

FICHA DE CONTENIDOS

Efectos Visuales y Simulaciones 3D con Houdini

Horas	Contenido	Competencias
24	Fundamentos Procedurales	Domina la interfaz, navegación, nodos y creación de geometría procedural
40	Partículas y Líquidos	Crea simulaciones de partículas y fluidos realistas y controlables
48	Dinámicas y Destrucción	Diseña simulaciones de cuerpos rígidos, fracturas y dinámica avanzada
48	Tejidos, Pelo y Efectos Orgánicos	Desarrolla simulaciones de telas, tejidos, pelo y sistemas deformables
30	Fuego, Humo y Terrenos	Genera efectos de fuego, humo, explosiones y creación de terrenos procedurales
24	Multitudes y Proyecto Final	Implementa simulaciones de multitudes y produce un proyecto profesional
192	24h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso ofrece una formación completa en la creación de efectos visuales y simulaciones avanzadas mediante Houdini, una de las herramientas más utilizadas en cine, publicidad y videojuegos. Está pensado para quienes desean dominar los sistemas procedimentales del software y aprender a generar partículas, líquidos, destrucciones, fuego, tejidos y multitudes utilizando nodos de manera profesional.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás a desenvolverte en Houdini y comprender cómo funciona su sistema procedural basado en nodos. Desarrollarás simulaciones avanzadas utilizando POP, FLIP, Pyro, Vellum, RBD, Heightfields y Crowds. También aprenderás modelado procedural, grooming y técnicas de integración y control de efectos. Finalizarás el curso con un proyecto completo que podrás incluir en tu portfolio profesional.

SALIDAS PROFESIONALES:

El dominio de Houdini es una de las competencias más valoradas en efectos visuales para cine, series, publicidad y videojuegos. Este curso permite acceder a equipos de simulación, FX y creación de sistemas procedimentales dentro de estudios de VFX y animación.

- Artista de Multitudes y Terrenos Procedurales
- Técnico de Simulaciones Procedurales 3D
- Artista de Partículas, Fuego y Líquidos
- Artista de Destrucciones y Dinámicas
- Artista de Efectos Visuales

