

# 교육 과정 소개서.

---

The RED : FX 슈퍼바이저 김장형의 후디니 디스트릭션 :  
RBD Simulation



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_red_kjh">https://fastcampus.co.kr/dgn_red_kjh</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	17시간 4분
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: <a href="mailto:help.online@fastcampus.co.kr">help.online@fastcampus.co.kr</a> 수료증 및 행정 문의: <a href="mailto:help@fastcampus.co.kr">help@fastcampus.co.kr</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>



## 강의목표

- 완벽한 결과물을 뽑아내기 위한 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 수정과 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

파트별 수강시간 00:24:22

---

- |                                  |
|----------------------------------|
| 01. 후디니를 활용한 디스트럭션 컷 제작 소개       |
| 02. Destrucion Setup Workflow 분석 |

---

CURRICULUM

02.

RBD(Rigid-Body  
Dynamic) Setup  
> 기본

파트별 수강시간 01:37:17

---

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




---

CURRICULUM

03.

**RBD(Rigid-Body Dynamic) Setup**  
**> 확장**

파트별 수강시간 02:39:35

---

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**

파트별 수강시간 01:49:33

---

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



CURRICULUM

05.

RBD Simulation  
Cache Data를  
활용한 Dust 생성

파트별 수강시간 02:10:12

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

파트별 수강시간 00:29:09

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

CURRICULUM

07.

Houdini Node Setup > RBD Simulation

파트별 수강시간 05:05:57

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 1
14. Activate Setup 2
15. Destruction Simulation 을 위한 Proxy Data 생성
16. RBD Simulation 1
17. RBD Simulation 2
18. Proxy Data에서 Transform 정보 추출 및 Origin Data 적용
19. Rendering
20. R&D 및 Trouble Shooting
21. Detail한 Simulation을 위한 추가 Constraints Setup
22. RBD Simulation
23. Rendering






---

CURRICULUM

08.

Houdini Node Setup > Dust

파트별 수강시간 02:15:12

---

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

파트별 수강시간 00:23:05

---

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

---

CURRICULUM

01. Review, R&D

10.

Final

파트별 수강시간 00:09:39

---



## 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.