

교육 과정 소개서.

The RED : 픽사 라이팅 아티스트에게 배우는 빛과 색의
비주얼 스토리텔링 by 이민형



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_red_lmh
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	8시간 22분 45초
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

- 애니메이션에서 라이팅으로 어떻게 스토리텔링을 만들어 나가는지 알려드립니다.
- 실제 픽사 스튜디오의 라이팅 파이프라인을 통해 <토이스토리3> <몬스터 주식회사>에서 라이팅 이론을 어떻게 적용이 되었는지 살펴봅니다.
- 픽사 애니메이션 사례를 통한 라이팅 이론과 스토리텔링 방법
- HDRI&언리얼 엔진을 통한 라이팅 씬 구성법
- 라이팅&렌더링에 대한 독점 컨퍼런스

강의요약

- 어른이들을 울리는 <UP>과 <슈렉3>, 영원한 친구 <토이스토리3>와 <패딩턴>, 애니메이션에 그치지 않고 EA 사 게임까지 라이팅을 통해 시각적으로 감정과 감성을 더 깊게 표현하며, 대중들의 공감과 사랑을 받은 작품들의 비주얼 스토리텔러를 소개합니다.
- 작은 규모로 시작한 Dwarf 애니메이션 스튜디오가 할리우드 시장에 진출하기까지의 생생한 과정을 알려드립니다.
- 또한 다양한 할리우드 스튜디오의 라이팅 파이프라인들을 함께 살펴보고, 20년간 라이팅 작업을 진행하며 얻은 노하우를 패스트캠퍼스에서 공개합니다.
- 르네상스 회화에서 영감을 받아 탄생한 시대를 초월한 이민형표 라이팅 기법. 애니메이션, 게임, 영화 심지어 회화까지 어떤 작품이든 적용할 수 있는 20여년 경험의 라이팅 Key Skill만 담은 정석같은 커리큘럼



강사

이민형

약력

- 2018 ~ 현재
 - Electronic Arts / Senior Lighter
 - FIFA 20
 - MADDEN NFL 21-22
- 2016 ~ 2017
 - Sony Pictures Imageworks / Senior Lighting Technical Director
 - Emoji Movie (2017)
- 2014 ~ 2016
 - Dwarf Animation Studio / Head of training
 - Development of pedagogical program, setting goals, planning courses
 - Development of Professional Relations :
 - Masterclass organization
- 2014
 - Framestore / Lighting Technical Director
 - Paddington (2014)
- 2008 ~ 2014
 - Pixar Animation Studios / Lighting Technical Director
 - BRAVE (2012)
 - Partysaurus Rex:short (2012)
 - CARS 2 (2011)
 - Toy Story Toons: Hawaiian Vacation:short (2011)
 - TOY STORY 3 (2010)
 - Day and Night: short (2010)
 - UP (2009)
 - CarsToons: short (2009)
- 2005 ~ 2008
 - Dreamworks Animation / Lighting Artist
 - Madagascar 2:Escape to Africa (2008)
 - Shrek the Hall: Short (2007)
 - Shrek the Third (2007)
- 2000 ~ 2002
 - American Musiam of Natural History / 3D Artist
 - Human Genome Project



컨퍼런스

애니메이션 스튜디오 D사	약력	<ul style="list-style-type: none"> - Lighting&Compositing Artist - <모아나> <주먹왕 랄프2> <겨울왕국2> - <엔칸토> <라야와 마지막 드래곤>
CG스튜디오 G사	약력	<ul style="list-style-type: none"> - CG Supervisor - <캡틴아메리카 : 시빌워 > <스타트랙 비욘드> - <분노의 질주 8> <터미네이트 : 다크 페이트>
전) CG스튜디오 L사	약력	<ul style="list-style-type: none"> - Senior Creature TD - 전) 게임사 R사 Lead/Senior Technical Artist - 전) 애니메이션 스튜디오 D사 Character TD
애니메이션 스튜디오 D사	약력	<ul style="list-style-type: none"> - Department TD - <드래곤 길들이기 : 히든 월드> <캐리비안의 해적 게임> - <크루즈 패밀리2> <스노우 몬스터>
게임사 R사	약력	<ul style="list-style-type: none"> - Senior Technical Artist - <쥬라기 월드 : 폴른 킹덤> - <스타워즈: 라스트 제다이> - <트랜스포머 : 범블비> <워크래프트> - <닥터스트레인지>

- * 이 컨퍼런스는 수강생 참여형이 아닌, 연사님들이 서로 이야기를 나누는 대담형식의 영상입니다.
- * 컨퍼런스 참여 연사님들은 일정에 따라 참여 인원이 변동될 수 있습니다.



CURRICULUM

01.

개요

파트별 수강시간 00:11:42

연사 및 강의소개
헐리웃 스튜디오 작품의 꾸준한 성공은 어디서 나오는가
프랑스 Dwarf animation 스튜디오에서의 경험

CURRICULUM

02.

라이팅이란?

파트별 수강시간 01:26:23

라이팅의 개요와 컬러의 개념
라이팅의 속성
라이팅의 역할
다빈치 리졸브 툴 설명
다빈치 리졸브를 이용한 컬러그레이딩 실습
시퀀스별 글로벌 라이팅 셋업 계획



CURRICULUM

03.

**픽사
애니메이션의
라이팅 이론과
실제 적용 사례**

파트별 수강시간 00:49:17

“업” - 관객의 시선을 이끄는 방법
“토이스토리 3” - 색의 상징성을 이용한 스토리 텔링
기술과 예술의 창의적인 진보와 혁신

CURRICULUM

04.

**HDRl &
언리얼엔진을
통한 라이팅 데모
제작과정**

파트별 수강시간 03:05:027

HDRl란
언리얼엔진을 이용한 프로젝트 사례
언리얼엔진으로 배경 라이팅(실내) 셋업
언리얼엔진 배경 라이팅(실외) 셋업
언리얼엔진 캐릭터 라이팅 셋업

CURRICULUM

05.

컨퍼런스와 Q&A

파트별 수강시간 02:49:56

라이팅렌더링 기술 혁신에 따른 미래 업계의 전망
좋은 라이팅 아티스트가 되기 위한 요건
라이팅 데모릴 제작과 인터뷰 팁



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.