

교육 과정 소개서.

한번에 끝내는 VFX 초격차 패키지 Online

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 : 2021년 08월 17일
- 2차 : 2021년 09월 15일
- 3차 : 2021년 10월 15일

최근 수정일자 2021년 07월 26일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_VFX
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	60시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

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

- 유명 드라마&영화 VFX 제작에 참여한 7인의 VFX 아티스트에게 배우는 VFX 워크플로우의 A to Z 각 프로세스별 실무 노하우까지 배울 수 있습니다.
- 어떤 회사에서, 어떤 VFX 작업을 하더라도 필수적으로 꼭 필요한 8가지 툴을 인터페이스부터 실무 프로세스 적용까지 학습할 수 있습니다.
- VFX 자체제작 소스 110종부터 큐레이션한 1,000종 소스까지 전부 VFX 연습 및 포트폴리오에 적용하여 사용할 수 있습니다.

강의요약

- 유명 영화&드라마의 VFX 장면을 제작한 아티스트가 알려주는 이론과 원리 그리고 실무 노하우까지 모든 것을 담았습니다.
- 더 많은 연습을 할 수 있도록 VFX 아티스트가 모여 직접 제작한 110종의 소스를 제공합니다.
- VFX 아티스트가 직접 큐레이션 한 1,000종의 CG 소스 제공합니다.
- 잘 나가는 VFX 아티스트의 툴 인터페이스 환경 구축부터 작업 시간을 반으로 줄여줄 단축키 모음집까지 8가지 툴에 대한 필수 지식과 꿀팁까지 핵심요약집에 모-두 담았습니다.



강사

양민주	과목	- 모델링 (Maya)
	약력	- 현) 4th Creative Party [참여작] - 킹덤:아신전(미방영), 보건교사 안은영, 반도, 블레이드 앤 소울, 천문, 음양사
박지현	과목	- 록디벨롭&라이팅 (Maya, Arnold, Substance Painter)
	약력	- 현) MPC - 전) 4th Creative Party [참여작] - 킹덤:아신전(미방영), 보건교사 안은영, 반도, 무브 투 헤븐, 음양사
차주만	과목	- 텍스처링 (Mari & V-ray)
	약력	- 현) 4th Creative Party - 전) Mofac [참여작] - 승리호, 강철비, 백두산, 반도, 엑시트, 타짜3, 미스터주
김리나(가명)	과목	- 리깅 (Maya)
	약력	- 현)프리랜서 - 전) 스튜디오 키링 [참여작] - 제 2의 나라 '위치' 캐릭터 , 제2의 나라 '로그' 캐릭터



강사

김현찬	과목	- 애니메이션 (Maya)
		<p>약력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현) Westworld - 전) Mofac <p>[참여작]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 물괴, 스위트홈, 슈만지2 스크린X, 보이스 시즌4, 어느 날 우리 집 현관으로 멸망이 들어왔다.
Tom(가명)	과목	- FX (Houdini)
		<p>약력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현) 프리랜서 - 전) Dexter - 전) 2L Imageworks <p>[참여작]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 승리호, 아스달연대기, 킹스맨 ScreenX, 뱅가드, Red Shoes, 아이 캔 스피크
여진희	과목	<p>- 컴포지팅 (Nuke)</p> <p>약력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현) West World - 전) 4th Creative Party - 전) Mind Pool <p>[참여작]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 태양의 후예, 시그널, 지금우리학교는(미방영), 보보경심려(달의연인), 구해줘, 보건교사 안은영



CURRICULUM

01.

모델링

파트별 수강시간 08:05:00

마야 둘러보기
오리엔테이션
인터페이스 및 주요 패널 소개
환경 설정 및 세팅
기본 도형 꺼내기
컴포넌트 조작
선택
과제 - 레고 장난감 만들어보기
나만의 물컵을 만들어보자
예제 - 물컵
uv의 이해
물컵 uv 펴보기
텍스처 넣어보기
과제- 그릇 만들어서 텍스처 적용해보기
나만의 자전거를 만들어보자
예제 - 유아용 자전거
과제 - 나만의 자전거를 만들어보자(1)
예제 - 유아용 자전거
과제 - 나만의 자전거를 만들어보자(2)
디폼 모델링
예제-부록 모델링을 변형해보기
예제-표징만들기
예제 - 랜덤한 꽃 배치
예제 - 체인 만들어보기
예제 - 컴퓨터 본체 전선
과제 - 나만의 정원을 연출해보기

