

Курс

Houdini FX

Научись создавать спецэффекты
и процедурные ассеты в Houdini
для игр, кино и motion-дизайна.



Программа курса

6 месяцев

4 месяца программа +2 месяца
на сдачу курсовой работы

Для начинающих

Блок 1. Создание разрушений в Houdini

- Как работает физика в Houdini.
- Практика - разбор сцены с Bowling Fracturing, Complex Fracturing.
- Dynamic Operator (DOP), расчёт физики.
- Практика - разрушение геометрии.
- Constraints, Art Direction.
- Практика - constraints и различные деформеры.
- Render and Compose, работа с Mantra Render.
- Практика - рендер ассета, сборка в After Effects.
- RBD Debris - работа с осколками.
- Практика - финальный ассет с разрушением.

Блок 2. Создание динамических эффектов

- Particle Operator - работа с частицами.
- Практика - ассет с частицами, работа с POP.
- Volumes - подготовка к работе с дымом и пылью.
- Smoke Solver - симуляция дыма.
- Velocity Fields, Volume VOP - продвинутая работа в Smoke Solver.
- Практика - создание ассета с дымом.
- Volume Shading and Rendering.
- Создание эффекта огня.
- Практика - работа с огнём.

Блок 3. Дипломная работа

- Подготовка ассета и продвинутые техники работы в Houdini.
- Постановка и анимация камеры для шота.
- Fracturing, Boolean Fracturing, Digital Assets.
- Bullet, Constraints, Art Direction of Destruction.
- Кластерная симуляция осколков.
- Симуляция дыма с помощью Sparse Smoke Solver.
- Compositing секвенции в After Effects.