

Houdini® 101



- Curso introducción dentro del programa de formación en Houdini® de **Aula Temática**:
 - http://www.aulatematica.com/espa/cursos/Houdini_Programa.pdf
- **Duración:** 1 mes, 3 horas día (60 horas).
- **Alumnos por Clase:** 5
- **Alojamiento:** Alojamiento con desayunos y comidas. Si no quieres aprovechar la oferta que incluye alojamiento, se descontará del precio final
- **Este curso es para:** Todos aquellos artistas y directores técnicos que quieran evolucionar en esta industria teniendo su primer contacto con la herramienta más potente de la industria: Houdini.
- **Objetivo del curso:** Los estudiantes se introducirán en uno de los paquetes de animación más avanzados. Desde la interfaz pasando por modelado poligonal, modelado procedural, iluminación y texturizado hasta efectos visuales. Exploraremos la flexibilidad de la interfaz de Houdini, los nuevos conceptos de modelado procedural y las ventajas de modelar con un paquete completamente procedural; el potente entorno de texturizado y las herramientas de iluminación. Finalmente tendremos una introducción a las famosas herramientas para partículas y dinámicas de Houdini. Además los alumnos se acostumbrarán a trabajar en un entorno Linux, el más usado en los grandes estudios
- **Prerequisitos:** Conocimientos básicos de 3D con algún otro paquete de animación.
- **Libro Incluido:** "The Magic of Houdini". [The Magic Of Houdini en la web de Side FX](#)
- **Precio:** 1990 € (2538 \$) incluyendo residencia y comidas. 1190 € (1518 \$) sin residencia ni comidas.
- **Para más información:**
 - infocursos@aulatek.com
 - pablo@aulatek.com

● **Para información referente a pagos, matrícula o residencia:**

- inforcursos@aulatek.com
- laura@aulatek.com
- joaquin@aulatek.com

● **Temario:**

- **Qué es Houdini?**
 - Houdini es uno de los paquetes de animación 3D con mayor reconocimiento en la industria de los efectos visuales.
 - Es desarrollado por la empresa Side FX, la cual tiene más de 20 años de experiencia desarrollando herramientas para la creación de animaciones y efectos.
 - Houdini fue una de las primeras aplicaciones en ganar un Oscar de la Academia, en su rama técnica, y desde hace muchos años esta reconocido como la mejor herramienta para crear efectos especiales.
 - Houdini es muy conocido por su entorno y forma de trabajo procedural, única en la industria, la cual permite adoptar decisiones críticas durante la producción con unos tiempos de respuesta insuperables gracias a su forma de trabajo no destructiva.
- **Interfaz y Filosofía:**
 - Conoceremos una de las interfaces más potentes y flexibles de la industria, cómo movernos por la aplicación y adaptarla a nuestras necesidades.
 - Tendremos nuestras primeras impresiones de la filosofía que funciona detrás de Houdini: Sistemas Procedurales.
- **Creación de Objetos:**
 - Crearemos nuestros primeros objetos en Houdini, desde geometría hasta luces, cámaras, etc.
 - Aprenderemos a movernos por una escena básica.
- **Modelado:**
 - Entraremos en el mundo del modelado procedural en Houdini, una forma completamente diferente de crear geometría.
 - Veremos también modelado poligonal debido a que es el más usado en Houdini.
- **Texturizado:**
 - En este capítulo practicaremos y aprenderemos las diferentes herramientas de edición de UVs que posee Houdini.
- **Animación básica:**
 - Una introducción al entorno de animación en Houdini así como al editor de curvas.
- **Iluminación y Shading:**
 - Houdini es una herramienta muy potente para iluminar. Veremos cómo *linkar* luces, el IPR para obtener previsualizaciones rápidas y los *takes* que nos permitirán tener varias configuraciones de iluminación en la misma escena e ir probando entre ellas.
 - Veremos también varios de los materiales que trae Houdini, cómo usar y gestionar nuestros materiales y una introducción a la creación de nuestros propios materiales usando el VEX Builder.
- **Renderizado:**
 - Houdini tiene su propio render nativo llamado Mantra. En muchos aspectos es muy parecido a RenderMan así que muchos de los conceptos que aprenderemos en Mantra serán aplicables también a RenderMan.
 - Veremos cómo Mantra está integrado en Houdini y cómo preparar los trabajos de render.
- **Simulaciones y sistemas de partículas:**
 - Aquí entraremos en las herramientas más conocidas de Houdini: simulaciones de partículas.
 - Crearemos nuestros primeros efectos de dinámicas en Houdini y mejoraremos estos efectos con simulaciones de partículas.

- **Planificación del curso:**
 - **Semana 1:**
 - Qué es Houdini?
 - Interfaz y Filosofía
 - Creación de Objetos
 - **Semana 2:**
 - Modelado
 - Texturizado
 - **Semana 3:**
 - Animación Básica
 - Iluminación y Shading
 - Renderizado
 - **Semana 4**
 - Dinámicas
 - Partículas