

VON KNOCHEN ZU STAUB: PARTIKEL-DISINTEGRATION IN HOUDINI



EINFÜHRUNG

Erlebe, wie echte Studios komplexe FX-Shots von Anfang bis Ende produzieren. In diesem praxisorientiert Houdini-Kurs lernst du, wie du filmische Disintegration-Effekte entwickelst, die sich nahtlos mit Realaufnahmen verbinden. Von der Vorbereitung von Alembic-Dateien über den Aufbau animierter Emitter bis hin zu dynamischen Umgebungen folgst du der gleichen Logik und den Techniken, die in professionellen Pipelines eingesetzt werden. Hier geht es nicht nur um Partikel - sondern darum, Zerstörung gezielt und erzählerisch einzusetzen. Kurz, fokussiert und ergebnisorientiert - am Ende hast du einen vollständig filmreifen Shot für dein Portfolio.

WAS DU LERNEN WIRST:

- Vorbereitung von Meshes mit Animationen für die Simulation in Houdini.
- Erstellung realistischer Umgebungen (z. B. Schneeflächen) mithilfe von Kurven für eine nahtlose FX-Integration.
- Aufbau animierter Emitter und deren Integration in die Umgebung.
- Simulation einer Skelett-Disintegration, bei der der Körper zerfällt und sich in schwebende, ascheähnliche Partikel verwandelt.



Dauer: 5 Tage

Schwierigkeitsgrad: Mittel bis Fortgeschritten

Voraussetzungen: Houdini, Nuke

Material inklusive: Alembic-Dateien

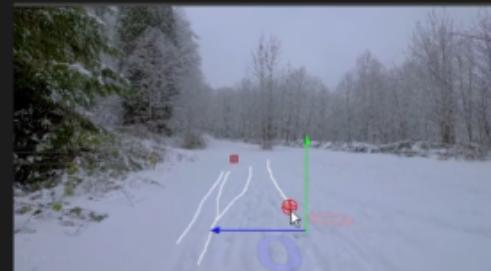
Copyright (c) 2020 by 3Dom Studios GmbH

KURSSTRUKTUR



○ VORBEREITUNG VON ALEMBIC-DATEIEN FÜR SIMULATIONEN

Import und Organisation animierter Alembic-Dateien für Simulationen in Houdini.



○ REALISTISCHE UMGEBUNGEN ERSTELLEN

Entwicklung glaubwürdiger Umgebungen, die natürlich mit deinen Simulationen interagieren.

○ ZERSTÖRUNG FÜR FALLENDEN WAFFEN ERZEUGEN

Simulation von Objekten, die beim Fallen zerbrechen - inklusive Kontrolle über aktive und deformierende Zustände für physikalisch korrekte Ergebnisse.

○ ANIMIERTE EMMITTER UND UMGEBUNGSINTERAKTION

Generiere Emitter aus Alembic-Animationsdaten und integriere sie in die Umgebung.

○ SKELETT-DISINTEGRATION-SIMULATION

Simuliere ein Skelett, das verschwindet und sich in schwebende, ascheähnliche Partikel verwandelt.

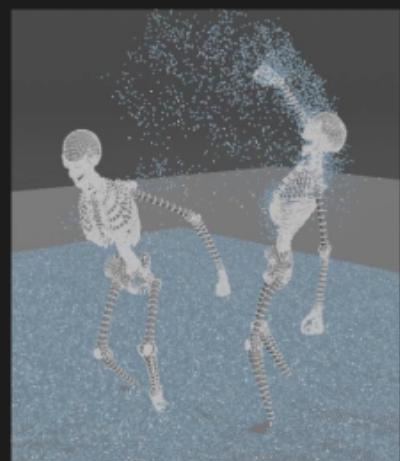


○ TEXTURIERUNG UND RENDER-VORBEREITUNG

Einrichtung von Materialien und Texturen, Szenenoptimierung und Vorbereitung für das finale Rendering – für ein poliertes, produktionsreifes Ergebnis.

○ FINALE SCHRITTE – RENDERING UND COMPOSITING

Erwecke deine Szene durch Rendering in Houdini und Compositing in Nuke zum Leben.



[KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN](#)