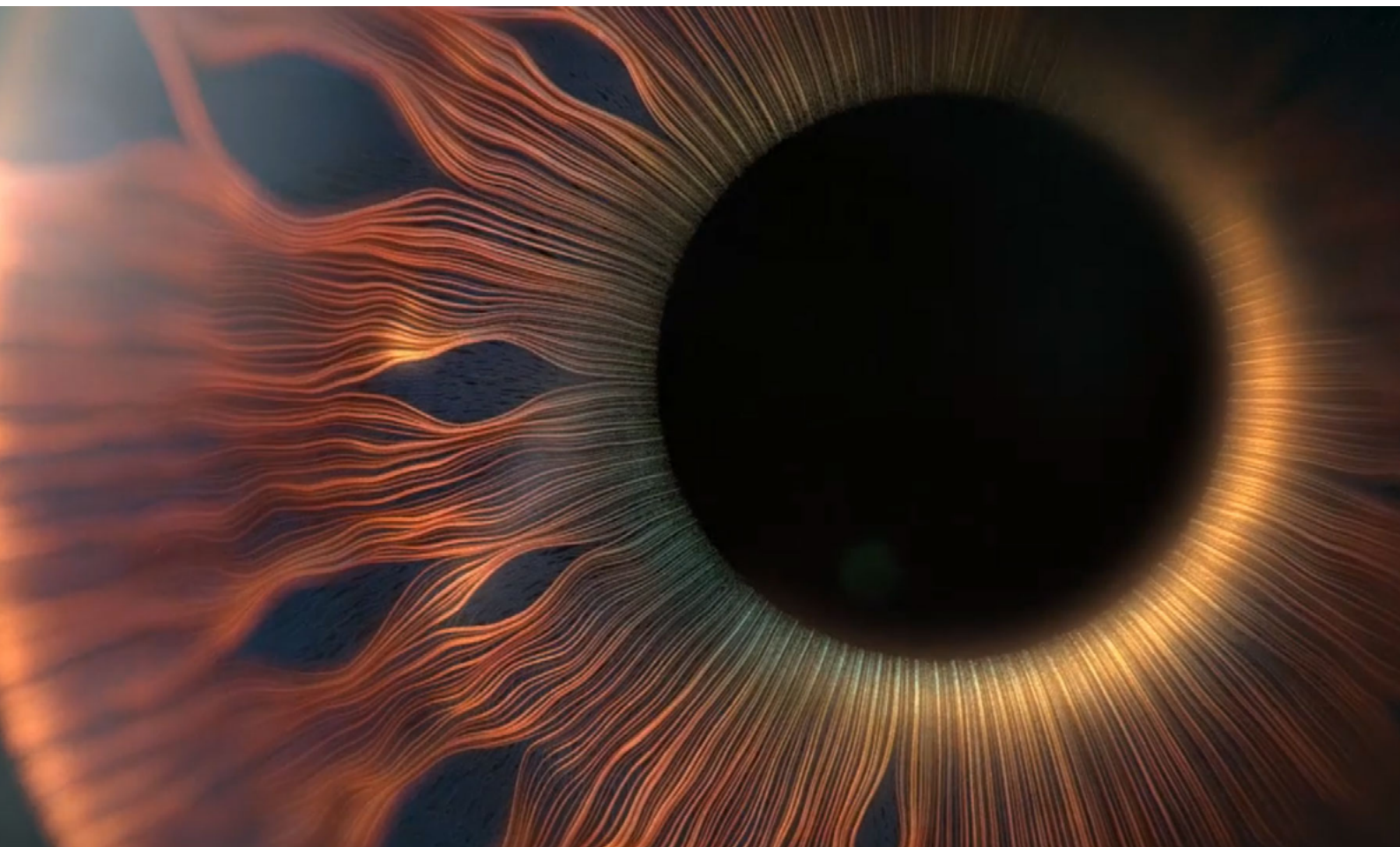




MÁSTER ONLINE EN VFX CON HOUDINI

DURACIÓN: 100 sesiones aprox. (300 horas lectivas)

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Profesores
- 03 Salidas Profesionales
- 04 Conexión Laboral

Temario

- 01 Houdini

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER EN VFX CON HOUDINI

Si preguntamos a expertos del sector de los Efectos Visuales sobre cuál es el mejor programa de la industria... todos coinciden en lo mismo: **SideFX** es el mejor software para llevar a cabo proyectos increíbles de VFX. Es por esto, que en cualquier estudio o empresa se requieren conocimientos en este programa para el puesto de FX Artist.

En Trazos podrás prepararte y aprender todo lo necesario para optar a este puesto dentro de este sector, y mucho más.

Con nuestro **Máster Online en VFX con Houdini**, tus proyectos y tu imaginación no tendrán límites.

Horas totales

300 Horas

100 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Houdini.

