

Programme Semaine 2

J1

Rendu

Fin+rappelle foret

-> les passes dans Houdini

Rendu :

-> creations d'un materiau pour 2 textures dans la diffuse/bump avec le Paint (from scratch)

Application sur différents objets

-> Intro sur les volumes

J2 les volumes

Effets/Rendu Volumétriques

1 jour

Créations de nuages :

Les Noises Pyroclastiques 2D/3D : VolumeVop

Shaders Volumétriques : CVEX et Displacement

L'outil CloudFX

J3/4

Animation Procédurale

Les Chops :

MotionFx : Cycle d'une balle + Camera

Setup d'une roue qui s'oriente et tourne à la bonne vitesse :

adapter la rotation aux déplacements de l'objet

Lisser dans le temps l'orientation d'objets

Sop Solver : effet de propagation Titre

J5

Particules

Intro : la dynamique : Solveur+Forces

Rappel mathématique sur les vecteurs pour la création de forces

Creation d'un Curve Flow :

Diriger les particules en peignant des directions/curves Comb/PointCloud

Turbulence/Durée de vie/Forces de rotations/Heritage attributs