

# HOUDINI

**PUBLIC** Professionnels dans le domaine de la 2D/3D, Graphiste, Architecte, Artiste 3D (VFX / Gaming / CGI...), Product Designer, Sculpteur... ou personne souhaitant se reconverter dans ce domaine professionnel.

**PRÉ-REQUIS** Être sensibilisé à l'imagerie 2D/3D | Savoir naviguer sous Windows | Savoir installer un logiciel

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Apprendre les effets spéciaux en utilisant Houdini FX. Elle vous permettra de concevoir une bande démo VFX.

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation

## ORGANISER, CRÉER, DÉPLACER ET PARAMÉTRER DES VOLUMES 3D SIMPLES

- Identifier les différentes vues de l'interface et les différents outils
- Appliquer et nommer les calques et les dossiers
- Créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples (Primitives)

## MODÉLISER DES OBJETS 3D

- Identifier les outils de dessin et de création de formes
- Créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples (primitives)
- Créer des opérations d'assemblage (Booléen...)
- Modéliser en créant, déplaçant des points, des arêtes et des faces 3D
- Modéliser en créant des extrusions, des biseaux

## IMPORTER ET EXPORTER DES OBJETS 3D ASSEMBLÉS

- Paramétrer les imports et exports au moyen d'outils d'insertion et de chargement
- Importer et exporter un élément 3D

## PARAMÉTRER LES ANGLES DE VUE VIRTUELS DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE

- Créer et déplacer une caméra
- Paramétrer une caméra au moyen d'outil de caméra

## CONFIGURER LES OBJETS, LES TEXTURES ET MATIÈRES DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE

- Identifier les outils et paramètres des textures dédiés
- Créer et paramétrer des matériaux en utilisant les paramètres de : Réfraction, Réflexion, Spéculaire...
- Créer et paramétrer des textures en utilisant les paramètres de : Diffuse, Relief, Masques...

## PARAMÉTRER LES SOURCES D'ÉCLAIRAGE DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE

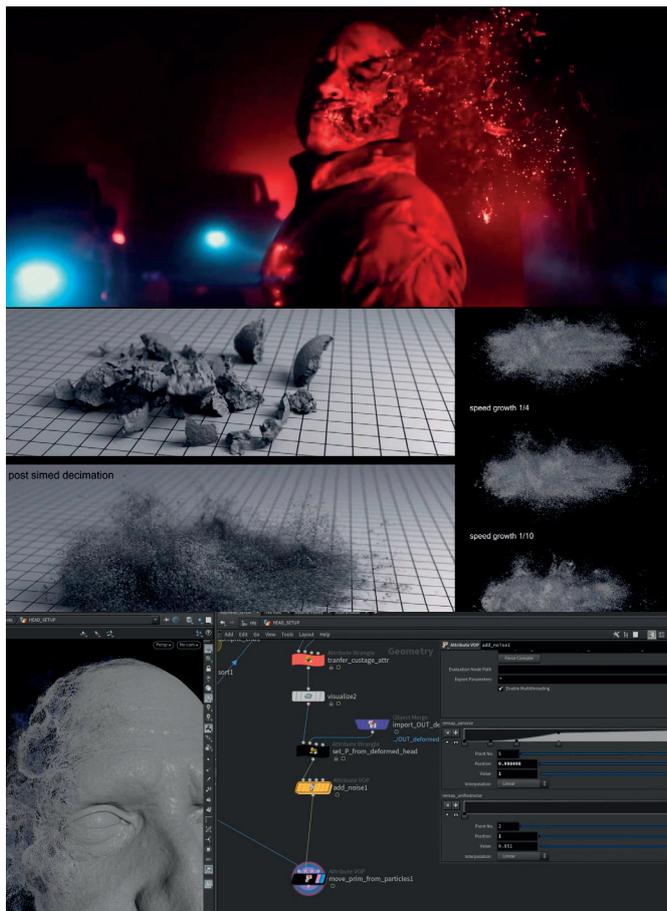
- Identifier les outils d'éclairage dédiés (Lumière naturelle, artificielle. Direction, intensité, ombres, positionnement, couleur, atténuation...)
- Créer, placer et paramétrer une source de lumière
- Créer un éclairage d'une scène 3D avec 3 sources de lumières différentes
- Créer et paramétrer un éclairage HDRI
- Créer et paramétrer un éclairage avec de la globale illumination

## CRÉER DES EFFETS SPÉCIAUX (FX) ET LEURS RENDUS

- Identifier les outils et paramètres de gestion de particules
- Paramétrer des simulations de particules
- Créer et rendre une simulation de particules sur une durée

## RÉALISER UNE IMAGE 3D

- Identifier les outils et paramètres du moteur de rendu
- Paramétrer les outils de sortie d'images (Format, Taille, résolution, temps de calcul...)
- Rendre différentes passes (Lumière, Occlusion, Profondeur...)



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire 1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur