

# 교육 과정 소개서.

---

프로에게 배우는 ComfyUI 크리에이티브한 이미지/영상 제작



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/data_online_comfyui">https://fastcampus.co.kr/data_online_comfyui</a>
강의시간	43시간 24분
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 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

- 다양한 컨셉의 이미지/영상 뿐만아니라, 상업적으로 활용가능한 광고, 게임 콘텐츠까지의 과정을 배웁시다.
- 혼자서도 100인분 할 수 있게 ComfyUI 자유자재로 다루는 법을 학습합니다.
- 미드저니만으로는 잡을수 없는 손의 디테일이나, 이미지 디테일을 쌓아올리는 노하우를 배웁시다.

## 강의요약

- 시장에 너무나도 많은 workflow, 나만의 워크플로우를 제작하고 대량으로 원하는 이미지를 마음껏 뽑아내는 노하우와 기술을 학습해봅니다.
- AnimateDiff와 SVD 등의 기능을 활용하여 다양한 스타일의 영상을 만들어보고, 애니메이션, 제품 광고 영상 등 실무에 바로 활용할 수 있는 완성형 영상 제작법을 학습합니다.
- latent upscale, image upscale을 활용하여 이미지의 퀄리티를 극강으로 높이고, 필요한 사이즈에 맞게 제작해봅니다.



## 강사

최돈현

과목

- 프로에게 배우는 ComfyUI 크리에이티브한 이미지/영상 제작

약력

- 현) SOY.LAB 총괄 및 대표
  - 현) Stable Diffusion Korea 운영자
- 이력 및 경력]
- NXN아트제작총괄
  - LocusKorea, CGsupervisor
  - 인디펜던스LightingTD
- 프로젝트참여]
- 클래시오브 클랜, 피파온라인, 로스트킹덤 등 게임 시네마틱 및 로딩 스크린 제작
  - 제네시스 런칭 광고
  - 극장용 장편 애니메이션 'RED SHOES' 제작 등

## CURRICULUM

## 01.

# ComfyUI 차근차근 쉽게 알아보기

파트별 수강시간 06:28:17

<b>CH01. 강의 시작하기</b>
01. soy.lab
02. 강의 목표
03. 강의 구조
04. 강의 세부 사항
<b>CH02. Stable Diffusion</b>
01. Stable Diffusion에 관하여
02. Stable Diffusion의 구성
03. StableDiffusion의 미래
<b>CH03. ComfyUI 설치 # 준비하기</b>
01. ComfyUI 설치 준비하기
<b>CH04. ComfyUI 설치 # Portable 설치하기</b>
01. Portable 설치 (권장)
<b>CH05. ComfyUI 설치 # Manual 설치하기</b>
03. Manual 설치
<b>CH06. ComfyUI 설치 # 폴더 구조 및 설정하기</b>
01. Folder Structure
02. Model Folder 설정하기
03. Model 다운로드 하기
<b>CH07. ComfyUI 기초 # 1. 이해하기</b>
01. ComfyUI
02. Workflow
03. Node
04. 그 외

## CURRICULUM

## 01.

# ComfyUI 차근차근 쉽게 알아보기

파트별 수강시간 06:28:17

CH08. ComfyUI 기초 # 2. 인터페이스 조작 및 노드 생성
--

01. UI
--------

02. Node
----------

03. Hotkey
------------

04. Setting
-------------

CH09. ComfyUI 기초 # 3. Core Node
---------------------------------

01. utils group
-----------------

02. loaders group
-------------------

03. conditioning group
------------------------

04. sampling group
--------------------

05. latent group
------------------

06. image group
-----------------

07. mask group
----------------

08. _for_testing group
------------------------

09. advanced group
--------------------

10. model_patches group
-------------------------



CURRICULUM

02.