PROFESORES DEL ÁREA_



MATÍAS RUBIO
HOUDINI



LUIS LÓPEZ
HOUDINI

SALIDAS PROFESIONALES_

FX Artist

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The
Frank Barton
Company

ECOALF

■ ■ EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

ogilvy

orange™

PRISA

publiciS
ESPAÑA

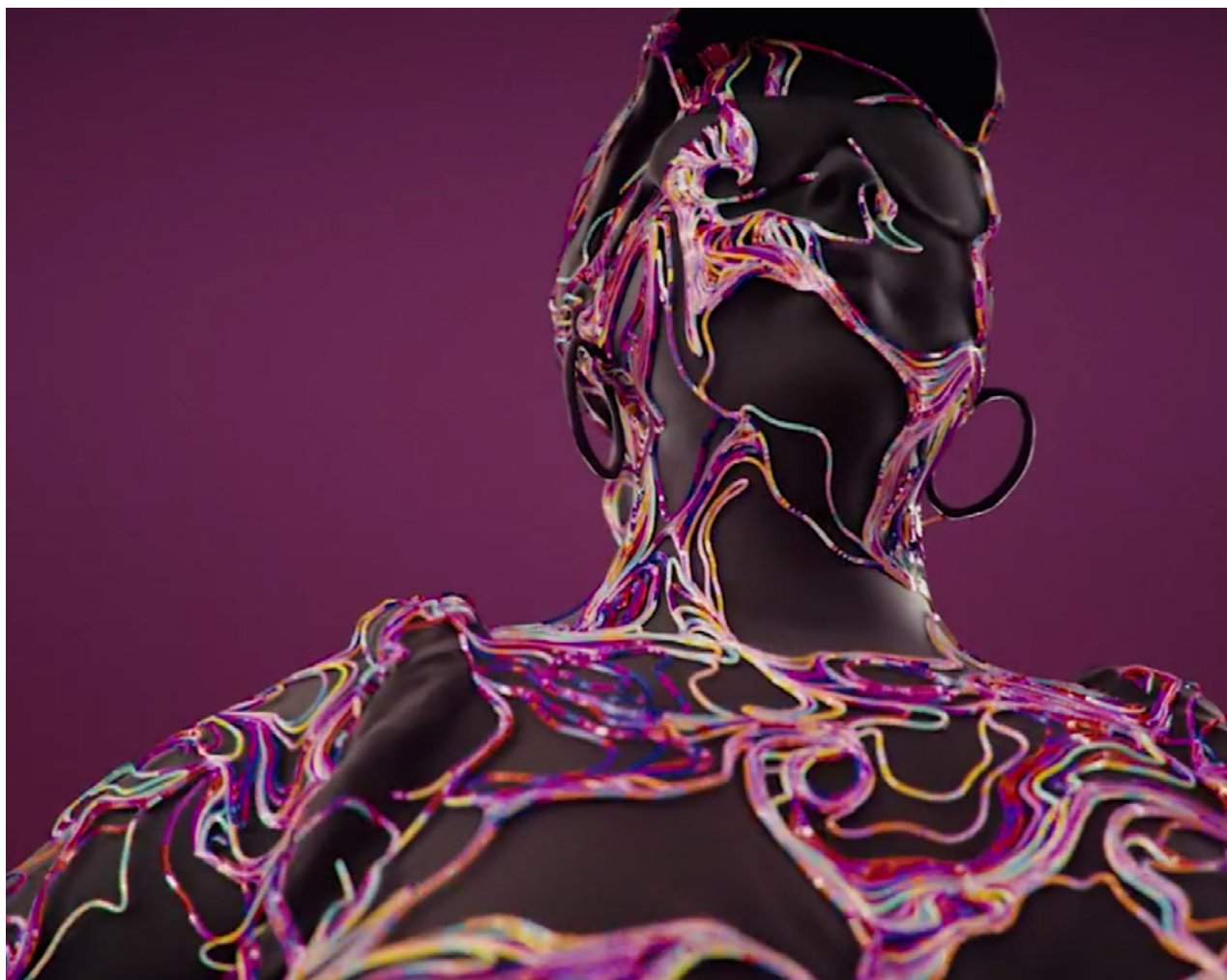
Sanitas

USER^{T38}

social
noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

HOUDINI_

Domina el mejor programa en creación de VFX: Houdini. En este módulo manejarás y conocerás todos los aspectos más importantes del sector y subirás tus proyectos al nivel más profesional.

Herramientas

Houdini  | Side FX
Houdini



Adobe
Photoshop

01/ Houdini 101 - Un recorrido por Houdini.

- Introducción a Houdini.
- Interface y primeros pasos.
- Introducción al flujo de trabajo en Houdini.
- Modelado.
- Digital Assets.
- Animación mediante llaves.
- Animación procedural.
- Atributos, Variables y funciones.
- Introducción a Luces, Cámaras y Render.
- UV.
- Introducción a materiales.
- Introducción a las partículas.
- Introducción a las dinámicas.
- Introducción a la composición.

02/ Modelado Procedural y Digital Assets.

- Repaso de los nodos Modelado.
- Modelado Procedural y copias.
- Modelado de Hard surfaces.
- Empaquetado de Assets.
- UV.

03/ Introducción a VOP/VEX.

- Introducción.
- Utilización y aplicaciones, entorno VOP.
- Funciones y sintaxis Básica.

04/ Materiales y Shader.

