

교육 과정 소개서.

FX 아티스트 김재민의 리얼리스틱 후디니 입문 Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_kjm
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	33시간 7분 17초
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 시간대 에 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

- 스스로 공부할 수 있도록 후디니의 기본기부터 탄탄하게 익힙니다.
- 다양한 실습을 통해 FX 아티스트에게 필수적인 모든 시뮬레이션을 배웁니다.
- 기초부터 응용까지 빈틈없는 커리큘럼에 맞춰 나의 후디니 실력을 단계별로 향상시킵니다.

강의요약

- 후디니에 대해 아무것도 몰라도 괜찮아요. 진입 장벽이 높은 후디니, 원리를 알면 절대 어렵지 않습니다. 인터페이스, 노드 구조 이해하기 등의 기본적인 것부터 비, 눈, 붕괴, 폭발 등 필수 이펙트 표현까지 전부 알려드릴게요.
- 진짜 내것으로 만들기 위해서는 기초 이론은 물론, 실습이 필수입니다. 현직 FX 아티스트 김재민 님과 함께 FX 아티스트가 되기 위해 꼭 필요한 시뮬레이션들부터 실습해봅니다.
- 체계적인 학습이 가능하도록 solver를 난이도 별로 배치하여 누적 학습이 가능하도록 커리큘럼을 구성하였습니다. 어디에서도 볼 수 없는 탄탄한 커리큘럼으로 입문부터 실전까지 단 하나의 강의로 학습이 가능합니다.



강사

김재민

약력

- 현) N사 - FX Artist
- 전) Digital Idea - FX Lead / Artist
- 전) Dexter Studios - FX Lead / Artist
- 전) 38°C Animation Studio - FX Lead / Artist
- 전) Macrograph - FX Artist
- 2017 ~ 2021
 - Digital Idea
 - 안시성
 - 미스터 션샤인
 - 엑시트
 - 백두산
 - 히트맨
- 2017 ~
 - Dexter Studios
 - 리얼
 - 신과 함께 : 죄와벌
- 2013 ~ 2016
 - 38°C Animation Studio
 - 지파이터스
 - 레인보우 루비
 - 레이디 버그
 - 애니팡 프렌즈
 - 다이노코어
- 2010 ~ 2013
 - Macrograph
 - 내 여자친구는 구미호
 - 부당거래
 - 모비딕
 - 알투비 : 리턴투베이스
 - 더 테러 라이브



CURRICULUM

후디니를 위한 첫 오리엔테이션
설치 및 기본 인터페이스 소개

01.

후디니 시작하기

파트별 수강시간 00:40:00

CURRICULUM

Transform
Group
Delete
Attribute

02.

가장 많이 사용하는 노드 알아보기 1

파트별 수강시간 01:55:00



CURRICULUM

03.

**가장 많이
사용하는 노드
알아보기 2**

파트별 수강시간 02:18:06

Copy Stamp 1
Copy Stamp 2
Attribute Transfer
Copy Stamp 응용

CURRICULUM

04.

**Particle Solver 1
(비와 눈
만들어보기)**

파트별 수강시간 04:11:56

POP Network 1
POP Network (pop source) 1
비를 만들기 위한 emitter 생성
POP Network (pop source) 2
Force 사용하기 (POP Force, POP Wind)
CHOP Netowk 사용하기
VEX Expressions 사용하기
데이터 저장에 필요한 노드와 방법 알아보기
Mantra 렌더링 해보기
Nuke 합성하기



CURRICULUM

05.

Particle Solver 2 (스파크 만들어보기)

파트별 수강시간 02:36:14

스파크를 만들기 위한 emitter 생성
디테일한 Velocity 생성하기
파티클 설정하기 1 (CHOP Network, Expression functions 사용)
Collision 적용하기
파티클 설정하기 2 (Pop Drag, POP Wind)
데이터 불러오기와 저장하기
Mantra 렌더링 해보기 (custom attribute 생성하여 적용하기)
라인형태로 변환하여 스파크 생성하기
Nuke 합성하기

CURRICULUM

06.

Rigid Body Solver 1

파트별 수강시간 02:29:51

Rigid Body Simulation 알아보기
Static Object & RBD Object
Physical, Collision 이해하기
RBD Packed Object 1
Fracture 노드 알아보기
RBD Packed Object 2
Active 이해하기
Attribute 응용하기
데이터입출력



CURRICULUM

07.

Rigid Body Solver 2

파트별 수강시간 01:21:06

Point Deform
IF문 사용하기
Active와 Deforming 적용하기
Constraint Network
Constraint Attribute 알아보기
Constraint Attribute 적용 및 응용

CURRICULUM

08.

