

교육 과정 소개서.

The RED : FX 슈퍼바이저 김장형의 후디니 디스트릭션 :
RBD Simulation

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2021년 12월 15일(수)
- 2차 : 2022년 01월 19일(수)
- 3차 : 2022년 02월 16일(수)

최근 수정일자 2021년 11월 13일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_red_kjh
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	10시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: help.online@fastcampus.co.kr 수료증 및 행정 문의: help@fastcampus.co.kr

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대에 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

- 완벽한 결과물을 뽑아내기위한 꼼꼼한 RBD 설계를 할 수 있습니다.
- 리얼함을 더하기 위해 다양한 재질로 구성된 데이터의 디스트릭션 셋업을 가지고 폭넓은 작업스킬을 배웁니다.
- 단순히 예제를 따라하는 것이 아닌 나만의 디스트릭션 컷 연출을 위한 노하우를 공유하여 보다 실감나는 영상을 구성하고 설정할 수 있습니다.
- 각 단계에서 발생할 수 있는 오류와 그 대처법까지 다뤄 하이퀄리티의 결과물을 도출하기 위한 기반작업부터 수경과 디벨롭을 할 수 있습니다.

강의요약

- 당신의 포트폴리오 수준을 높여줄 Houdini 마스터 강의
- Houdini를 활용한 RBD Simulation 구현의 AtoZ
- 대규모 디스트릭션 컷을 연출해보는 실습예제
- 웹과 관련된 기본 강의 추가로 제공합니다.(약 10시간)



강사

김장형

과목

- FX슈퍼바이저 김장형의 후디니 디스트릭션 : RBD Simulation

약력

- 현) FX lab FX Supervisor
- 전) IOFX FX Supervisor
- 전) Lix Studio FX Supervisor
- 전) 2L Imageworks FX Supervisor
- 전) Digital Idea FX Supervisor

CURRICULUM

01.

Orientation

- | |
|-----------------------------------|
| 01. 후디니를 활용한 디스트릭션 컷 제작 소개 |
| 02. Destruction Setup Workflow 분석 |

CURRICULUM

02.

RBD(Rigid-Body Dynamic) Setup > 기본

- | |
|---|
| 01. Geometry Fracture |
| 02. RBD Simulation |
| 03. Constraint 추가 |
| 04. Constraints 적용한 RBD Simulation 및 제어 |
| 05. Trouble Shooting |

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

03.

RBD(Rigid-Body Dynamic) Setup

> 확장

01. Geometry Fracture
02. Name Attribute 이해와 설정
03. Fractured Geometry의 Volume(크기) 연산과 분류하기
04. Fractured Geometry의 Volume 기준으로 디테일한 Fracture 적용
05. Name Attribute 수정 및 확장
06. RBD Simulation을 위한 Data Customize 및 Proxy Data 생성
07. Proxy Data를 활용한 RBD Simulation
08. Simulation 되어진 Proxy Data에서 Transform 정보 추출
09. Proxy Data의 Transform 정보를 Origin Data에 적용
10. Trouble Shooting

CURRICULUM

04.

RBD(Rigid-Body Dynamic) Setup

> Complexity

01. 재질 별로 Geometry Data 분류
02. 재질 별로 Name Attribute 설정 및 Mass 설정
03. 재질 별로 Geometry Fracture
04. 재질 별로 Simulation 설정 및 순서 Setup
05. 재질 별로 RBD 및 Vellum Simulation
06. Trouble Shooting

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

05.

RBD Simulation Cache Data를 활용한 Dust 생성

- | |
|---|
| 01. Simulation 되어진 Cache Data에서 Dust 생성 영역 추출 |
| 02. CHOP을 활용하여 Dust 생성 Frame 연산 |
| 03. Simulation 되어진 Geometry의 크기에 비례하는 Dust Scale 설정 |
| 04. Pyro Simulation을 위한 Volume Source 생성 |
| 05. Dust 생성을 위한 Pyro Simulation |
| 06. RBD Simulation Cache 데이터를 Pyro Simulation에 적용 |
| 07. Trouble Shooting |

CURRICULUM

06.

