Автор: Administrator
21.06.2013 00:00

Houdini: MULTI-DYNAMICS

Курс HOUDINI MULTI-DYNAMICS сконцентрирован на решении нетривиальных динамических задач. Рассматриваются FX-шоты с применением практически всего арсенала солверов, имеющихся в распоряжении HOUDINI, в комбинации друг с другом.

В конце 2017 года программа была переработана. Список задач рассматриваемых на курсе пополнился новым примером разрушения (обрушение грунта с разрушением асфальтового покрытия и локальными взрывами в первом "слое" разрушения). Все примеры из предыдущей версии курса переработаны с учетом новых возможностей 16-й версии Houdini, и дополнены флюидными дымовыми составляющими с использованием Pyro.

Курс ведет Виктор Кокоруза FX TD Sony Pictures Imageworks, ранее FX TD ILM. Все примеры, рассматриваемые на курсе, - реальные FX-задачи из известных западных кино-проектов.

ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС

- **Программа курса**

БЛОК 1 (продолжительность 2 месяца): Динамика твердых и не очень тел

Введение в Rigid Body Dynamics.
Подготовка геометрии. Принципы Процедурного моделирования.
Процедурное построение модели здания для последующего разрушения.
Prefracturing и Dynamic fracturing. Репрезентация геометрии для симуляции.
Constraints. Понятие и виды.
Constraint-networks. Дифференциация и принципы построения.

Использование результатов low-res симуляции для hi-res геометрии.
Типы разрушений. Ослабление конструкции, внешние воздействия (взрывы, землетрясения...)
Симуляция гибких/эластичных элементов с использованием wire и RBD подходов.
Разрушение анимированных конструкций. Особенности префракчуринга. Наследование трансформации/деформации. Переход от анимации к динамике.

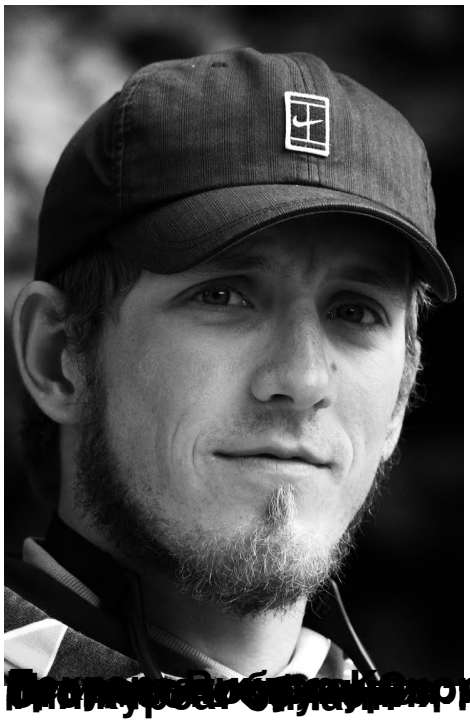
БЛОК 2 (продолжительность 1 месяц): FEM в VFX

Теория, введение.
Практика. Создание эффекта разрушения покрышки шасси самолета при аварийной посадке.
Подготовка модели. Fracturing, наследование анимации. Создание и настройка сетапа.

БЛОК 3 (продолжительность 1 месяц): FLIP на переднем плане

Создание водного эффекта на основе реального шота. Подготовка геометрии на основании анимации «персонажа».
Подготовка collision геометрии «персонажа».
Создание и настройка FLIP сетапа.
Постобработка и оптимизация результатов симуляции.
Meshing и редактирование полученной сетки с целью адаптивного добавления деталей и/или сглаживания.
Объединение активной и статической сеток. «Бесшовное» сшитие.
Дополнительные детали в виде волн/ряби для оптического объединения поверхностей.

Информация о курсе



[illegible] знания, полученные в

Занятия проходят по субботам, три раза в месяц. Длительность каждого занятия составляет от 2.5 до 3.5 часов.

Видеозапись каждого занятия предоставляется слушателям в качестве конспекта.

Предварительное время начала каждого занятия - 9 часов утра.

Минимально допустимая скорость подключения к интернету у слушателей курса 512kb/s.

Требования к слушателям, поступающим на курс: владение Houdini на базовом уровне.

Дата первого занятия: дата определяется

Автор: Administrator
21.06.2013 00:00

Запись на курс: закрыта

ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС