래픽 Intensive Course 커리큘럼]

*커리큘럼의 세부사항은 추후 변동될 수 있습니다.

*개강 전, 수강생 분들을 대상으로 상세 타임테이블을 전달드릴 예정입니다.

Part 1. 애프터 이펙트(18h) : 이대현/안병훈 강사님

10/15 - 안병훈 3시간 (기획, 애프터이펙트)	
영상을 시작하며 1. 영상의 제작 순서 2. 영상의 기초 용어 3. 영상의 제작 과정	애프터이펙트 시작하기 1. 기초 인터페이스 알아보기 2. 툴패널 알아보기 3. 애프터이펙트의 제작 구조 이해
10/17 - 안병훈 1시간 30분 (애프터이펙트)	
애프터이펙트 레이어 이해하기 1. 솔리드 레이어 / 웨이프 레이어 2. 레이어 스타일 알아보기 3. 마스크 기능 사용하기	
10/22 - 안병훈 3시간 (기획, 애프터이펙트)	
영상콘텐츠 준비(조별) 1. 프로젝트 분석하기 2. 효과적인 전략 세우기 3. 영상의 콘셉트 정하기	사진 영상 만들기 1. 사진을 이용한 영상 만들기 2. 자막 만들기 - 텍스트 레이어 3. 출력하기 (영상으로 뽑아내기)
10/24 - 안병훈 1시간 30분 (애프터이펙트)	
기초 자막 만들기 1. 자막 디자인 2. 이펙트를 사용한 자막 디자인 3. 자막 응용하기	
10/29 - 안병훈 3시간 (기획, 애프터이펙트)	
영상콘텐츠 구성 1. 영상의 구성/카피 2. 스토리텔링 하기 3. 스토리보드 만들기	편집 영상 만들기 1. 음악에 맞춰 영상 편집하기 2. 컴포지션 사이즈 응용하기 3. 매트 활용하기
10/31 - 안병훈 1시간 30분 (애프터이펙트)	
컬러그레이딩 1. 컬러커렉션 2. 컬러그레이딩	

3. 다양한 컬러 이펙트

11/05 - 안병훈 3시간 (기획, 에프터이펙트)

영상콘텐츠 구현

1. 단계별 순서 정하기
2. 디자인/레퍼런스 리서치
3. 이미지 콘티 만들기

일러스트 파일 활용하기

1. 일러스트 파일 관리하기
2. 레이아웃 잡아보기 - 소스 활용
3. 키비주얼 만들기

11/07 - 안병훈 1시간 30분 (기획)

최종 발표

1. 콘셉트/스토리보드 발표
2. 키비주얼/레퍼런스 편집 영상 발표
3. 평가/질문/답변

11/12 - 이대현 3시간 - 텍스트 효과로 영상만들기

1. 텍스트 모션 잡아보기
2. 텍스트 재질 넣어보기
3. adobe bridge 촬영하여 텍스트 모션 잡아보기
4. 인트로 만들기

11/14 - 이대현 3시간 - 솔리드 활용하기

1. 솔리드로 움직임 잡아보기
2. 솔리드와 blending모드 활용하여 만들어보기
3. 음악에 맞춰 도형 및 솔리드로 모션 잡아보기

11/19 - 이대현 3시간 - 텍스트 및 이미지와 마스크 활용

1. 이미지와 마스크를 활용하여 모션 잡아보기
2. 텍스트와 마스크를 활용하여 모션 잡아보기
3. 인트로 만들어보기

11/21 - 이대현 3시간 - 키네틱타이포 : 음악에 맞춰 영상 만들기

1. 음악에 맞춰 솔리드 및 가사 작업해보기

Part 2. 모션그래픽 (24h) : 안규태 강사님

10/17 - 1시간 30분

- 키프레임 그래픽에 대한 이해 및 활용 (애니메이션 예시 참고 후 스트레치에 대한 이론 강의)
- 마스크 및 알파 루마값에 대한 이해

10/19 - 3시간

- 트래킹, ColorKey 등 합성에 필요한 플러그인 사용법
- 마스크 활용에 대한 강의 및 실습 (구름 합성작업 실습)

10/24 - 1시간 30분

- 3D 레이어에 대한 기초
- 3D 카메라트래커에 대한 강의 및 실습 (수강생이 직접 촬영한 영상에 텍스트 입히는 실습)

10/26 - 3시간

- 텍스트 애니메이션 및 기본 트랜지션 강의
- Shape layer 원리 강의 (trim path에 대한 설명 중 세이버 플러그인 소개)
- 키네틱 타이포 예시 강의 / Q&A
- 간단한 키네틱 타이포 제작 과제

10/31 - 1시간 30분

- 과제 감상 후 기술적 문제 및 의견 논의
- 포토샵 연동 및 퍼펫 핀 활용하기

11/2 - 3시간

- 파티클 집중 강의 (오브제 형성 효과 및 텍스처 레이어를 이용한 실습)
- 옵티컬플래어, 샤인, 트위치 등 사용빈도가 높은 플러그인 강의

11/7 - 1시간 30분

- 트랜지션 제작해보기
- 3D 카메라 집중 강의

11/9 - 3시간

- 3D 카메라와 파티클을 메인으로 사용한 짧은 영상 제작
- form 플러그인 소개
- 영상 구상 후 스토리보드 과제

11/16 - 3시간

- 스토리보드 컨펌 및 작업 프로세스 강의, 구상영상
- 작업 및 Q&A

11/23 - 3시간

- 영상작업 마무리
- 다같이 시청 후 Q&A

Project 1. 모션 그래픽(18h) : Jake 강사님

1강

[프로젝트 진행에 필요한 컨셉 준비 (과제)] 수업 전 준비

- 작업 tip) 프로젝트 진행에 필요한 아이디어 도출 및 수월하게 작업하는 방법
- 작업 tip) 영상 편집! 중요한 포인트 알기
- 오리엔테이션
- 실무 프로젝트 소개 및 이슈
- 실무 워크 플로우 설명
- 프로젝트 실습 및 코칭

2강

- 작업 tip) 회사에서 좋아하는 프로젝트 정리법
- 작업 tip) 팀원과 커뮤니케이션 방법
- 프로젝트 실습 및 코칭

3강

- 작업 tip) 기존 소스를 쉽게 가공하는 방법
- 작업 tip) 작업물 퀄리티 높이는 방법
- 프로젝트 실습 및 코칭

4강

- 작업 tip) 실무에서 많이 쓰는 plug-in 소개 및 사용방법
- 프로젝트 실습 및 코칭

5강

- 작업 tip) 모션 디자이너에게 꼭 필요한 애니메이션의 비밀
- 작업 tip) 고급스러운 카메라 워킹 잡는 방법
- 프로젝트 실습 및 코칭

6강

- 작업 tip) 3D툴 없이 에프터이펙트로 3D 소스 제작하기

- 작업 tip) 알면 도움이 되는 사이트 소개
- 프로젝트 완성 및 시사

Project 2. OAP -방송 타이틀시퀀스 영상 제작(18h) : 안규태 강사님

1강 Overview	2강 Program Planning / Logo Design
<ul style="list-style-type: none"> - 오리엔테이션 (강의 목표 및 커리큘럼 소개) - OAP 콘텐츠 종류와 실무 프로세스 - 종류별, 스타일별 OAP 케이스 스터디 - 강의 동안 진행할 예제 프로그램 전달 - 과제 : 제작할 영상에 대한 아이디어 준비 	<ul style="list-style-type: none"> - 로고 디자인 및 기획안 작성 방법 소개 - 기획안 작성 및 로고 아이디어 스케치 실습 - 스타일 프레임 작업이 중요한 이유 - 과제 : 영상 아트웍 준비

3강 Artwork	4강 - 5강 Animation
<ul style="list-style-type: none"> - 모션 작업 시 효율적인 일러스트레이터, 포토샵 소스 배치 TIP - 스타일 프레임 작업 시 표현에 어려움을 덜어주는 TIP - 스타일 프레임 작업 실습 - 과제 : 스타일 프레임 완성 및 모션 작업 준비 	<ul style="list-style-type: none"> - OAP 패키지 모션 작업 시 포함시켜야 할 요소 - 타이틀 영상을 바탕으로 패키지 영상 제작 - 영상 제작 실습과 개별 코멘트 - 과제 : 영상 완성

6강 Program Layout Guide / Project Preview
<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 디자인 레이아웃 가이드 소개 및 제작 - 프로젝트 시사 - OAP 콘텐츠 포트폴리오 추가 TIP

Project 3. 모바일 앱 인터랙션(18h) : 김철희 강사님

Overview (1/2.목)	Interaction Animation (1/7.화)
<ul style="list-style-type: none"> - 강사 작업물 소개 및 프로젝트 실무 이야기 - 모션 그래픽 산업 분야 그리고 IT - 강의 목표, 상세 커리큘럼, 진행할 프로젝트 Overview 	<ul style="list-style-type: none"> - Scroll, Transition 기본 인터랙션과 움직임 - 예제 강의 및 학습 - 프로젝트 1차 리뷰 : 컨셉 논의

Advanced Interaction (1/11)	Micro Interaction (1/14)
-----------------------------	--------------------------

- Parallax, Mask를 활용한 인터랙션 예제 강의 및 학습 - 프로젝트 2차 : Wireframe / Style frame 제작	- Element 애니메이션이 사용된 인터랙션 예제 강의 및 학습 - 프로젝트 3차 : Design
--	---

Geometric Animation (1/18)	프로젝트 시사 및 실무 이야기 (1/23)
- Geomtric Graphic 을 활용한 인터랙션 예제 강의 및 학습 - 프로젝트 4차 : Animation	- 관련 현업 실무진 초대 및 질의 응답 - 시사 및 프리뷰

*포트폴리오 제한 사항 : 컨셉을 살리고 싶은 브랜드를 선정하여 페이지 제작
연출은 3가지로 제한 - 타이포, 사진 영상을 활용 / 2D 아트웍을 활용 / 플러그인을 활용

현업 실무 Tip | 포트폴리오-reel 제작(6h) : 김철희 강사님

Portfolio_1 (1/16)	Portfolio_2 (1/21)
- 개인 Reel 또는 포트폴리오 패키지 디자인 - Vimeo, Behance 등 온라인 채널 PR	- 포트폴리오 패키지 디벨롭 및 코멘트

특강 : Flexible Session (3h)