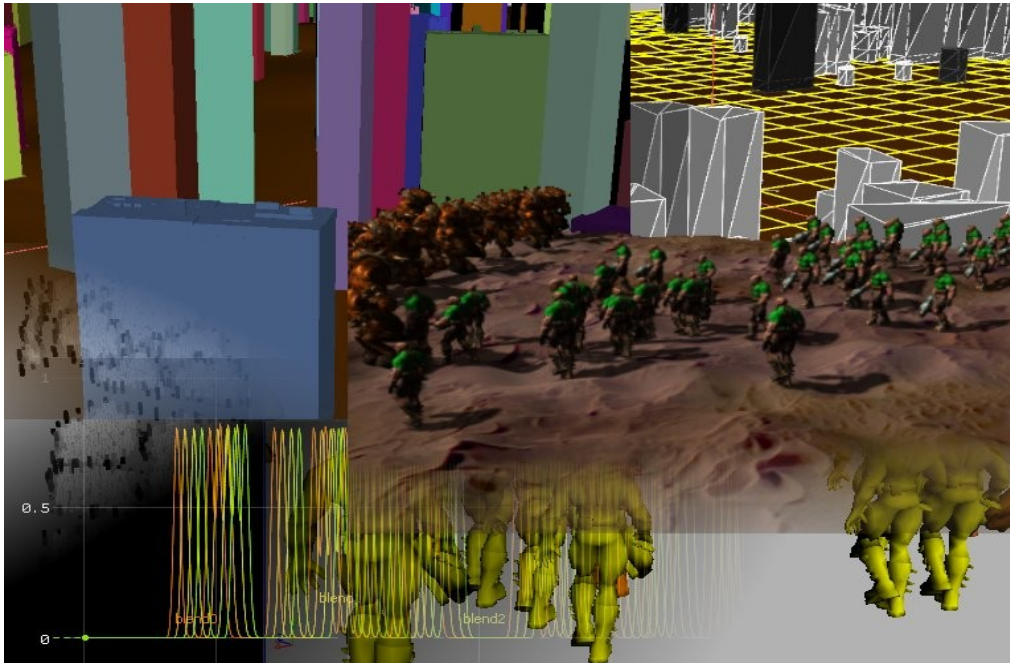


Houdini® Avanzado 1
Efectos Procedurales:
Ciudad Procedural
El Campo de batalla: Simulación de Masas



- Primer módulo avanzado dentro del programa de formación en Houdini® de **Aula Temática**:
 - http://www.aulatematica.com/esp/cursos/Houdini_Avanzado_1_Esp.pdf
- **Duración:** 1 semana, 3 horas/día (15 horas lectivas)
- **Alumnos por Clase:** 5
- **Este curso es para:** Todos aquellos artistas y directores técnicos que tengan alguna experiencia en producción trabajando con alguna otra herramienta, tengan unos conocimientos básicos de Houdini y quieran profundizar en sus conocimientos de esta potente herramienta.
- **Objetivo del curso:** los alumnos estudiarán dos efectos en los cuales la forma de trabajo procedural es aprovechada al máximo:
 - Creación de un sistema para generar ciudades automáticamente de manera totalmente procedural.
 - Simulación básica de masas.
 - En estos ejemplos exploraremos las técnicas para crear una gran cantidad de elementos en nuestras escenas de forma aleatoria y automática a partir de unos pocos y simples elementos. Veremos como estos sistemas automáticos nos permiten modificaciones y cambios a una gran velocidad dándonos flexibilidad e interactividad, elementos claves a la hora de trabajar en un entorno de producción donde los tiempos de entrega siempre son ajustados. Y todo ello gracias al uso de técnicas de animación y modelado procedural.
- **Prerequisitos:** Conocimiento básico de Houdini, Curso recomendado [Houdini 101](#).
- **Precio:** 990 € (1263 \$)
- **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:**
 - **Repaso del concepto Procedural.**
 - Qué es Procedural? Porqué Houdini es una herramienta procedural. Pros y contras de usar técnicas procedurales en efectos visuales.
 - **Preparación de la escena para la Ciudad Procedural:**
 - *Setup* para crear el sistema procedural.
 - Controles para el terreno
 - Colocación e importación de los edificios.
 - **Distribución compleja de los edificios:**
 - Uso avanzado del operador Copy SOP.
 - Técnica del *Stamping* de parámetros.
 - Variaciones procedurales de los edificios.
 - **Animación de los Edificios:**
 - Animación de hundimiento de los edificios.
 - Diferentes técnicas para animar el crecimiento de los edificios.
 - **Setup del Sistema de Masas:**
 - Controladores del terreno
 - Importación de personajes
 - **Sistemas de partículas para controlar los personajes**
 - Movimiento de las partículas sobre el terreno
 - Controladores para los objetivos de las partículas
 - Interacción de partículas
 - Generación eventos para controlar los estados de los personajes
 - **Instanciado de los personajes en el campo de batalla:**
 - Usando el Copy SOP
 - Usando la técnica de *Stamping* para controlar los ciclos de animación.
 - Usar estados en las partículas para controlar las animaciones de los personajes. Máquina de Estados sencilla.

- **Planificación del curso:**
 - **Día 1:**
 - Repaso al concepto Procedural.
 - *Setup* del sistema para la ciudad procedural.
 - **Día 2:**
 - Distribución compleja de edificios.
 - Instanciación de edificios
 - **Día 3:**
 - Animación de los edificios.
 - *Setup* del sistema de Masas.
 - **Día 4:**
 - Sistemas de partículas para controlar los personajes
 - Instanciación de personajes en el campo de batalla.
 - **Día 5:**
 - Usando *Stamping* para controlar los ciclos de animación,
 - Empleo de estados de partículas para controlar animaciones.