

Houdini: Tool Development



Курс обучения по специальности Houdini Technical Director направлен на подготовку специалистов по Houdini, ответственных за техническую сторону пайплайна в студии. Применяя знания в различных областях, решая разного рода технические задачи, программируя инструментарий, Technical Director является связующим звеном, между технологиями и художниками.

На курсе разберем самые разные вопросы: от начала разработки того или иного инструмента, выбора подхода и метода до особенностей и тонкостей в решении различных задач. Много кода, практических советов и в большом объеме Python.

Курс будет полезен:

- Тем, кто хочет работать в качестве технических специалистов, занимающихся построением пайплайна, написанием инструментов, разработкой технологий и т.п.
- Houdini VFX артистам, в особенности FX TD.
- Всем Houdini артистам, желающим изучить Python и повысить качество и продуктивность своей работы.

· Краткая программа курса

Блок 1: Введение в специальность, Python

Джентльменский набор разработчика, выбор инструментария. Возможности гудини к кастомизации. Конфиги. Python Base: Типы данных, основные конструкции, пространства имен, работа с файлами. Python Mid: Итераторы, генераторы, контекст-менеджеры. Запуск и контроль процессов, консольные приложения. Python Adv. Основы ООП, обработка исключений, продвинутые типы данных, функциональное программирование.

Блок 2: Python в гудини

Масштаб интеграции Python в гудини. Знакомство с НОМ и различными модулями. Python операторы. Python SOP advanced. Ускоряем операторы: Inline CPP, numPy. Advanced HDA Scripting. Python в процессе рендеринга. И многое другое...

Блок 3: VEX. PyQt. Кастомизация интерфейса

VOP сетворки против рукописного VEX кода. Компиляция VEX кода с помощью VCC. Хитрости и тонкости. Пишем деформеры на VEX. Работа с интерфейсами - DS Файлы. Модули *toolutils для работы с вьюпортом. PyQt основы

Блок 4: HDK

Обзор инструментария, документации, структуры проекта. Подготовка инструментов для удобной работы. Детальный разбор нескольких SOP операторов. Разбираемся с доступом к геометрии, атрибутам, параметрам. Пишем VRAY Procedural, HScript команду. Пишем различные SOP операторы.

[Скачать полную программу курса в PDF](#)

Информация о курсе



Содержание курса: Основы Houdini (создание объектов, скрипты и плагины,

Занятия проходят по воскресеньям, 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 - 12 часов дня.

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

Требования к студентам, поступающим на курс:

Хорошее знание Houdini на уровне 3d Artist. Базовые знания программирования на любом языке. Желание учиться.

Начало занятий: курс на реконструкции

{youtube}poUMmApjB7k{/youtube}

{youtube}JHjm-zfP6sM{/youtube}