

# Houdini 3D FX 포트폴리오

## 6개월 과정 안내서

Houdini를 중심으로 3D FX, 영상 FX, 게임 FX 작업 흐름을 이해하고 개인 작업물과 포트폴리오 방향을 함께 점검하는 온라인 개인 진도형 과정입니다.

### 1. 과정 개요

과정명	Houdini 3D FX 포트폴리오 6개월 과정
진행 방식	온라인 · VOD 기반 개인 진도 학습 · 디스코드 1:1 피드백
학습 기간	6개월 기본 커리큘럼 / 상담 후 개별 일정 조율
학습 분야	3D/CG · 모션그래픽 · 영상 FX · 게임 FX
주요 툴	Houdini · EmberGen · LiquiGen · Nuke
모집 대상	3D FX 입문자, 졸업작품/개인작업/포트폴리오 준비생
운영 기준	등록 확정 시 별도 수강동의서를 통해 세부 기준 확인

### 2. 과정 목적

본 과정은 FX를 단순 툴 사용법이 아니라 설계 방식과 작업 흐름으로 이해하도록 구성되어 있습니다. 튜토리얼을 따라 만드는 데서 끝나지 않고, 노드 구조와 시뮬레이션 원리를 이해한 뒤 개인 작업물과 포트폴리오 결과물로 확장하는 것을 목표로 합니다.

### 3. 추천 대상

- 영상, 게임, 애니메이션, 3D 그래픽 진로를 준비하는 분
- Houdini와 3D FX를 처음 시작해보고 싶은 분
- 졸업작품, 개인 프로젝트, 포트폴리오에 시각효과를 넣고 싶은 분
- 튜토리얼은 따라 했지만 응용과 구조 이해가 잘 안 되는 분
- 영상 FX, 게임 시네마틱, VFX, 버추얼 프로덕션 분야를 고민하는 분

#### 핵심 방향

원리 이해 → 노드 흐름 설계 → 예제 제작 → 개인 작업물 발전 → 1:1 피드백

## 4. 6개월 커리큘럼

FX를 단순 툴 사용이 아닌 설계 방식과 작업 흐름으로 이해하도록 구성한 기본 커리큘럼입니다.

본 과정은 총 6개월 기본 커리큘럼으로,  
 1개월차에는 VEX 기반 FX 제어를 다루고,  
 2-3개월차에는 연기·폭발·파편 등 실사 기반 FX를 학습합니다.  
 4-5개월차에는 광고·모션그래픽 FX로 연출 감각을 확장하며,  
 6개월차에는 EmberGen·LiquiGen을 활용한 실시간 파이프라인으로 전 과정을 종합합니다.

기간	핵심 주제	학습·결과물 방향
1개월차	VEX 기반 FX 제어	Houdini 노드 구조와 VEX 기반 속성 제어를 익힙니다. 절차적 방식으로 이펙트를 제어하는 기본 사고를 학습하고, 노드·VEX 기반 기본 제어 예제를 제작합니다.
2-3개월차	실사 기반 FX	연기, 폭발, 파편 등 실사형 FX의 시뮬레이션 흐름을 학습합니다. 소스 생성, 형태 제어, 결과물 정리 과정을 통해 실사형 FX 작업 흐름을 익힙니다.
4-5개월차	광고·모션그래픽 FX	상업 영상과 모션그래픽에서 활용되는 스타일형 FX를 다룹니다. 타이밍, 리듬, 화면 구성, 연출 감각을 확장하며 광고/모션그래픽 스타일 작업을 제작합니다.
6개월차	실시간 파이프라인 종합	EmberGen·LiquiGen을 활용해 실시간 제작 흐름을 경험합니다. Houdini 기반 작업과 연결해 전체 FX 파이프라인을 정리하고 포트폴리오 방향을 점검합니다.

## 5. 진도 운영 원칙

- 수강생의 이해도와 작업 완성도에 따라 일부 진도는 보강되거나 조정될 수 있습니다.
- 개인 작업물의 방향에 따라 피드백 내용은 포트폴리오 목적에 맞게 달라질 수 있습니다.
- 6개월 이후 심화 학습을 원하는 경우 별도 과정으로 추가 신청할 수 있습니다.

