

Houdini: FUR & HAIR



Благодаря гибкости, расширяемости и процедурному подходу Houdini приобретает популярность всё дальше за пределами FX задач. Одно из направлений компьютерной графики, в котором применимы преимущества процедурного подхода Houdini, - создание CG персонажей, где качественно сделанные волосы играют важную (а часто и решающую) роль. Houdini не только обладает богатым набором инструментов для работы с волосами, но также позволяет расширять функционал и автоматизировать процессы, что немаловажно в профессиональном процессе производства.

Курс Houdini fur & hair рассчитан как на тех, кто работает в Houdini и хочет освоить работу с волосами, так и на тех, кто использовал другие инструменты для создания волос и теперь хочет применить эти навыки в Houdini.

Слушатели курса познакомятся

- С основными техническими решениями, применяемыми при работе с волосами, и их реализации в Houdini;
- С организацией пайплайна работы с волосатыми персонажами;
- С особенностями моделирования разного типа шерсти и волос, с особенностями текстурирования и шейдинга волос, а также с инструментами создания динамики.

Большинство из рассматриваемых тем сопровождаются примерами разработки кастомных инструментов в виде Houdini Digital Assets с применением VEX и гомеопатических доз Python. [ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС](#) . **Краткая программа**

курса

БЛОК 1: Теоретический блок.

Введение в курс. История вопроса. Эволюция и классификация подходов и техник. Принцип работы типичного инструментария. Особенности инструментов Houdini, а также сравнение с другими инструментами.

БЛОК 2: Организация пайплайна. Короткая шерсть.

Организация сцены для работы с волосами в Houdini при создании анимированных персонажей. Короткая шерсть, примеры референсы, знакомство с основным инструментарием.

БЛОК 3: Длинная шерсть.

Длинная шерсть. Гайды. Разбор полочного инструментария гудини. Разработка ассета для генерации курчавых волос. Причесывание гайдов. Использование Guide Process, Groom.

БЛОК 4: Человеческие волосы.

Особенности разных участков тела. Причесывание человека. Рассмотрение особенностей роста волос в зависимости от пола и расы. Разработка инструментов для рисования гайдов и плетения кос.

БЛОК 5: Лукдев. Цвет волос. Шейдинг.

Работа с цветом волос. VEX для рандомизации, и эффектов типа седины или Mutant hairs. Особенности текстурирования. Разработка инструмента для текстурирования длинных волос. Шейдинг. Особенности работы с Solaris.

БЛОК 6: Анимация Волос.

Варианты анимации волос - анимационный риг, процедурная анимация (в том числе с KineFx), динамика (vellum Solver).

БЛОК 7: Перья.

Особенности строения перьев. Разработка ассета для генерации перьев любого типа. Особенности причесывания и динамики перьев.

Информация о курсе



Вопросы задавайте в теме курса в разделе обсуждения.

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 - 10 часов.

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

Дата запуска курса: 16 октября, 2021

Запись на курс: открыта

[ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС](#)

Houdini: FUR & HAIR

Автор: Administrator
21.06.2011 00:00
