

Houdini		Simulazione Dinamica VS Animazione Keyframes
Houdini		VOP: vettori, noise, distance, pointcloud
Houdini		VEX: gestione di age, life e nage di un particle system
Houdini		FileCache e Cleanup
Houdini		Creazione di un Popnet
Houdini		PopSource e Popoject
Houdini		Forze e Drag
Houdini		PopVop
Houdini		Introduzione ai VDB
Houdini	Simulazioni Dinamiche: Volumi e PyroFx	Anatomia di un Volume
Houdini		Voxel e SDF
Houdini		VDB: differenze tra surface e fog volume
Houdini		PyroSource, trail, rasterizzazione di un attributo
Houdini		Analisi di un volume tramite Slice e Trail
Houdini		Volume Source: density e temperature
Houdini		Parametri Pyrosolver
Houdini		Uso di Microsolver
Houdini		Divergence
Houdini		Importazione Dopnet e Postprocess
Houdini	Simulazioni Dinamiche: Particle Advection e tecniche avanzate	Approfondimento Volume (VDB vs Volumi standard)
Houdini		Particles e Advection
Houdini		Advection by Volume
Houdini		Reshape di un Volume
Houdini		I Quaternions
Houdini		VOP: volumesample e volumegradient
Houdini		SOP: peak, pointsfromvolume, fill e clip
Houdini	Simulazioni Dinamiche: Rigib Body Dynamics	Anatomia di un Rbd: mesh, constraints e proxy
Houdini		Preparazione scena per simulazione RDB
Houdini		Fracture con Voronoi
Houdini		Fracture con RbdMaterial
Houdini		Fracture con Boolean custom
Houdini		Pack e File Caching
Houdini		Rest Position e uso del RbdConfigure
Houdini		Creazione di custom Constraints
Houdini		Dopnet: RBD Packed Object e settaggi solver
Houdini		uso del VEX in simulazione per definire Drag e ottimizzazione
Houdini		Constraint Networks
Houdini		File cache, Dop import e Transform Pieces
Houdini	Creazione di Landscape con Heightfields	Anatomia di un Heightfield
Houdini		Generare un landscape con Heightfield Project
Houdini		Noise e distorsioni iniziali
Houdini		Heightfield Remap, uso delle maschere
Houdini		Heightfield Erode: simulazione
Houdini		Hydro e Thermal Erosion
Houdini		Aggiunta noise per dettagli e resample
Houdini		Creazione materiali tramite maschere e id
Houdini	Cloth Simulation: Vellum	Anatomia di un sistema Vellum
Houdini		Accenno a PBD (vecchio sistema)
Houdini		Diversi tipi di Vellum Constraints
Houdini		Vellum Solver
Houdini		Cloth configuration: parametri
Houdini		Pin to target
Houdini		Glue constraints: cloth tearing
Houdini		Hair e String in Vellum
Houdini		Materiali e Rendering con Karma