

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Mélanie Garinet
06.49.76.90.53
contact@artworkvfx.com

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Aucune

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Savoir installer un logiciel

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Explorer les fondements de la simulation de fumée. Expérimenter les techniques de création et de contrôle des nuages. Maîtriser la simulation avancée de particules. Créer des animations de feu réalistes. Explorer les techniques de simulation de liquides. Maîtriser la simulation de poussière et de particules solides. Intégrer harmonieusement divers effets dans un projet. Optimiser les performances des simulations. Intégrer Houdini dans un pipeline de production. Appliquer les compétences dans un projet final créatif.

Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Exploration des Concepts Fondamentaux de la Fumée Comprendre les principes de base de la simulation de fumée. Manipuler les paramètres de base pour créer des effets de fumée réalistes. Module 2: Création et Contrôle des Nuages Utiliser les outils de Houdini pour générer et manipuler des nuages. Expérimenter avec différentes techniques pour obtenir des résultats variés. Module 3: Simulation de Particules Avancée Approfondir les connaissances sur les simulations de particules. Créer des effets visuels complexes en manipulant les particules. Module 4: Maîtrise de la Simulation de Feu Comprendre les mécanismes de simulation de feu. Créer des animations de feu réalistes en utilisant les outils de Houdini. Module 5: Simulation de Liquides Explorer les techniques de simulation de liquides. Créer des effets de fluides réalistes, tels que l'eau en mouvement. Module 6: Gestion de la Poussière et des Particules Solides Maîtriser la simulation de poussière et de particules solides. Créer des effets de poussière réalistes dans des environnements variés. Module 7: Intégration de Différents Effets dans un Projet Global Apprendre à combiner différents types d'effets dans un seul projet. Explorer des scénarios où la fumée, les liquides et les particules coexistent. Module 8: Optimisation des Performances pour les Effets Simulés Comprendre les stratégies d'optimisation pour garantir des simulations fluides. Réduire les temps de calcul tout en maintenant la qualité visuelle. Module 9: Intégration de Houdini dans un Pipeline de Production Collaborer avec d'autres logiciels de production. Intégrer des effets Houdini dans un pipeline de post-production. Module 10: Projet Final: Application Intégrée des Compétences Acquisées Travailler sur un projet final intégrant l'ensemble des effets étudiés. Présentation du projet final avec une attention particulière aux détails et à la créativité.

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Individualisé

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00423789	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00523172	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	