

# FILMISCHER STAUB UND EINSCHLAGSEFFEKTE: ADVANCED PYRO IN HOUDINI



## INTRODUCTION

Tauche ein in einen echten Produktions-Workflow, in dem Live-Action auf High-End-FX trifft. In diesem Kurs integrierst du einen animierten Dinosaurier in getracktes Filmmaterial einer Brücke und erzeugst Staub, Atemeffekte des Dinosauriers sowie atmosphärische Effekte - mit vollständigem Fokus auf Realismus, Feinheit und physikalischer Genauigkeit. Du lernst, wie Studios saubere, effiziente FX-Setups entwickeln, warum sich jedes Element so verhält, wie es sich verhält, und wie du alles nahtlos in Nuke compositest. Dieses Training richtet sich an FX-Artists und 3D-Generalist:innen und findet in einem aktiven VFX-Studio statt - mit persönlicher Anleitung und produktionserprobten Techniken, die normalerweise Jahre dauern, um sie zu meistern.

## WHAT YOU WILL LEARN:

- Kameratracking in Nuke für nahtlose CGI-Integration
- Import animierter Kreaturen in Houdini
- Erstellung realistischer Pyro-Simulationen für Staubwolken und Atemeffekte
- Verwendung von Vektormathematik zur aktiven Steuerung komplexer Simulationen

Export und Integration von VDB-Caches in Maya ○

Nutzung von Shadow Catchern für realistische Schatten ○

Compositing und finale Zusammenführung in Nuke ○

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Dauer: 5 Tage

Voraussetzungen: Houdini, Maya,  
Nuke

Material Inklusive: Szenen Assets

Hochwertiges Rendering mit Arnold ○

# KURSSTRUKTUR



## ○ CAMERA TRACKING & PREP

Passe Realfilmaufnahmen für die Integration an.

## ○ CREATURE IMPORT & SETUP

Bringe den animierten Dinosaurier in Houdini ein.

## ○ PYRO SIMULATION

Erstelle realistische Staub-, Schutt- und Atemeffekte.

## ○ PROCEDURAL CONTROL

Nutze Vektormathematik, um das Verhalten des präzise zu steuern.

## ○ VDB EXPORT & MAYA INTEGRATION

Baue einen nahtlosen Pipeline-Workflow auf.

## ○ LIGHTING & RENDERING

Erreiche filmische Qualität mit Arnold.

## ○ COMPOSITING & FINAL TOUCHES

Verschmelze CGI und Realfilm für ein überzeugendes Endergebnis.



KLICKEN, UM DAS  
ENDERGEBNIS ZU SEHEN