- Qué son y para que los necesitamos.
- Materiales Principales de Houdini y Materiales especiales.

05/ Render.

- Entorno de Render Mantra.
- Iluminación y Enfoque.
- Canales y Pases, Que son y porque los necesitamos.
- Efectos de Render (DOF, Motion Blur, AO).
- Iluminación basada en Imágenes IBL.
- Combinación de Render y materiales.

06/ Animación Procedural.

- Animación mediante funciones.
- Animación mediante expresiones.
- CHOP's.

07/ Creación de Efectos Combinados I.

- Combinación creativa de lo que ya conocemos.
- Creación completa de una escena.

08/ Introducción a la Simulación.

- En qué consiste y a qué nos referimos.
- Tipos de simulaciones.

09/ Simulación de Cuerpos Rígidos.

- Conceptos y usos.
- Estructura de nodos general para simulaciones.
- Simulación de geometría simple.
- Destrucción en Houdini.

10/ Sistemas de Partículas.

- Qué es una partícula.
- Sistemas de partículas.

11/ Simulación de Fluidos.

- Definición de Fluido.
- Líquidos.
- Oceano o superficies líquidas.

12/ Simulación de Sistemas Granulares.

- Qué es un sistema granular.
- Simular arena (seca/húmeda).
- Simulación de cuerpos flexibles con Gránulos.

13/ Simulación de Sistemas Volumétricos.

- Qué es un Fluido Volumétrico.
- Simulación.

14/ Simulación de Sistemas Combinados.

- Creación de un sistema con varias simulaciones combinadas. (Rígidos/Fluidos/partículas/Volumétricos).
- Ejercicio completo.

15/ Simulación de Telas.

- Para qué podemos usarlas.
- Configuración del sistema.
- Simulación junto a sistemas complementarios.

16/ Sistemas de Hair and Fur.

- Qué son y para qué usarlos.
- Creación y modificación.

17/ Creación de Efectos Combinados II.

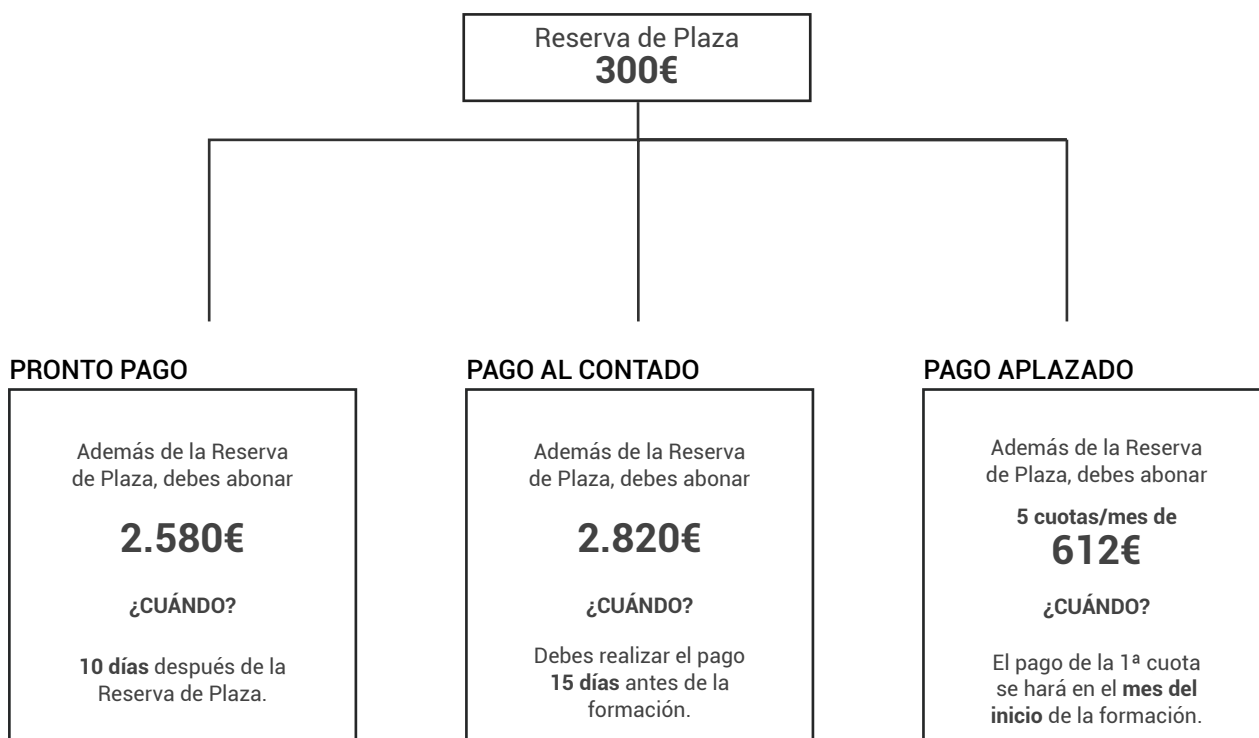
- Combinación de todo lo visto en escenas complejas.
- Ejercicio completo. (Desde el inicio hasta el Render).

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Online en VFX con Houdini** es de:

~~4.800€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

