

VIER-JAHRESZEITEN-SERIE: TEIL 1. SANTA SLOTH CINEMATIC SNOW VFX



EINFÜHRUNG

In diesem Houdini-Kurs lernst du, fallenden und sich absetzenden Schnee mithilfe von produktionsfertigen Partikel- und Volumen-Workflows zu simulieren. Du erstellst realistische Fußabdruck-Interaktionen, korrekte Kollisionen mit Fell und optimierst die Szenenleistung, sodass nur Bereiche aktiv sind, in denen die Figur interagiert.

Entdecke Tipps und Tricks für Schnee auf Bäumen und verfeinere deinen Workflow, um filmische Realismus zu bewahren und gleichzeitig die Simulationen effizient zu halten. Jeder Schritt orientiert sich an echten Studio-Pipelines – von der Emitter-Erstellung über Shading und Lighting bis hin zur Szenenoptimierung – und hilft dir zu verstehen, warum jeder Node wichtig ist, sodass du Ergebnisse erschaffst, die sowohl physikalisch korrekt als auch emotional ansprechend sind.

WAS DU LERNEN WIRST:

- Realistischen Schneefall und Schneeverwehungen erstellen
- Arbeiten mit POPs, Volumes und benutzerdefinierten Attributen
- Simulation von Schnee-Interaktionen mit Oberflächen und Charakteren
- Shading- und Lighting-Techniken für kalten, filmischen Realismus
- Rendering und Compositing für filmreife Ergebnisse

Schwierigkeitsgrad: *Mittel*

Dauer: 5 Tage

Material inklusive: *Szenen Assets*

Vorraussetzungen: *Houdini, Nuke*

KURSSTRUKTUR



○ EMITTER-SETUP

Rendering und Compositing für filmreife Ergebnisse

○ SCHNEE-DYNAMIK

Simuliere Schneeflocken und Ansammlungen mit POP- und VDB-Workflows.

○ SHADER- UND LICHTGESTALTUNG

Erfasse Transluzenz und kaltes Licht für Realismus.

○ INTEGRATION

Füge die Simulation nahtlos in reale oder CG-Umgebungen ein.

○ FINALES RENDERING UND COMPOSITING

Erstelle einen fertig polierten, filmischen Schneeshot.



KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN