

FLUID IDENTITY- OZEAN SIMULATION UND LOGO PROJEKTIEREN IN HOUDINI



EINFÜHRUNG

In diesem Houdini-Kurs gestaltest du eine dynamische Ozeanoberfläche und projizierst ein Logo, das sich auf natürliche Weise mit der Bewegung des Wassers verbindet.

Der Kurs richtet sich an Motion Designer, 3D-Artists und VFX-Artists, die in einer realen Studio-Umgebung arbeiten. Du durchläufst den gesamten Produktionsworkflow – von Simulation und Shading über Lighting bis hin zum Compositing – genau wie es professionelle Studios tun. Du lernst die Logik hinter Oberflächenverformung, Brechung und Projektions-Mapping kennen und entwickelst Systeme, die nicht nur visuell beeindruckend, sondern auch technisch robust sind. Am Ende wirst du in der Lage sein, flüssige, realistische und künstlerisch ausdrucksstarke Ergebnisse zu erzeugen und Techniken zu meistern, die deine Simulationen sowohl filmisch als auch produktionsfertig machen.

WAS DU LERNEN WIRST:

- Ozeansimulation und Wellengenerierung
- Logo-Projektion mittels UVs und Displacement
- Shader-Setup für Reflexion, Brechung und Schaum
- Compositing und Farbkorrektur in Nuke
- Rendering hochwertiger, produktionsreifer Wasserszenen

Schwieriggrad: Mittel bis Fortgeschritten

Dauer: 5 Tage Voraussetzungen Houdini, Nuke

Material inklusive: Logo assets, Refrenz Dateien

KURSSTRUKTUR



○ OZEAN-SETUP

Erstelle eine dynamische Wasseroberfläche mit Houdinis Ocean-Tools.

○ LOGO-INTEGRATION

Projiziere und verforme Logos dynamisch.

○ SHADING UND BELEUCHTUNG

Erzeuge realistische Reflexionen und Lichtbrechungen (Caustics).

○ RENDERING

Optimiere und rendere filmreife Ergebnisse.

○ COMPOSITING IN NUKE

Integriere, gleiche Farben ab und finalisiere deinen Shot.



KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN