

EVOLVING STRUCTURES:

TEIL 1. PROZEDURALE TRANSFORMATION



EINFÜHRUNG

In diesem Houdini-Kurs erweckst du ein fliegendes Fahrzeug zum Leben und lässt es anschließend zu Staub zerfallen, indem du seine Auflösung und Verwandlung in ein Gebäude mithilfe fortgeschrittener dynamischer Systeme simulierst. Außerdem erzeugst du realistische Turbinenflammen und Abgase unter dem Schiff, um der Szene dynamische Energie und Größe zu verleihen.

Dieser Kurs richtet sich an Intermediate bis Advanced FX-Artists und Houdini-Nutzer:innen und verbindet filmisches Storytelling mit technischer Präzision. Du lernst echte Studio-Workflows kennen, mit denen komplexe Simulationen in kohärente visuelle Transformationen verwandelt werden

WAS DU LERNEN WIRST:

- Erstellen von dynamischen Zerfall-Effekten mit Partikeln und Volumen
- Nutze Attribute-gesteuerte Systeme für kontrollierte VFX-Übergänge
- Erstellen von geschichteten Effekten: Energiefelder, Trümmer und Staub
- Preisgeben von sekundärer Strukturen (das Haus taucht auf) durch das Nutzen von “Animation-Masken”
- Kompositionen von Renderdurchgängen für ein nahtloses filmisches Endergebnis

Schwierigkeitsgrad: Mittel bis Fortgeschritten

Dauer: 5 Tage

Voraussetzungen: Houdini, Nuke

Material inklusive: Szenen Assets

Copyright (c) 2020 by 3Dom Studios GmbH

KURSSTRUKTUR

○ SZENENIMPORT UND EINRICHTUNG

Vorbereitung und Optimierung eines Raumschiff-Models für dynamische Effekte
Prepare and optimize the spaceship model for procedural effects.

○ DESTRUCTION LOGIC

Definiere Partikelemission, Volume-Noise und benutzerdefinierte Attribute.

○ ENERGIE- UND STAUBSIMULATION

Füge sekundäre Effekte hinzu wie Energie Pulse, Funken und treibender Staub

○ GEBÄUDE-REVEAL

Animiere das Entstehen der zugrunde liegenden Struktur dynamisch mithilfe von Masken und Wachstumssystemen

○ BELEUCHTUNG UND RENDERING

Richte filmisches Lighting und Render-Layer für das Compositing ein

○ FINALES COMPOSITING

„Kombiniere alle Passes zu einer fertigen VFX-Aufnahme, die bereit für dein Reel ist.“



KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN