

Houdini pour Unreal Engine : Enrichissez vos techniques de FX

Dernière mise à jour : 18 avril 2024

Durée: 21.00 heures (3.00 jours)

Profils des apprenants

- Artistes 3D généralistes du jeu vidéo amenés à utiliser Houdini à un niveau intermédiaire ou FX artistes.

Prérequis

- Travailler dans la filière du jeu vidéo ou de l'animation.
- Maîtrise Houdini : Avoir une connaissance basique du workflow FX dans Houdini (Sop et Dop Levels).
- Maîtrise Unreal : Base de l'interface, import d'asset, maîtrise basique de Niagara et de l'éditeur de material.

Accessibilité et délais d'accès

Bertie met tout en œuvre pour adapter nos prestations à chaque situation de handicap. Si vous êtes en situation de handicap et avez des besoins spécifiques, n'hésitez pas à en faire part à notre référente handicap : maureen@gameonly.org

Nos formations sont accessibles dans un délai de 7 jours avant la date de début de formation.

Qualité et indicateurs de résultats

Taux de satisfaction des apprenants.

Objectifs pédagogiques

- Étudier les différents types de FX sous Houdini : Pyro, Rigid Bodies, Flip, Particles, Procedurals.
- Elaborer un workflow FX non destructif.
- Comprendre les différents types d'export vers Unreal.
- Évaluer et choisir la meilleure approche pour un nouveau FX à designer.

Contenu de la formation

- Objectif : Rappels du workflow FX sous Houdini et sous Unreal
 - Identifier les atouts de Houdini (grand contrôle au sop level)
 - Identifier les atouts de Unreal (temps réel sous Niagara)
 - Exemple simple de RBD, export/import dans Unreal
- Objectif : RBD avancées, véhicule destruction
 - Études des contraintes sous Houdini
 - Rig d'un véhicule
 - Stratégies d'export sous Unreal selon les besoins de gameplay/d'interactivité
- Objectif : Workflow de Pyro sous Houdini
 - Sourcing de façon procedural
 - Étude des micros solvers
 - Custom microsolvers
 - Export 2D vers Unreal
- Objectif : Améliorer le workflow de la matinée
 - Shader custom
 - Particles depuis le pyro

BERTIE (GAME ONLY FORMATIONS)

2 rue Bonnefoi, 69003 Lyon
contact@bertieformation.com



FORMER LES TALENTS
DU JEU VIDÉO & DE L'ANIMATION

- New VDB sous Unreal
- Basics fluid avec Niagara
- Objectif : Fluide avec le Flip Solver de Houdini
 - Rappels sur les fluides
 - Discussions sur les limites pour le temps réel (étude de shader sous Unreal)
 - Création de lave sous Houdini
- Objectif : Création d'une scène complète pour Unreal
 - Optimisation sous Houdini
 - Création de maps sous Cops
 - Export vers Unreal

Organisation de la formation

Équipe pédagogique

Corentin Maudhuit, Lead FX TD sur Londres, travaille quotidiennement sous Houdini afin de créer tous types de FX.

Que ce soit pour des phénomènes naturels tels que du feu, des chutes d'eau, des explosions etc... Ou de phénomènes magiques/SF comme les pouvoirs des héros Marvel.

Enfin, il a passé une année chez Disney Motion Picture, en tant que VAD Artist sous Unreal/Houdini pour créer les FX d'un de leur tout prochain film. Il a donc étudié et élaboré différents workflows afin de produire tous types de FX au sein du moteur de temps réel tout en gardant les atouts que fournit par Houdini.

Moyens pédagogiques et techniques

- Cas pratique (scènes Houdini/Unreal)
- Support de présentation
- Documents ressources

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles de présence

Prix INTER : 1900.00€ / bénéficiaire

Prix INTRA : merci de nous contacter

Vous avez des questions ?

Vous pouvez nous contacter : contact@bertieformation.com