편하고 간단하게  
ComfyUI  
활용하기

파트별 수강시간 16:03:13

<b>CH01. ComfyUI 초급 # 1. Custom Node</b>
01. Custom Node에 관하여
02. Custom Node 설치 방법
03. ComfyUI Manager
04. 필수 Custom Node
05. Custom Node 유지보수
<b>CH02. ComfyUI 초급 # 2. Text To Image</b>
01. T2I
02. Prompt
03. Token & Tensor
04. Prompt Basic
<b>CH03. ComfyUI 초급 # 3. Speed Booster</b>
01. Speed Booster
02. LCM Lora
03. SDXL Turbo
04. SDXL Lightning
05. Speed Booster - Negative
<b>CH04. ComfyUI 초급 # 4. Text Conditioning Magic</b>
01. Text Conditioning Magic
02. Text Clip 합성
03. Text Clip 영역 합성
04. 외부 학습 모델을 사용한 Text Clip 합성

## CURRICULUM

## 02.

## 편하고 간단하게 ComfyUI 활용하기

파트별 수강시간 16:03:13

### CH05. ComfyUI 초급 # 5. LoRA

01. LoRA
02. ComfyUI LoRA 구성하기
03. LoRA(Block Weight) 사용하기
04. Concept Slider

### CH06. ComfyUI 초급 # 6. Image To Image

01. I2I
02. Image Denoise Sampling

### CH07. ComfyUI 초급 # 7. In-painting

01. In-Painting
02. In-Painting Mask
03. In-Painting Custom Node 활용
04. In-Painting 전용 Model 사용하기

### CH08. ComfyUI 초급 # 8. Out-Painting

01. Out-Painting
02. Soft Noise Mask를 사용한 이음새 다듬기
03. Out-Painting 적용하기





CURRICULUM

03.

**복잡한 과정을  
한번에**

파트별 수강시간 11:50:12

<b>CH01. MODULARIZATION</b>
01. Workflow Modularization
<b>CH02. 자동마스크 생성 및 활용</b>
01. Image Detection
02. Object Detection
03. 고정적인 Mask 생성하기
04. 능동적인 Mask 생성하기
05. Detail 적용하기
<b>CH03. ControlNet과 친해지기</b>
01. Controlnet Basic
02. Controlnet Model
03. Controlnet Advanced
<b>CH04. 가상 인플루언서 만들기 # 대량 컨셉</b>
01. Prompt 조합
02. BatCH와 List의 이해
03. 결과물 정리 및 비교하기
<b>CH05. 가상 인플루언서 만들기 # 편집하기</b>
01. 포즈 수정하기
02. 손 수정하기
<b>CH06. 가상 인플루언서 만들기 # 얼굴, 패션 변경</b>
01. 얼굴 만들기
02. 얼굴 바꾸기
03. 패션 변경하기
<b>CH07. 가상 인플루언서 만들기 # Upscale/디테일</b>
01. ESRGAN Image Upscale
02. SUPIR
03. Ultimate SD Upscale
04. Latent Upscale
05. PatCH Model Add Down scale (Kohya Deep Shrink)
<b>CH08. 합성하기</b>
01. 자동화 표지 만들기
02. 자동화 배너 만들기

## CURRICULUM

## 04.

# 나만의 다이나믹 워크플로우 만들기

파트별 수강시간 09:02:22

## CH01. AnimateDiff로 영상 만들기

01. 준비하기
02. AnimateDiff
03. 모션 그래픽 만들기
04. 쇼츠용 스타일 변환 커버 영상 만들기

## CH02. SVD CLIP 영상 만들기

01. SVD
02. Image 2 Video
03. Image 2 Video 디테일 올리기

## CH03. 살아있는 인플루언서 만들기

01. MimicMotion
02. Live Portrait

## CH04. 미연시 게임 페이스 애니메이션 만들기

01. Toon Craft 설치하기
02. Toon Craft 사용하기
03. 게임 캐릭터 페이스 애니메이션 만들기

## CH05. 게임 ICON 만들기

01. 게임 아이템 아이콘 제작하기
02. 게임 아이템 아이콘 라이브 드로잉

## CH06. 게임 Tile Texture 만들기

01. 패턴 메이커
02. 조립형 타일 만들기

## CH07. 제품 및 인물 라이팅 변경하기

01. 라이팅 Custom Node
02. IC-Light

## CH08. 제품 합성하기

01. 자동차 합성
02. 제품 합성

## CH09. Krita × Comfy 전문 드로잉 및 편집하기

01. Krita
02. AI Image Generation Basic
03. Live Painting
04. Up-scale
05. Style Transfer
06. Openpose



## 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.