

교육 과정 소개서.

매치무브 온보딩 : Maya와 3D Equalizer로 배우는 헐리우드
매치무브

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 : 2022년 01월 06일
- 2차 : 2022년 02월 07일
- 3차 : 2022년 03월 07일

최근 수정일자 2021년 12월 11일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_mm
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	15시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: help.online@fastcampus.co.kr 수료증 및 행정 문의: help@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

- 매치무브를 배우기 시작하는 학생 혹은 현재 실무를 하고 계시는 분들의 업무 역량을 성장시킵니다.
- 완벽한 씬을 만들 수 있는 섬세함, 다양한 상황에 유동적이고 창의적으로 대응할 수 있는 유연성을 기릅니다.
- 실무에서 가장 자주 사용하는 15개의 핵심 케이스를 통해 노하우, 스킬등을 배우고 Maya를 활용한 직접적인 manual tracking 작업을 디테일하게 배웁니다.

강의요약

- 렌즈의 원리, 실물 카메라와 3D 카메라 등 매치무브와 관련된 개념을 배우며 기초를 다집니다.
- Maya와 3D Equalizer를 활용해 트래킹과 로토메이션 등 실습을 해보며 현업에서 쓰이는 핵심 기능을 익힙니다.
- 헐리우드 영화 촬영 시 가장 많이 사용되는 아나몰픽 렌즈를 다뤄보며 차별화된 역량을 쌓아봅니다.
- 기본 스킬만으로는 작업하기 어려운 트러블샷 처리 노하우와, 시간을 단축시킬 수 있는 팁을 통해 전문성을 길러봅니다.



강사

조규민

과목

- 매치무브 온보딩 : Maya와 3D Equalizer로 배우는
헐리우드 매치무브

약력

- <아이언맨2>, <쥬라기 월드>, <존워3>, <베놈2>, <엑스맨 아포칼립스>, <왕좌의 게임>, <채피>등
작업



CURRICULUM

01.

Camera Tracking

파트별 수강시간 00:00:00

Intro
강의 소개
매치무브 이론
matchMove 란?
VFX 파이프라인
MatchMove 아티스트의 업무
3D 카메라와 촬영 카메라
카메라의 속성
문제요소
트래킹 프로그램 과 원리
Camera Tracking 준비하기
온셋 데이터 소개
3de 시작하기
3de 환경 셋업
디스토션 그리드로 렌즈파일 만들기
라이다 데이터 최적화하기
Camera tracking 시작하기
이미지 시퀀스 임포트하기
2d point 생성 / 카메라 계산하기
Lidar 데이터 임포트 / lens 계산하기
undistortion Plate / overscan
nuke node 로 렌즈 공유하기
STmap 으로 렌즈 공유하기
maya setting / QC

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



CURRICULUM

01. Camera Tracking

파트별 수강시간 00:00:00

Camera tracking 심화
Nodal Pan 카메라 트랙
화면을 가리고 지나가는 샷1/2
타이트한 카메라 트랙
카메라 이어붙이기
원경만 있는 카메라
zoom shot (고정 카메라)
zoom shot (프리무브 카메라)
No data shot(정보가 없는 카메라)
Camera track tip
repo&crop plate / retime plate
바다 트랙
Flop 카메라
import from Maya

CURRICULUM

02. 오브젝트 트랙

파트별 수강시간 00:00:00

오브젝트 트랙
reality capture로 포토스캔하기
3de로 모델링 데이터 추출하기
3de 오브젝트 트랙
마야에서 매뉴얼로 매치무브하기
obj->camera / camera ->obj
로토애니메이션/ 매치메이션
전신 매치메이션
얼굴 트랙
상반신 트랙
목 스킨
표정 맞추기
손/ 손가락 매치

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



CURRICULUM

01. Camera Tracking

파트별 수강시간 00:00:00

Camera tracking 심화
Nodal Pan 카메라 트랙
화면을 가리고 지나가는 샷1/2
타이트한 카메라 트랙
카메라 이어붙이기
원경만 있는 카메라
zoom shot (고정 카메라)
zoom shot (프리무브 카메라)
No data shot(정보가 없는 카메라)
Camera track tip
repo&crop plate / retime plate
바다 트랙
Flop 카메라
import from Maya

CURRICULUM

02. 오브젝트 트랙

파트별 수강시간 00:00:00

오브젝트 트랙
reality capture로 포토스캔하기
3de로 모델링 데이터 추출하기
3de 오브젝트 트랙
마야에서 매뉴얼로 매치무브하기
obj->camera / camera ->obj
로토애니메이션/ 매치메이션
전신 매치메이션
얼굴 트랙
상반신 트랙
목 스킨
표정 맞추기
손/ 손가락 매치

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



CURRICULUM

03.

Anamorphic lens

파트별 수강시간 00:00:00

Anamorphic lens
아나몰픽 렌즈 설명
아나몰픽 렌즈 생성하기
아나몰픽 카메라 샷1 (fix)
아나몰픽 카메라 샷2 (freemove)

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 환불규정에 따라 환불 가능

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