Rigid Body Solver 3

파트별 수강시간 02:33:46

순차적으로 터져나가는 장면 구성하기
Rest Attribute 이해하기
나선형 커브 생성하기
디테일한 조각과 UV 생성하기
SOP Solver 사용하기
V와 W, Active 컨트롤 하기
RBD 설정하기
라이팅 및 렌더링



CURRICULUM

09.

Pyro Solver 1
(연기)

파트별 수강시간 03:18:51

Pyro Solver 1 (연기) 소개
Volume Source 만들기 1
시뮬레이션 공간 설정하기 1
Pyro Solver 이해하기 (1)
Pyro Solver 이해하기 (2)
Volume Collision 설정하기
데이터 불러오기와 저장하기
볼륨 라이팅 설정하기
볼륨 렌더링 하기

CURRICULUM

10.

Pyro Solver 2
(화염, 폭발)

파트별 수강시간 02:57:20

Pyro Solver 2 (화염, 폭발) 소개
Volume Source 만들기 2
시뮬레이션 공간 설정하기 2
Pyro Solver (Enable Combustion)
Pyro Solver (Shape.1)
Pyro Solver (Shape.2)
Pyro Solver (화염 및 기타)
Volume Source 만들기 3 (Pump Vel)
볼륨 데이터의 입출력 및 라이팅
볼륨 렌더링 하기 1
볼륨 렌더링 하기 2
Nuke 합성하기



CURRICULUM

11.

Flip Solver (유체 시뮬레이션)

파트별 수강시간 02:17:10

Flip Solver 소개
Flip Solver 설정하기
Flip Source 이해하기
Attribute 이용하여 시뮬레이션 하기
Collision 및 custom Velocity 적용하기
데이터 입출력 및 변환하기
라이팅 및 렌더링

CURRICULUM

12.

Ocean (바다)

파트별 수강시간 02:50:30

바다 만들기
Ocean Spectrum
Wave Instancing 사용하기
Mask 사용하기
라이팅과 렌더링 기초
Wave Instancing 응용하기
Mask 응용하기
라이팅과 렌더링 응용
Nuke 합성하기



CURRICULUM

13.

**폭파 장면
연출하기**

파트별 수강시간 03:37:27

장면 설정
Fracture를 적용하여 디테일한 조각 생성
RBD에 필요한 Attribute 생성하기
RBD 시뮬레이션
Transform Piece 노드 사용하기
Debris 생성을 위한 데이터 생성
Debris 시뮬레이션
Dust, Explosion 설정하기
Pyro Solver (폭발)
Pyro Solver (먼지)
POP Advect By Volumes 사용하기
라이팅 및 렌더링
최종 합성

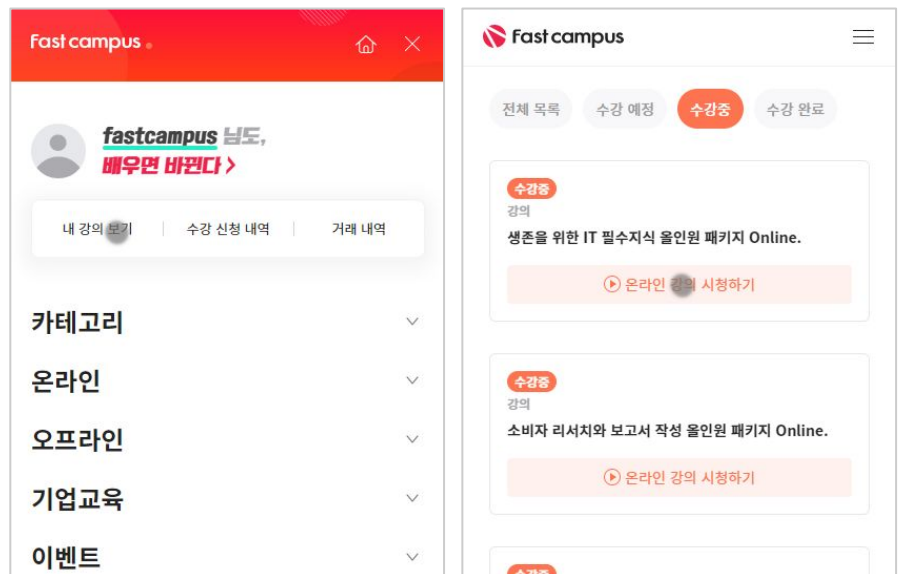


주의 사항

- 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.