Destruction Cut 만들기

- | |
|----------------------------------|
| 01. Destruction 순서와 흐름 및 Concept |
| 02. Environment 설정 및 Layer 설계 |
| 03. 참고영상 설정 |

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

07.

Houdini Node Setup > RBD Simulation

01. 다른 3D 툴에서 만들어진 3D Data 불러오기
02. UV Attribute 및 Path Attribute 확인
03. Camera 및 Light 설정
04. Concept 또는 재질 별로 Geoemtry 분류 Setup
05. 기본적인 Geometry Fracture 진행
06. Trouble Shooting
07. Name Attribute 설정 및 Fractured Geometry 별로 Volume 연산
08. 연산된 Volume 기준으로 Fractured Geometry 분류
09. 분류된 Fractured Geometry 기준으로 Detail한 Fracture 진행
10. Trouble Shooting
11. Name Attribute 재 설정
12. Constraints Setup
13. Activate Setup
14. Destruction Simulation 을 위한 Proxy Data 생성
15. RBD Simulation
16. Proxy Data에서 Transform 정보 추출 및 Origin Data 적용
17. Rendering
18. R&D 및 Trouble Shooting
19. Detail한 Simulation을 위한 추가 Constraints Setup
20. RBD Simulation
21. Rendering

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

08. Houdini Node Setup > Dust

- | |
|---|
| 01. Simulation 되어진 Cache Data에서 Dust 생성 영역 추출 |
| 02. CHOP을 활용하여 Dust 생성 Frame 연산 |
| 03. Simulation 되어진 Geometry의 크기에 비례하는 Dust Scale 설정 |
| 04. Pyro Simulation을 위한 Volume Source 생성 |
| 05. Pyro Simulation Setup |
| 06. RBD Cache Data를 적용하여 Pyro Simulation |
| 07. RBD Cache Data를 Matte 적용하여 Rendering |
| 08. 추후 합성을 하기 위한 RGB Lighting Pass 생성 |

CURRICULUM

09. Nuke를 활용한 합성

- | |
|---|
| 01. Sequence Render Image 불러오기 |
| 02. Node Composite -Basic- |
| 03. RGB Pass Image를 활용한 Dust Color Correction |
| 04. MOV 생성 |

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

01. Review, R&D

10. Final

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

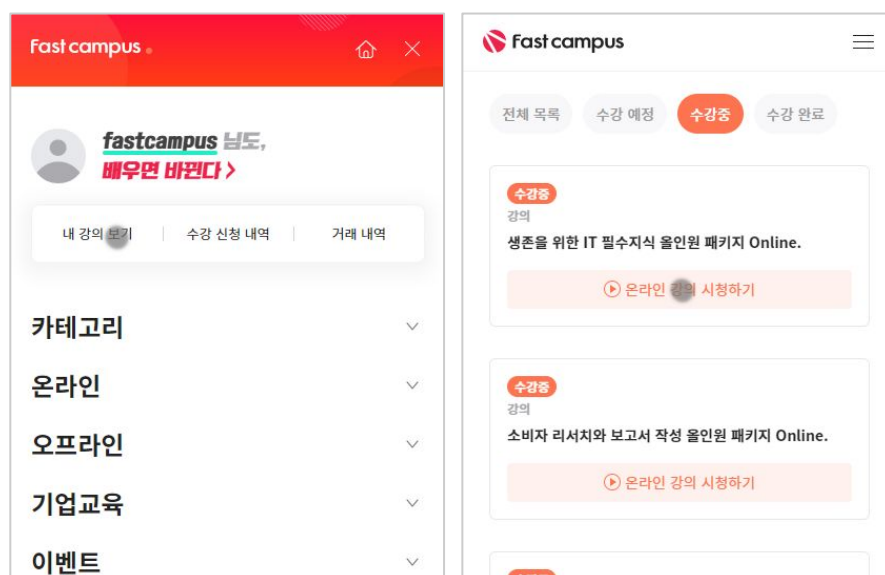


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 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.