

수업계획서

◎ 강좌 개요

개발목적	<p>현 강좌는 Nuke를 활용한 VFX 실무제작의 다양한 기술적 접근 방법에 대한 이해를 목적으로 하고 있다. 합성이라는 영역은 영상제작의 마지막 공정에 해당되는 영역이기 때문에 시각효과의 전체공정에 대한 다양한 프로세스적 이해가 필요하다. 이에 현 강좌는 최종적인 영상의 퀄리티를 높이거나, 다양한 요소들을 결합하여 새로운 결과물을 재창조해야하기 때문에 Mocha Pro, Maya, Unreal Engine 등 다양한 소프트웨어의 연동을 통해 합성까지의 최종결과물이 완성되는 프로세스를 포함하고 있다.</p> <p>촬영본, 컬러이론, 라이팅, 렌더링등 다양한 공정에 대한 이해가 필요로 하기 때문에, 단순히 소프트웨어의 기능에 중심을 둔 툴(tool)적인 학습보다는, 실무 예제중심의 실습교육이 중요하다. 본 강의를 통해 학생들은 자연스럽게 촬영, 라이팅, 렌더링등 영상제작 제작공정을 이해하고, 디지털 시각효과 영역 전체를 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>강좌에서 중심으로 사용되는 nuke는 합성에 최적화된 node 방식의 소프트웨어로서, 시각효과 영상제작 영역에서 필수적으로 사용해야 툴(Tool)로써, 합성 아티스트로의 진로를 생각하는 학생뿐 아니라, 디지털 영상제작을 전공으로 하는 모든 학생들에게 필요한 소프트웨어이다. 이에 현 강좌는 합성아티스트 뿐 아니라, 디지털 영상제작 전공자를 위한 1. 툴(Tool)적인 해석과 함께 2. 실무에서 적용하는 다양한 시각효과의 기술적 사례들로 중심 구성되어져 있다. 이를 통해 VFX 또는 영상.애니메이션을 전공으로 하는 학생들이 단순히 하나의 프로세스가 아닌 통합적 프로세스를 이해하여 디지털 영상제작에 대한 통합적 안목을 성장시킬 수 있다.</p>	
	한 글	Nuke 실무활용과 소프트웨어간의 연동 프로세스 이해
강좌명	영 문	Understanding Nuke Practice and Software Interworking Process
강의주제	VFX 영상제작에서의 Nuke 실무활용과 소프트웨어간의 연동 프로세스 이해	
강의개요	VFX 영상제작에서의 Nuke의 실무활용법과 소프트웨어간의 통합적 프로세스	
학습목표	<p>현 강좌는 합성 아티스트뿐 아니라, 디지털 영상제작 전공자를 위한 1. 툴(Tool)적인 해석과 함께 2. 실무에서 적용하는 다양한 일반화된 사례들을 중심 구성되어져 있다. 이를 통해 현대 VFX 합성을 이해함과 동시에, 다양한 소프트웨어 (Mocha Pro, Maya, Unreal Engine)와의 연동 프로세스 학습을 통해 VFX 영상제작의 기술적,시작적 능력 배양을 목표로 하고 있다.</p>	

주차	주차명 (주제)	주차별 학습 목표	차시	콘텐츠 명	영상길이
1	마스크활용 하늘교체	하늘교체를 이용한 합성워크플로우 이해	1-1	선셋(Sunset)하늘교체와 컬러보정	27:02
			1-2	2D 트래킹을 활용한 하늘교체와 톤 보정법	25:41
			1-3	복잡한 하늘 마스크	36:03