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



CURRICULUM

01.
모델링

파트별 예상 수강시간 08:05:00

지브러시 둘러보기
인터페이스 및 주요패널 소개
얼굴 만들기
실습예제
실습예제
과제 - 나만의 얼굴 만들어보기(1)
나만의 얼굴 완성
리토폴로지
지브러시 프로젝션 및 맵 추출
얼굴렌더
과제 - 나만의 얼굴 만들어보기(2)

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



CURRICULUM

02.

룩디벨롭&라이팅

파트별 예상 수강시간 08:00:00

VFX 전 파트 파이프라인에 대한 이해
유퀴즈에도 나왔던 VFX, 나도 할 수 있을까?
영화 속 씨지는 어떻게 만들어질까
각 파트가 하는 일이 궁금해요(1)
각 파트가 하는 일이 궁금해요(2)
끼라끼라?데코보고?-신입이 알아야 할 업계용어
텍스처 툴을 이용한 셰이딩 실습
Look development로의 첫걸음
레퍼런스 타겟팅
각 텍스처 맵에 대한 이해(1)
각 텍스처 맵에 대한 이해(2)
Substance Painter 인터페이스
Asset 록업 실습
Asset 록업 실습
Asset 록업 실습
Asset 록업 실습-maya에서 적용하기
Seamless texture를 이용한 프로시저얼 맵핑 셰이딩 꿀팁
Quixel Megascans 이용하기
어셋을 심즈처럼 다운받을 수 있는 곳이 있다?
Bridge 이용 꿀팁(1)
Bridge 이용 꿀팁(2)
Arnold 렌더러로 라이팅 씬 구성하기
분위기를 창조하는 Lighting Artist
Arnold 라이팅 이론과 종류(1)
Arnold 라이팅 이론과 종류(2)
HDRI의 원론적인 이해와 적용법
최적화된 Render Setting을 통해 Render time을 최소화하는 꿀팁(1)
최적화된 Render Setting을 통해 Render time을 최소화하는 꿀팁(2)
현직자가 쓰는 고난이도 스킬(1)
현직자가 쓰는 고난이도 스킬(2)
Render Output Image 뽑기

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



CURRICULUM

02.

룩디벨롭&라이팅

파트별 예상 수강시간 08:00:00

Nuke를 이용한 합성 기초
Compositing 파트 강의 커리큘럼 소개
기본 노드 설명
필수 노드 설명
실무에서 쓰이는 합성 예제
실무에서 쓰이는 합성 예제
넷플릭스 드라마 속 젤리 크리쳐 제작
실습: 보건교사 안은영 속 젤리 크리쳐 제작

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



CURRICULUM

03.

텍스처링

파트별 예상 수강시간 04:55:00

Mari의 시작, 기본적인 기능 이해하기
오리엔테이션
Mari 환경설정 및 ACES Color Space 세팅
Mari 기능 살펴보기 1
Mari 기능 살펴보기 2
완성된 모델링을 Mari로 불러오기 전 사전작업 알아보기
Mari Node Graph 및 Painter 알아보기
Mari Modo Render 알아보기
Mari Bake 소스에 기반한 Smart 기능 알아보기
Mari를 활용하여 특덱에 필요한 Texture 제작하기
작업에 사용 될 Texture 소스 및 Reference 준비
Diffuse 제작하기
Specular 제작하기
Roughness 제작하기
Bump 제작하기
Normal Map 제작하기
Displacement 제작하기
V-Ray 렌더러를 사용한 사실적인 특덱 완성하기
Maya Turntable Scene 구성하기
Maya V-Ray Shading 1
Maya V-Ray Shading 2

