

교육 과정 소개서.

매치무브 온보딩 : Maya와 3D Equalizer로 배우는 헐리우드
매치무브



강의정보

| | |
|-------|---|
| 강의장 | 온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등 |
| 수강 기간 | 평생 소장 |
| 상세페이지 | https://fastcampus.co.kr/dgn_online_mm |
| 담당 | 패스트캠퍼스 고객경험혁신팀 |
| 강의시간 | 23시간 59분 |
| 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 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

- 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.

매치무브 이론

파트별 수강시간 00:34:26

- | |
|-------------------|
| 01. 매치무브 아티스트의 업무 |
| 02. 카메라 |
| 03. 트래킹 프로그램과 원리 |

CURRICULUM

02.

카메라 트래킹
준비하기

파트별 수강시간 01:18:45

- | |
|-----------------------|
| 01. On-set data |
| 02. 3de setting |
| 03. 디스토션 그리드 |
| 04. mesh_optimization |



CURRICULUM

03.

카메라 트래킹
시작하기

파트별 수강시간 03:44:42

| |
|---------------------------------|
| 01. CamTrack_imageImport |
| 02. 2d Track_solving |
| 03. surveyPoint_lensCalc |
| 04. Undistortion Plate_OverScan |
| 05. nukeNode |
| 06. stMap |
| 07. mayaSetting_QC |

CURRICULUM

04.

카메라 트래킹
심화

파트별 수강시간 07:37:44

| |
|------------------------------|
| 01. nodal Cam |
| 02. 화면을 가리고 지나가는 샷 1 |
| 03. 화면을 가리고 지나가는 샷 2 |
| 04. bg only |
| 05. tight angle1 |
| 06. tight angle2 |
| 07. zoom lens1 |
| 08. zoom lens2 |
| 09. No data shot(정보가 없는 카메라) |



CURRICULUM

05.

카메라 트래킹 tip

파트별 수강시간 00:56:28

| |
|--------------------------------|
| 01. tip&trick_repo |
| 02. tip&trick_rotationOrder |
| 03. tip&trick_sea_track |
| 04. tip&trick_import from Maya |
| 05. tip&trick_flop |

CURRICULUM

06.

오브젝트 트랙

파트별 수강시간 01:56:42

| |
|--|
| 01. photoScan_3de |
| 02. Object tracking_3de |
| 03. Object tracking_constraint |
| 04. Object tracking_maya |
| 05. Object tracking_2.5d Track |
| 06. Object tracking to camera tracking |



CURRICULUM

07.

로토 애니메이션

파트별 수강시간 03:36:37

| |
|-------------------------|
| 01. facematch |
| 02. roto anim_walk |
| 03. rig reverse |
| 04. roto animation_turn |

CURRICULUM

08.

매치메이션

파트별 수강시간 02:32:03

| |
|----------------|
| 01. Skin match |
| 02. Face match |
| 03. Hand match |

CURRICULUM

09.

아나몰픽렌즈

파트별 수강시간 01:41:40

| |
|---------------------|
| 01. 아나몰픽렌즈란 |
| 02. 3DE에서 작업하기 |
| 03. 카메라트랙 |
| 04. 카메라트랙_다이나믹 디스토션 |

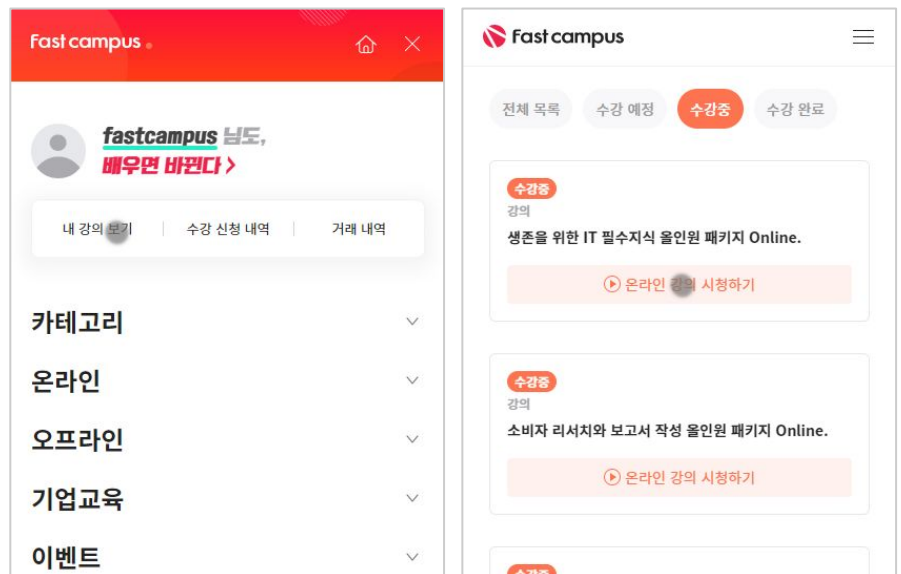


주의 사항

- 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.