

수업계획서

개발목적	이 강의의 목적은 Maya 아티스트들이 Houdini의 Solaris에서 Look Development(룩디벨롭먼트) 작업을 효과적으로 수행하기 위한 툴(Tool)과 워크플로우의 이해를 목적으로 제작되었다. USD 기반의 씬 관리와 렌더링 워크플로우에 대한 이해를 높이고, Solaris의 강력한 라이팅, 머티리얼, 렌더링 도구들을 활용하여 복잡한 씬을 구성하는 방법을 배웁니다. Maya에서 익숙한 개념을 Houdini에서의 대응 방식과 비교해 설명하여, 두 툴 간의 전환을 원활하게 할 수 있도록 구성되었다. 최종적으로, Karma 렌더러와 같은 최신 기능을 활용하여 높은 품질의 비주얼을 구현하는 데 필요한 역량을 제공합니다. 이를 통해 Maya 아티스트들이 VFX 및 애니메이션 프로젝트에서 보다 효율적으로 협업하고 창의력을 발휘할 수 있도록 하는 것이 목표입니다.	
강좌명	한글	마야 아티스트를 위한 후디니 솔라리스(Solaris) 룩디벨롭먼트 활용
	영문	Houdini Solaris LookDevelopment for Maya Artist
강의주제	마야 (Maya) 아티스트를 위한 후디니 솔라리스 기반 라이팅, 머티리얼, 랜더링 워크플로우	
강의개요	Maya 아티스트들이 Houdini의 Solaris에서 Look Development 작업을 원활하게 수행할 수 있도록 돕기 위해 제작되었습니다. USD 기반 씬 관리, 라이팅, 머티리얼 설정, 그리고 Karma 렌더러를 활용한 고품질 렌더링 기법을 학습합니다. Maya와 Solaris의 워크플로우 차이점을 이해하고, 두 툴 간의 전환을 자연스럽게 익히는 것이 목표입니다	
학습목표	Maya 아티스트들이 Solaris의 USD 기반 워크플로우를 이해하고, Look Development와 렌더링 작업을 효율적으로 수행할 수 있도록 하는 것입니다. 이를 통해 복잡한 씬을 효과적으로 관리하고 고품질 비주얼을 제작하는 능력을 배양합니다. 1. Maya에서 usd 파일 출력과 Solaris usd 셋업 2. Solaris 씬 계층구조 이해와 활용 3. 라이팅, 렌더링 활용법 이해 4. Scene 제작을 위한 usd 기초 활용법 5. Solaris Lighting & Karma 렌더링기초 6. USD 활용 Room 레이아웃 구조이해 7. USD 효율적 워크플로우 이해 8. Configure Layer 구조 및 Proxy 오브젝트 생성법 이해 9. Component Builder 활용 어셋 제작 10. StageManager 활용 레이아웃 설정법과 멀티렌더링 11. Switch Node & Clone Control 패널활용 멀티샷 제작법 이해 12. 실사 이미지 활용 Solaris VFX 샷 셋업 13. Maya LookDevX 웨이더 구성 & USD 출력법 14. 실사 VFX 샷 제작을 위한 Maya & Houdini Solaris 셋업비교 15. 벽파괴 시뮬레이션 활용 Solaris 셋업	

주차	주차명 (주제)	주차별 학습 목표	차시	콘텐츠 명
1	Maya to Solaris 연동법	Maya에서 usd 파일 출력과 Solaris usd 셋업	1-1	Maya to Solaris이해
			1-2	Alley 텍스처 제작과 적용법
2	Solaris 씬 셋업 워크플로우	Solaris 씬 계층구조 이해와 활용	2-1	Collection 활용 계층구조 정리
			2-2	Solaris 라이팅 활용 기초
3	Solaris 라이팅 워크플로우	라이팅, 렌더링 활용법 이해	3-1	Alley 씬 라이팅
			3-2	Light Mixer & Light Linker
4	USD 레이아웃 및 텍스처 제작 워크플로우	Scene 제작을 위한 usd 기초 활용법	4-1	FBX 파일임포트 레이아웃 설정
			4-2	텍스처 제작 및 적용 기초
5	Light Tool 과 Karma 렌더 셋업기초	Solaris Lighting & Karma 렌더링기초	5-1	Solaris 라이트 적용과 Light Tool 활용기초
			5-2	Karma 렌더기초
6	USD 레이아웃 기초	USD 활용 Room 레이아웃 구조이해	6-1	오브젝트 그룹핑과 레퍼런스
			6-2	Room 레이아웃과 USD 워크플로우 1
7	USD 워크플로우 응용	USD 효율적 워크플로우 이해	7-1	Room 레이아웃과 USD 워크플로우 2
			7-2	USD 워크플로우 간략화 및 Addvariant 노드 활용법
8	Configure Layer & Proxy	Configure Layer 구조 및 Proxy 오브젝트 생성법 이해	8-1	Configure Layer 활용법
			8-2	Proxy 설정법
9	Component Builder	Component Builder 활용 어셋 제작	9-1	Component Builder 활용 USD 어셋제작
			9-2	Asset Gallery 활용과 Proxy오브젝트 SetVariant 설정
10	StageManager & Topnet 활용법	StageManager 활용 레이아웃 설정법과 멀티렌더링	10-1	Stagemanager를 활용한 레이아웃
			10-2	TOPnet 활용한 멀티렌더링
11	멀티샷 구성법	Switch Node & Clone Control 패널활용 멀티샷 제작법 이해	11-1	Switch Node 활용한 멀티샷 제작
			11-2	Clone Control Panel 멀티샷 활용법
12	실사 활용 Solaris 룩디벨롭먼트	실사 이미지 활용 Solaris VFX 샷 셋업	12-1	Solaris 실사활용 룩디벨롭먼트 워크플로우 1
			12-2	Solaris 실사활용 룩디벨롭먼트 워크플로우 2
13	USD 포맷 활용 Maya to Houdini	Maya LookDevX 웨이더 구성 & USD 출력법	13-1	Maya LookDevX 활용 Maya to Houdini 워크플로우
			13-2	Solaris에서 실사활용 VFX 샷 제작 (카메라트래킹)
14	실사 촬영본 활용 Solaris CG 샷 제작 워크플로우	실사 VFX 샷 제작을 위한 Maya & Houdini Solaris 셋업비교	14-1	Solaris에서 실사활용 VFX 샷 제작 (Maya Setup)
			14-2	Solaris에서 실사활용 VFX 샷 제작 (Solaris Setup)
15	RBD 시뮬레이션 샷 Solaris 룩디벨롭먼트 셋업	벽파괴 시뮬레이션 활용 Solaris 셋업	15-1	벽파괴 시뮬레이션제작 1 (Destruction 노드 셋업)
			15-2	벽파괴 시뮬레이션제작 2 (Solaris 활용 렌더 셋업)