

SCHEDA WORKSHOP

Anno Accademico 2025/2026

Titolo Workshop:

Effetti visivi con Houdini: un viaggio nel mondo degli FX

A cura di:

docente che propone il workshop: Pietro Ciccotti
che tiene il workshop: Virginia Cantaro

Indirizzato a:

a tutti gli studenti e particolarmente consigliato agli studenti di Computer Animation and Visual Effects, Cinema, Multimedia and Game Art

Numero partecipanti:

min12/max 20

Requisiti/supporti richiesti:

- Conoscenza base dell'uso del PC.
- Preferibile conoscenza minima di concetti di computer grafica.

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

13/17 ottobre 2025

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

- Lunedì 13 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)
- Martedì 14 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)
- Mercoledì 15 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)
- Giovedì 16 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)
- Venerdì 17 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

SEDE RUFA AUSONI – AULA PC A07

Breve descrizione:

Houdini, il software leader negli FX, è ormai sempre più utilizzato in tutti i dipartimenti di 3D e permette di ottenere risultati incredibili attraverso un approccio innovativo chiamato "metodo procedurale". Questo workshop guiderà lo studente passo dopo passo nel fantastico mondo degli FX. Gli studenti impareranno a creare effetti straordinari come particelle, fumo, fuoco, scoprendo le tecniche per dar vita a simulazioni che si adattano perfettamente a qualsiasi progetto.

Questa esperienza mostrerà la magia degli effetti visivi e delle simulazioni dinamiche per film live-action e d'animazione.

Giorno 1 – 3**Cosa sono gli FX?**

- Cosa sono gli FX e il ruolo del FX Artist
- Introduzione a Houdini e alla sua applicazione nel campo degli effetti visivi
- Come navigare nel software
- Introduzione ai diversi contesti di Houdini

Il metodo procedurale

- Introduzione ai SOP nodes
- Come modellare in 3D con il metodo procedurale

Istanziare oggetti

- Scatterare e istanziare oggetti
- Gli attributi e il Geometry Spreadsheet
- Aggiungere variazione e controllare gli attributi

Giorno 4 –5**Le particelle**

- Cos'è una particella
- Settare una simulazione di particelle
- Aggiungere forze e collisioni

– I Fumi

- Volumi: introduzione ai Voxels e ai VDB
- Settare una simulazione di fumo
- L'importanza di creare un buon emettitore
- Capire e controllare la forma del fumo: disturbance, turbulence, dissipation, ecc

– Il rendering

- Lighting & Shading con Karma
- Introduzione a Solaris

Breve Biografia:

Virginia Cantaro è un'artista degli Effetti Visivi (FX Artist) e Motion Designer.

Lavora con diversi studi italiani ed internazionali per progetti cinematografici, quali il film Premio Oscar "Pinocchio" di Guillermo del Toro, "Ant-Man and the Wasp: Quantumania", la serie tv "House of the Dragon" e diversi altri.

Candidata nel 2024 agli Annie Awards a Los Angeles nella categoria Migliori Effetti Animati per la serie tv Lucasfilm "Star Wars: Visions" per Disney+.

Nel 2024 è docente di "Dynamics and Particle Effects" al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma. Organizza altresì corsi di Simulazioni Dinamiche (FX) con il software Houdini.