2	환경합성	안개가 자욱한 숲속 분위기 연출을 통한 실무합성의 환경분석	2-1	덥스패스(Depth pass) 추출과 포그(Fog) 생성	33:08
			2-2	그린스크린 레이아웃 및 톤 보정	32:47
			2-3	자연스러운 엣지처리와 디테일 합성	39:02
3	Relighting & 프로젝션	합성에서의 리라이팅(Relighting) 프로세스	3-1	ReLighting 프로세스 이해하기	46:09
			3-2	3D 합성에서의 오브젝트 매핑	28:25
			3-3	3D 합성에서의 프로젝션 매핑	28:14
4	Moach와 Nuke 연동	Mocha의 Planer Tracking와 Nuke 합성 연동 프로세스이해	4-1	Planer 트래킹을 활용한 교체 합성	36:52
			4-2	Mocha& Nuke 로토스코핑 연동 프로세스	41:54
			4-3	Mocha 의 Mesh 기능 활용법	27:55
5	폐허 환경연출	카메라 트래킹과 프로젝션 매핑을 활용한 폐허 환경 연출	5-1	Mocha플래너 트래킹을 활용한 벽면교체	28:54
			5-2	카메라트래킹과 프로젝션을 활용한 환경교체	45:16
			5-3	매트페인팅 캔버스 확장법과 배경교체	35:11
6	합성에서의 리무브	합성에서의 리무브 프로세스의 이해	6-1	카메라트래킹과 프로젝션을 활용한 리무브	49:38
			6-2	멀티프로젝션을 활용한 리무브	37:09
			6-3	Smart Vector를 활용한 디지털 메이크업	30:17
7	SF 배경 제작 프로세스	카메라 트래킹과 프로젝션 매핑을 활용한 SF 배경씬 제작 프로세스	7-1	카메라 트래킹과 씬 셋업	27:06
			7-2	랜더링과 매트페인팅	32:05
			7-3	카메라 프로젝션 합성 프로세스	40:59
8	하늘을 나는 거북이 VFX 샷 제작	도심속 하늘을 나는 거북이 VFX 샷 제작을 통한 시각효과 파이프라인의 이해	8-1	카메라 트래킹과 3D 씬 블로킹	28:06
			8-2	멀티패스 합성	28:56
			8-3	오브젝트 트래킹을 활용한 VFX 샷 제작이해	23:22
9	3D 트래킹활용	오브젝트 트래킹과 카메라 트래킹을 활용한 VFX 샷 제작 프로세스	9-1	오브젝트트래킹과 Blast gun 교체	53:58
			9-2	카메라트래킹과 3D 씬 셋업	39:13
			9-3	Deep Compositing을 활용한 합성	26:45

10	실내라이팅과 합성프로세스 I	애니메이션제작을 위한 실내라이팅과 합성프로세스 I	10-1	썸분석과 메인라이트 배치	31:40
			10-2	라이트그룹및 랜더패스 셋업	32:40
			10-3	랜더링 디테일 셋업	30:01
11	실내라이팅과 합성프로세스 II	애니메이션제작을 위한 실내라이팅과 합성프로세스 II	11-1	카메라 샘플링 설정에 대한 이해	29:15
			11-2	패스활용 합성 셋업	27:05
			11-3	정교한 톤 보정을 위한 패스활용	26:53
12	실내라이팅과 합성프로세스 III	애니메이션제작을 위한 실내라이팅과 합성프로세스 III	12-1	컬러보정합성	45:38
			12-2	리라이팅 셋업을 활용한 디테일보정합성	27:19
			12-3	볼륨라이트 생성과 합성	27:19
13	Unreal Engine & Nuke I	Unreal Engine 과 Nuke 연동을 통한 VFX 샷 제작 이해하기 I	13-1	이미지 플랜 셋업과 미디어 설정	46:59
			13-2	Nuke Server를 활용한 패스합성	33:41
			13-3	언리얼 컴포저를 활용한 실사 합성 프로세스	47:37
14	Unreal Engine & Nuke II	Unreal Engine 과 Nuke 연동을 통한 VFX 샷 제작 이해하기 I	14-1	Lens Distortion 프로세스이해	34:34
			14-2	더미(Dummy)오브젝트 셋업과 언리얼 씬 셋업	25:41
			14-3	언리얼 엔진과 누크 연동 합성	52:46
15	프로젝션 베이킹 활용	프로젝션 베이킹(Projection Bake) 활용과 Day To Night	15-1	프로젝션 베이킹을 활용한 모델링 제작	22:50
			15-2	프로젝션 베이킹 모델링 합성 적용	27:04
			15-3	매트페인팅 연동을 통한 디테일 밤씬 연출	27:07