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



CURRICULUM

04. 리깅

파트별 예상 수강시간 06:20:00

리깅 기초 익히기
리깅이 뭐예요? 선생님은 누구예요? 저는 뭘 해요?
움직여라 모자! 개체를 조종하는 기본적인 방법들
움직여라 지령이!! 조인트로 리깅해보기
지령이에 컨트롤러 달아주기
지령이 표정 만들어주기 1
지령이 표정 만들어주기 2
지령이 리깅 끝! 참 쉽죠?
캐릭터 바디 리깅
캐릭터 리깅 시작하기전에 마음의 준비를 하는 시간
캐릭터에 조인트 심어주기
스키닝 맛보기, 맛이 이상할 때 해결방법
스키닝_진짜
스키닝_진짜_최종
허리 리깅하기
머리 리깅하기
눈알 리깅하기
캐릭터 팔다리 리깅
FKIK 시스템 이해하기
FK와 IK 각각 만들어보기
FK와 IK를 바인드 조인트에 연결하기
발 리깅하기
쇄골 리깅하기
손가락 리깅하기
손가락 애니메이션 편하게 잡는 꿀리깅
캐릭터 바디 완성! 참 재밌죠?
캐릭터 얼굴 리깅
얼굴 표정 만들어주기 - 깜빡깜빡, 인상쓰기
얼굴 표정 만들어주기 - (웃음)(슬픔)
얼굴 표정 컨트롤러 만들어주기
캐릭터 완성! 주변사람에게 자랑하세요.

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



CURRICULUM

05.

애니메이션

파트별 예상 수강시간 12:10:00

오리엔테이션
강의소개
애니메이션 이론
애니메이션 제작 과정
애니메이션 12원칙
애니메이션 작업 준비
프로그램 설치
애니메이션 작업을 위한 준비작업
빠른 작업을 위한 단축키 설정
실습 - 공 튀기기
공 튀기기1, 2, 3
실습 - 진자
진자 1, 2, 3
실습 - 꼬리 달린 공
꼬리 달린 공1, 2, 3
실습 - Walk (걷기)
Walk1, 2, 3
실습 - Side Step (옆으로 한 걸음)
Side Step1, 2, 3
실습 - Walk Cycle (걷기 싸이클)
Walk Cycle1, 2, 3
무게감 표현하기
무게감에 대한 이해
무게감 표현해보기
유용한 애니메이션 관련 기능
Constrain
Motionpath
AnimLayer 및 Bake Animation

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



CURRICULUM

05.

애니메이션

파트별 예상 수강시간 12:10:00

사실적인 애니메이션을 위한 모션캡처 데이터 활용하기
모션캡처 데이터 활용하기
휴먼IK
모션캡처 데이터 클린업 및 변형하기
도움 받을 수 있는 스크립트 플러그인 소개
Picker 사용법
스튜디오 라이브러리 사용법
그 외 몇가지
실무에 대한 이야기
실무작업에 대한 이야기
강의를 마치며
마무리 및 앞으로 필요한 공부, 조언

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



CURRICULUM

06.
FX

파트별 예상 수강시간 11:00:00

후디니 프로그램과 인터페이스
어트리뷰트(attribute)란?
자주 사용하는 노드와 구조 소개
copy노드
foreach 노드
벡터(vector)란?
기본연산
노이즈(noise)에 대하여
Vop&Vex에 대하여
다이나믹네트워크에 대하여
파티클 시스템
랜더링에 대하여
Mantra Render
응용예제
닥터스트레인지 포탈 이펙트
데브리소 소스 만들기
형태가 사라지는 이펙트

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

CURRICULUM

07.

컴포지팅

파트별 예상 수강시간 10:00:00

nuke와 친해지기
인터페이스 둘러보기
총구에 화염 합성
자주 사용하는 기능 알아보기
TV화면 합성
영상소스 화면에 매칭하기
레이어 엮기
합성의 포인트, 컬러 노드 알아보기
칠판에 포스터 합성하기
Roto paint
Roto
합성의 꽃 크로마 키
크로마 노드의 특징
디테일의 끝판왕 'IBK gizmo'
크로마합성의 정석
HardKey, SoftKey
despill, color correcting
범죄현장 만들기
tracking 마커 지우기
벽에 총구 합성
핏 자국 합성

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



CURRICULUM

07.

컴포지팅

파트별 예상 수강시간 10:00:00

폐허에 불과 연기 합성
2.5D 세팅하기
불과 연기 합성
3D데이터 알아보기
채널이란
패스의 특징
shuffle 과 copy
실무합성(3D라디오합성)
리무브
3D패스 합성
roto를 이용한 실사 손 합성
실무합성(맑은하늘 노을로바꾸기)
간판교체하기
하늘바꾸기
컬러코렉팅

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 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.