

비주일이펙트트랙  
2019학년도 1학기 교과목 해설  
(2, 3, 4학년 교과목)

디지털콘텐츠학부

2019. 1. 28

# 교과목 목록

| 학년             | 2학년                    | 3학년                   | 4학년                  |
|----------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
| 수업명<br>(담당 교수) | 비주얼이펙트 기초<br>(조청운 교수)  | FX1: 파티클<br>(황민식 교수)  | 영상프로젝트 1<br>(이상윤 교수) |
|                | 2D합성 고급<br>(김시현 교수)    | 콘텐츠워크숍 4<br>(김시현 교수)  |                      |
|                | 촬영과 편집<br>(최원호 교수)     | 비주얼이펙트<br>(김시현 교수)    |                      |
|                | 테크니컬 애니메이션<br>(조청운 교수) | 디지털라이팅 고급<br>(김시현 교수) |                      |
|                | 프로그래밍 고급<br>(김시현 교수)   |                       |                      |

# 교과목 해설

| 학년      | 교과목 명                      | 이수구분<br>(분반수)   | 교과목 해설   |
|---------|----------------------------|-----------------|--|
| 2학<br>년 | 비주얼이펙트<br>기초<br>(조청운 교수)   | 전공선택<br>(2개 분반) | 캐릭터애니메이션은 모델링/애니메이션/렌더링 과정을 통해 이루어진다. 이펙트 작업에도 이와 같은 과정이 이루어지게 되는 데 매우 다른 특성을 갖는다. 서페이스 모델링이 아닌 파티클이나 볼륨 등으로 모델링하고 렌더링하며, 키프레임 애니메이션이 아니라 시뮬레이션에 의해 움직임을 만들게 된다. 본 수업에서는 파티클을 이용한 작업과 다이내믹스 작업에 대한 기본적인 내용들을 배우게 된다. (사용 소프트웨어: Maya)  |
|         | 2D합성 고급<br>(김시현 교수)        | 전공선택<br>(2개 분반) | 디지털 합성소프트웨어인 누크(Nuke)를 활용한 영상 합성의 이론 및 기술적 방법론을 학습한다.  |
|         | 촬영과 편집<br>(최원호 교수)         | 전공선택<br>(2개 분반) | 비주얼이펙트 작품을 제작하는데 있어 중요한 소스인 영상촬영과 관련하여, 촬영의 이론과 실제, 편집과 영상문법을 배우는 기초 수업이다.   |
|         | 테크니컬 애니<br>메이션<br>(조청운 교수) | 전공선택<br>(1개 분반) | 과거의 초중고 컴퓨터 교육이 컴퓨터 사용법 위주의 교육이었다면 현재는 컴퓨터에서 프로그래밍(코딩)을 할 수 있는 능력을 배양할 수 있도록 하는 교육으로 바뀌었다. 하물며 컴퓨터로 대부분의 작업을 하는 디지털콘텐츠 분야에서는 어떨까? 그래픽 어플리케이션에서 프로그래밍 기능은 반복적인 작업을 좀 더 효과적으로 수행할 수 있도록 해준다. 또한 수작업으로 수행하기 어렵거나 불가능한 작업을 하는데 해결방법이 될 수 있다. 본 수업에서는 마야 환경에서 코딩을 통해 작업하는 방법에 대해 공부한다. (사용 소프트웨어: Maya) |
|         | 프로그래밍 고<br>급<br>(김시현 교수)   | 전공선택<br>(1개 분반) | Maya를 활용한 디지털 라이팅 기초수업이며, 라이팅, 셰이딩, 렌더링 및 합성의 전반적 기초 워크플로우를 학습한다.  |

# 교과목 해설

| 학년  | 교과목 명                    | 이수구분<br>(분반수)         | 교과목 해설   |
|-----|--------------------------|-----------------------|--|
| 3학년 | FX1: 파티클<br>(황민식 교수)     | 전공선택<br>(1개 분반)       | 다양한 이펙트 중 유체와 강체를 활용하여 불, 물, 폭파, 파괴 등 난이도 높은 시각효과를 시뮬레이션하고 라이팅과 랜더링 과정을 거쳐 최종결과물을 구현하는 시각효과 중급 과정이다. 히어로스쿨 수업 방식을 병행하며 후디니를 중심으로 실습한다. |
|     | 콘텐츠워크숍<br>4<br>(김시현 교수)  | 전공이수<br>지정<br>(1개 분반) | VFX 후반작업에서의 3D 소프트웨어와 2D 소프트웨어의 연계를 통한 다양한 주제로 VFX 영상제작을 위한 핵심적 이론 및 기술적 방법론을 학습한다.  |
|     | 비주얼이펙트<br>(김시현 교수)       | 전공선택<br>(2개 분반)       | 실무합성을 주제로 하여 VFX 프로덕션에서 사용되는 디지털합성의 기술적 방법론과 효율적 접근법을 학습한다.  |
|     | 디지털라이팅<br>고급<br>(김시현 교수) | 전공선택<br>(1개 분반)       | 다양한 환경과 재질을 주제로 하여 효율적 라이팅 셋팅법, 쉐이딩 및 텍스처 제작과 적용방법, 합성과 연계한 다양한 랜더링과 패스 설정 및 사용법을 학습한다.  |
| 4학년 | 영상프로젝트<br>1<br>(이상윤 교수)  | 전공선택<br>(1개 분반)       | 졸업 작품기획과 스토리를 기반으로 스케줄에 맞춰서 졸업 작품을 제작할 수 있도록 이론적, 기술적 필요 부분을 공급하기 위한 수업이다. 졸업작품 제작상 실시되는 리뷰 등도 함께 실시한다.                                |