

Formation Houdini modélisation procédurale

Initiation aux bases de Houdini et à la modélisation procédurale, pour le jeu vidéo.

DATES du 06/04/2020 au 10/04/2020 - du 09/11/2020 au 13/11/2020 -

DURÉE TOTALE 5j / 35H

MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Animateurs, graphistes, infographistes 3D, développeurs, modeleurs... toute personne voulant maîtriser Houdini pour modéliser de manière procédurale.

NIVEAU REQUIS Aisance suffisante dans l'environnement informatique. Culture et pratique de la 3D. Entretien pédagogique.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum 1 station Houdini par stagiaire, quadri ou octo processeurs, écran 27 pouces. Houdini, Photoshop, dernières versions. Tablette graphique.

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.

SUPPORT DE COURS Mémo ou livre.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation Houdini Complet d'une durée de 5 jours est une formation d'initiation rapide et intensive aux bases du logiciel Houdini, et à la modélisation procédurale, adaptée au jeu vidéo. Cette formation aborde uniquement les bases de Houdini, pour comprendre sa philosophie, son ergonomie et son workflow global, et les outils et techniques de modélisation procédurale, pour un usage adapté au jeu vidéo.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

Houdini : présentation générale.

Bases et workflow.

Manipulateur, pouvoir naviguer dans les différents contextes, vision globale des possibilités du logiciel.

Comprendre le VOP / vex et les instances.

Premier contact avec le Game Development Toolset : collections d'assets créées par les développeurs de Houdini à SideFX pour aider dans la pipeline du jeu vidéo.

Principes de modélisation procédurale.

Placement de végétation et d'objets dans un décor.

Création d'assets pour les utiliser dans d'autres logiciels grâce au Houdini engine (Unreal, Unity, Maya ...)