

### DURÉE -RYTHME-MODALITÉS

Durée 120H. Rythme à définir.

Formation ouverte toute l'année .

En distanciel.

### LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

### PRÉREQUIS

Avoir pratiqué un logiciel 3D (Blender, Maya, 3ds Max, etc.) depuis au moins 2 ans (études comprises).

Aucune expérience préalable en FX n'est nécessaire.

### NOMBRE DE PARTI PANTS

4 Apprenants maximum par session.

### TARIFS 2025-2026

10800€ TTC /apprenant

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap , ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identique à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

### CONTACT

Remy KREYS

Coordinateur administratif et admission

[Demande d'informations](#)

### Accessibilité :

Aménagements possibles personnes en situation de handicap.

Contact : [admin@institutdesartsnumeriques.online](mailto:admin@institutdesartsnumeriques.online)

Edition Septembre 2025

## FORMATION SPÉCIALISANTE

Maîtrisez Houdini – De la modélisation procédurale aux FX spectaculaires

### DÉCOUVREZ LA PUISSANCE DU PROCÉDURAL AVEC HOUDINI

Plongez dans l'univers de Houdini, le logiciel de SideFX devenu incontournable dans l'industrie du cinéma, du jeu vidéo, de l'animation et du motion design. Grâce à son approche procédurale unique, Houdini vous permet de créer des environnements, des effets visuels spectaculaires et des simulations réalistes avec une puissance et une flexibilité inégalées.

### CE QUE VOUS APPRENDREZ

Au fil de 120 heures de formation, vous explorerez les principaux domaines du logiciel :

- Modélisation procédurale (boucles, instances, expressions Hscript)
- Effets visuels (FX) : particules, fluides, fumées, explosions, océans
- Simulation : rigid bodies, cloth, soft bodies, vellum, hair & fur
- Animation et rigging (KinFX)
- Shading, lighting & rendu avec Karma (Solaris)
- Création d'assets procéduraux avec le Houdini Engine

Initiation aux langages VEX & Python pour pousser plus loin vos créations et recruteurs.



### OBJECTIFS

**Opérationnel** : Acquérir des bases solides dans les différents sous-domaines d'Houdini afin de **réaliser une bande démo professionnelle** et postuler à des offres d'emploi.

**Pédagogique** : Être capable de créer et mettre en valeur ses compétences en **modélisation procédurale, simulations FX (liquides, pyrotechniques, particules), motion design et rendu**.

### POUR QUI ?

Cette formation s'adresse aux :

Infographistes 3D (tous niveaux) souhaitant se spécialiser en procédural et FX

Étudiants et professionnels cherchant à renforcer leur profil en production 3D

Artistes techniques et motion designers désireux d'ajouter une expertise recherchée sur le marché