

# TOTALE ZERSTÖRUNG: HOUDINI RIGID BODIES UND FX PIPELINE



## EINFÜHRUNG

Erfahren Sie, wie in echten Filmipelines großflächige Zerstörung entsteht.

Mit der Brückensequenz als Produktionsbasis simulieren Sie Struktureinsturz, Starrkörperdynamik, Sekundärtrümmer, Staub und Pyrotechnik - und schaffen so ein sauberes, kontrollierbares Setup, das echte Studio-Workflows widerspiegelt.

Jeder Schritt konzentriert sich auf Klarheit, Effizienz, und das „Warum“ hinter den Werkzeugen zu verstehen, damit Sie Zerstörung erzeugen können, die sowohl physisch überzeugend als auch visuell kraftvoll aussieht.

Dieser Kurs wird von erfahrenen Künstlern in einer echten Studioumgebung geleitet und bietet Ihnen eine nahezu betreute Schulung mit individuellem Feedback, um sicherzustellen, dass Ihre endgültige Aufnahme für das Portfolio bereit ist und Produktionsqualität aufweist.

## WAS DU LERNEN WIRST:

- Rigid Body Dynamics (RBD) für Gebäude und Trümmer
- Partikelsimulationen für Feinstaub und Sekundäreffekte
- Pyro-Simulationen für Staub- und Aufprallrealismus
- Caching- und Leistungsoptimierungsstrategien
- Integration mit der Maya-Arnold-Renderpipeline
- Compositing und finale Look-Entwicklung in Nuke



Dauer: 5 Tage

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Voraussetzungen: Houdini, Maya, Nuke

Material inklusive: Assets der Dino-Bridge-Szene

# KURSSTRUKTUR



## RBD-SIMULATION

Zerlegen Sie Strukturen mit physikbasierter Genauigkeit.

## PARTIKELRESTE

Fügen Sie Details mit sekundären Partikelsystemen hinzu.

## PYRO & STAUB

Verbessern Sie den Realismus mit volumetrischen Effekten.

## PIPELINE-INTEGRATION

Verbinden Sie Houdini-Simulationen mit Maya-Arnold.

## CACHING UND OPTIMIERUNG

Sorgen Sie für Effizienz bei komplexen Szenen.

## COMPOSITING UND FINALER LOOK

Verschmelzen Sie alle Elemente zu einer ausgefeilten Filmaufnahme.



KLICKEN, UM DAS  
ENDERGEBNIS ZU SEHEN