## 6. 주요 사용 툴

<b>Houdini</b> 노드 기반 3D FX, 시뮬레이션, 절차적 이펙트 구조 설계	<b>EmberGen</b> 불, 연기, 폭발 등 실시간 이펙트 제작
<b>LiquiGen</b> 물, 스플래시, 액체 표현	<b>Nuke</b> 완성된 FX 결과물을 영상 합성 흐름과 연결

## 7. 수업 진행 방식

<b>1. VOD 기반 개인 진도 학습</b> 원하는 시간에 기초 개념과 예제 작업을 학습합니다.	<b>2. 예제 작업</b> 원리를 이해하며 직접 따라 제작하고 응용 방향을 잡습니다.
<b>3. 디스코드 1:1 피드백</b> 막히는 부분, 노드 구조, 결과물 문제를 개별적으로 점검합니다.	<b>4. 작업물 방향 피드백</b> 개선점과 포트폴리오 방향까지 코칭합니다.

## 8. 신청 전 확인사항

수강 등록 전 오해를 줄이기 위해 핵심 운영 기준만 요약한 내용입니다. 세부 기준은 등록 확정 시 수강동의서에서 확인합니다.

<b>운영 방식:</b> 정해진 시간에 접속하는 실시간 화상수업이 아니라, VOD 기반 개인 진도 학습과 예제 작업, 질문 답변, 디스코드 1:1 피드백을 조합하여 운영됩니다.
<b>결과 보장 아님:</b> FX 구조 이해와 작업 능력 향상을 목표로 하며, 특정 기간 내 포트폴리오 완성, 취업, 수익 발생 또는 특정 수준의 결과물 퀄리티를 보장하지 않습니다.
<b>개인 준비 환경:</b> 원활한 수강을 위해 개인 PC, 인터넷 환경, 소프트웨어 설치 및 라이선스 상태는 수강생이 직접 준비해야 합니다.
<b>피드백 범위:</b> 질문 및 피드백은 과정 커리큘럼, VOD 내용, 예제 파일, 과제 또는 연습 결과물과 직접 관련된 범위 내에서 제공됩니다.
<b>범위 외 요청:</b> 외부 프로젝트 대행, 과제 대리 제작, 장시간 디버깅, 상업 작업 대행은 본 과정에 포함되지 않습니다.
<b>자료 보호:</b> 제공되는 VOD, 예제 파일, 노드 파일, 피드백 내용 및 수업 자료는 개인 학습 목적으로만 사용할 수 있으며, 제3자 공유, 재업로드, 판매, 무단 복제 및 배포를 금지합니다.
<b>답변 방식:</b> 질문은 카카오톡 채널 또는 디스코드를 통해 접수하며, 접수 순서와 운영 일정에 따라 순차적으로 답변됩니다.
<b>등록 절차:</b> 수강 등록 확정 시 별도의 수강동의서를 통해 수업 운영 기준, 환불 기준, 자료 이용 기준, 개인정보 수집·이용 내용을 확인합니다.

## 9. 강사 이력

- 직업능력개발훈련교사 자격 보유
- 3D FX, 영상 FX, 게임 FX 교육 및 실무 경험
- Houdini, Unreal Engine, EmberGen, LiquiGen 기반 작업 경험
- FX 파이프라인, 노드 구조 설계, 작업 피드백 중심 지도 경험
- 포트폴리오 제작 방향 및 개인 작업물 개선 피드백 경험

### 개인 정보 노출 최소화

공고 자료에는 학교명, 세부 프로젝트명, 구체적인 제작·참여 이력 등 개인 식별 가능성이 높은 정보는 기재하지 않습니다. 상담 시 필요한 범위 내에서만 안내합니다.

## 10. 신청 절차

1. 링크리어 공고에서 과정 내용 확인
2. 카카오톡에서 "푸쉬윈랩" 검색 또는 상담 링크 접속
3. 현재 수준, 관심 분야, 목표 작업물 상담
4. 개별 일정 및 학습 방식 조율
5. 수강동의서 확인 및 등록 후 과정 진행

## 11. 상담 전 준비하면 좋은 내용

관심 분야	영상 FX, 게임 FX, 애니메이션, 모션그래픽, VFX 등
현재 수준	Houdini 경험 여부, 3D 툴 경험 여부, 포트폴리오 준비 단계
목표 작업물	졸업작품, 개인 프로젝트, 포트폴리오, 진로 탐색 등
참고 자료	기존 작업물이 있다면 상담 시 공유 가능

## 12. 문의

상담 채널	카카오톡 채널에서 "푸쉬윈랩" 검색 또는 상담 링크 접속: <a href="http://pf.kakao.com/Mxoaxon/chat">http://pf.kakao.com/Mxoaxon/chat</a>
-------	---

※ 본 과정은 포트폴리오 준비형 교육 과정이며, 특정 회사 취업이나 채용 연계를 보장하는 과정이 아닙니다.

※ 실제 수강 등록 시 수강료, 환불 기준, 자료 이용 기준 등은 별도 수강동의서의 최종 안내 내용을 기준으로 합니다.