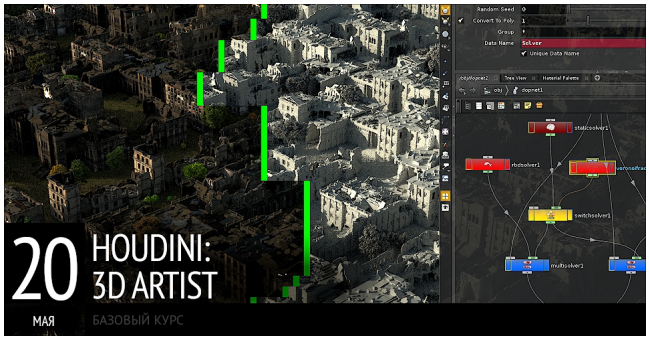
Новая программа курса Houdini 3D Artist

Автор: Administrator
06.04.2018 00:00



Представляем обновленную программу курса Houdini 3D Artist . Основной упор по-прежнему делается на максимально широком рассмотрении всех аспектов применения Houdini в VFX производстве и практическом решении реальных задач.

В новой программе введен отдельный блок Procedurals. Блок посвящен созданию процедурной геометрии и анимации. Это традиционно сильная сторона Houdini, которая постоянно находит применение в производстве сложнейших современных эффектов.

Особое внимание в программе уделяется шейдингу и рендерингу. Эти области традиционно являются наиболее востребованными навыками для любого 3D специалиста. В пайплайнах многих Российских и зарубежных студий Houdini используется как основной инструмент финального рендеринга. Мощный встроенный рендер движок Mantra, а также хорошая интеграция с известными сторонними технологиями, такими как RenderMan, Arnold, RedShift и другими, делают Houdini сильным игроком на этом поле.

Ещё одна традиционно сильная сторона Houdini - динамика. Процедурная идеология Houdini позволяет строить и эффективно контролировать сложные динамические сетапы. Множество студий используют Houdini для создания эффектов связанных с дымом, огнем, водой, различными разрушениями. Этому разделу посвящена вся вторая половина нашего курса. 4 блока охватывают рассмотрение задач с применением динамики частиц, RBD, динамики мягких тел, газовой и жидкостной динамики.

Для практической работы и закрепления навыков на курсе будут использоваться

материалы из реальных кино-проектов. Обновленная программа запущена с мая 2018 года. Записаться на курс можно на странице курса Houdini 3D Artist .