COMMANDLET

Editor y juego, pero hay veces que quiero actualizar algo (tipo )

Tengo un comando en un fichero

Tengo un proceso en la nube y quiero ejecutar (importa nuevos assets, revisa los nuevos, hazme una build) son procesos que quiero usar usando unreal

(FCommandlet) -> es una especia de main, commandlet de revisión de assets y lanza el engine para ejecutar en X proyecto la revisión de assets.

Y me carga mi modulo,

Novarama tiene tool para generar casas, las casas pasan por un proceso que genera un nuevo nivel.

* Puedo conectar a BBDD
* copiar actores
* Sacar Excel de la nube

# Houdini

En Max tenemos modificadores.

En Houdini: Tu base es un digitalAsset (un tree). Tenemos punto de entrada y de salida. Es un flujo de ejecución para la malla.

Cada nodo, es algo, añadir un punto, poner un triangulo, escalarlos, etc.

A picture containing text, whiteboard, handwriting, drawing

Description automatically generated

Es muy potente para hacer cosas procedurales.

Además, podemos poner atributos a los vértices, caras, primitiva en sí.

Podemos tener un nodo para fracturar la malla.

Esto está integrado con Unity y Unreal. Es muy interesante porq la malla se adapta al escenario.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A la izq vemos la malla

A picture containing screenshot

Description automatically generated

Lleva simulación de fluidos, físicas, nubes…

Es para technical artists: para cosas que no puedas hacer a mano. No puedo hacer 300 puentes distintos.