



Trabajo realizado por nuestros alumnos de FX

Duración

600 horas
3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

Houdini, Arnold

Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

MÁSTER SUPERIOR EN FX CON HOUDINI

¿Eres una persona apasionada de todo lo que tiene que ver con los Efectos Visuales para cine, tv e incluso videojuegos? Entonces el Máster Superior en FX con Houdini es para ti.

Nuestra formación en FX con Houdini, te abrirá las puertas de un universo en el que solo tú puedes poner los límites. A través de un programa puramente práctico, en el que aprenderás a trabajar igual que en los grandes estudios, pasarás por todas las fases de creación de elementos tales como el fuego, el humo o las masas de personas entre otros. Durante los 10 meses que dura el Máster Superior en FX con Houdini pasarás de los conceptos más básicos a los más avanzados, de manera que pasarás de 0 a 100 en un abrir y cerrar de ojos. Además, Lightbox Academy es Centro Oficial Certificado por Side FX, lo que te garantiza la mejor formación en FX.

Introducción a Houdini

Interface.
Nodos y Network.
Flujo de Trabajo.
Animación con keys Frame.
Animación procedural.

Modelado y Modelado Procedural

Introducción a SOP.
Nodos de Modelado.
Grupos.
Modelado Procedural y Copias.
Deformadores.
Creacion de Assets.
Houdini Engine (Houdini to Maya).
Atributos, variables y funciones.
Introducción a Luces camaras y render.
Introducción a Shader y UV.

Animación procedural

animación con funciones.
animación desde expresiones.
CHOP's Network.
VEX

Shader y Materiales (Mantra)

Material.
Shader.
SHOP Network.
MAT Network.
Displacement, bump, y normal mapping

Arnold Houdini

Introducción de Arnold.
Light.
Materiales y Shader (Arnold).

Render y configuración (Mantra y Arnold)

Introducción ROP Network.
Iluminación y HDRI
Pases y capas. (AO, VectorBlur, etc..).
Take y su uso.

Simulacion y dinamicas

Introducción a POP Network.
Introducción a DOP Network.
Custom Fields

Fracturas y Cuerpos Rigidos

Introducción a RBD
Modelado Assets RBD
Destrucciones con Houdini

POPS (Particles operators)

Introducción particulas.
POP Network
Debrish.

VELUM

Introducción a Granular system.
Arena (seca y humeda).
Nieve.
Rigid body y Granular system.
Introducción a Cloth.
Creacion y configuración.
Constraint y objetos secundarios

Particles Fluid

Introducción a fluidos
Flip Fluid.
Flip Tank.
Whiter Water.
Viscosity liquid
Melt
Lava y Black Body
Wet map.
RBD y Flip Fluid

Oceans

Introducción a ocean.
Nodo Spectrum.
Ocean white water.
RBD y ocean.

Pyro FX

Introducción a Pyro Fx
Smoke.
Fire.
Explosion.
RBD y Pyro FX.
Axiom Solver
Sparse Pyro

Hair and Fur

Introducción Hair and Fur.
Creacion y modificacion.

Houdini Crowd.

Introducción a Crowds.
Agent.
Creacion y configuración.

HOUDINI AVANZADO

Matemáticas para houdini, matrices, orients, sop FX (Mystique)

Terrain

Modelado procedural avanzado

Feathers

Vex avanzado, loops, arrays

Modelando por código

Python

Maximizando recursos (Linux)

Creación de tools para acciones recursivas"

Shadings

Crowds

RBDs avanzados (Constraints, primintrinsics, etc)

Postproducción de RBDs, cómo corregir errores simples

Volúmenes:

Custom microsolvers y solvers clusters

Distributed simulations Llevar volúmenes a Maya

Cloth & hair & grains (vellum)

Large scale flips fluids, mists white water (PDG)"