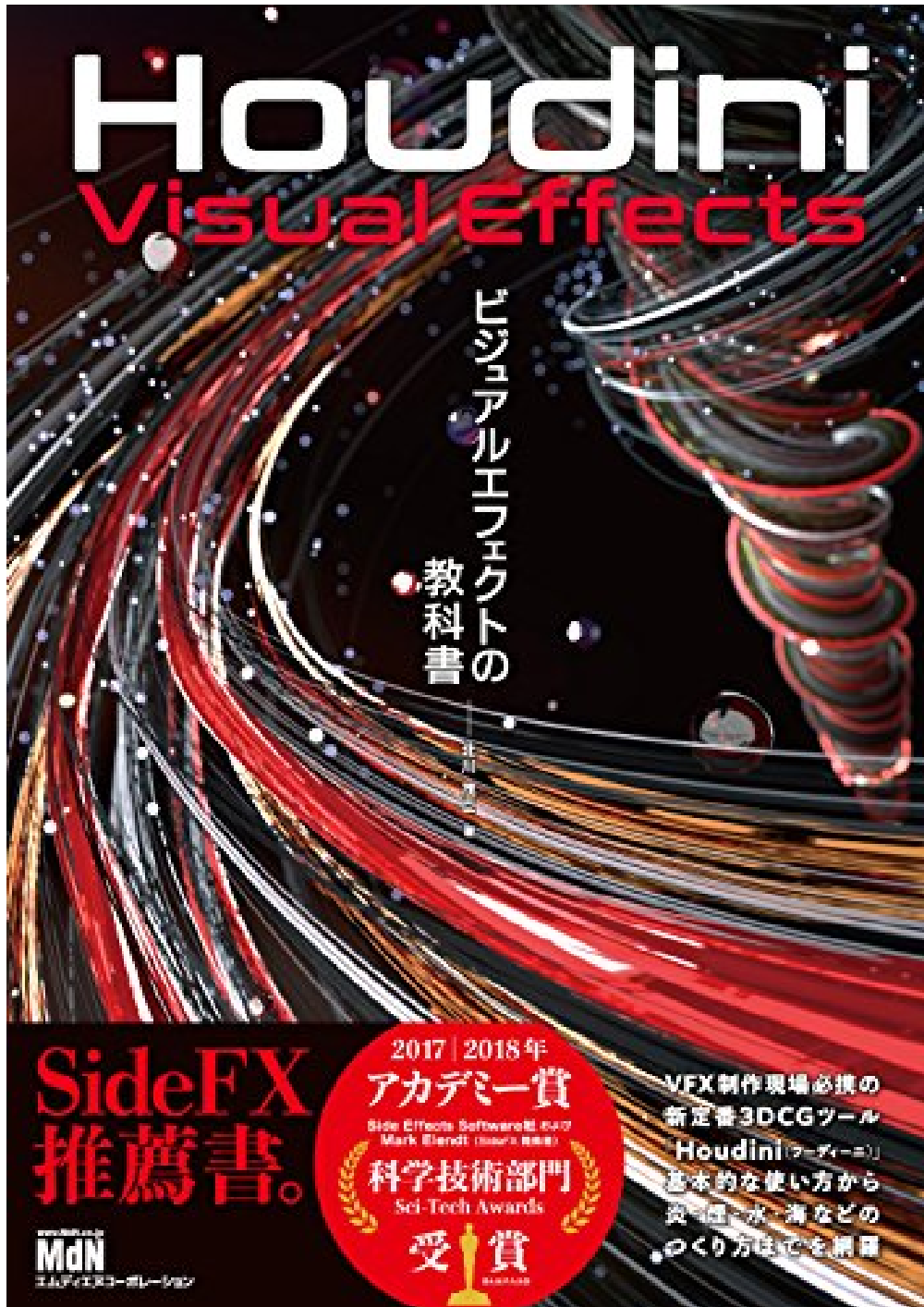


Houdini ビジュアルエフェクトの教科書



発売日: 2018年5月15日
出版: エムディエヌコーポレーション (MdN)
著者: 北川 茂臣
ページ: 482
PDF

この商品は固定レイアウトで作成されており、タブレットなど大きいディスプレイを備えた端末で読むことに適しています。また、文字列のハイライトや検索、辞書の参照、引用など

の機能が使用できません。

電子書籍版に関する注意事項

本書は固定レイアウト型の電子書籍です。リフロー型と異なりビューア機能が制限されるほか、端末によって見え方が異なりますので、ご購入前にお使いの端末にて「無料サンプル」をお試しください。

【VFX制作現場必須の新定番3DCGツールを学べる基本書！】

VFX制作現場必須の新定番3DCGツール「Houdini」を、初歩からしっかり学びたい方のための基本書です。ジオメトリの扱い方からはじめ、シェルフ（テンプレート）をベースにして、とにかく「つくる」ことでHoudiniの仕組みと実力を理解できるエントリーユーザー必携の一冊です。エフェクトとシミュレーションは、パーティクル・剛体・ポリウム・水・海・砂を解説。いずれも作例を通じて要諦を理解できる構成のため、数学理論に苦手意識がある方でも安心して実力を養うことができます。

本書の内容

- Chapter 1 Houdiniの概要
- Chapter 2 ObjectとSOP
- Chapter 3 シミュレーション
- Chapter 4 剛体
- Chapter 5 ポリウム
- Chapter 6 水
- Chapter 7 海
- Chapter 8 砂
- Chapter 9 その他の機能

使用バージョンについて

本書の内容はHoudiniFX

16.5.323、Windows版で動作確認をしています。掲載画像にはHoudiniFX 15.5～16.5の画像が混在していますが、内容に影響はありません。

著者について

北川茂臣 [きたがわ・しげおみ]

高知県出身。フリーランスHoudiniエフェクトアーティストとしてテレビ、映画を中心に活躍中。時折Houdini関連のセミナー講師もする。3DCG Tipsサイト「No More Retake」を運営。

<https://rapidgator.net/file/cf7e6e7652a49eb54058d0bc87cf77fc/KJlfhiy8D.pdf.rar.html>