

MÁSTER EN FX CON HOUDINI

AUTODESK FOUNDRY. Houdini | Pixologic | Unity | UNREAL | Toon Boom | SOLIDANGLE | Adobe | Blackmagicdesign | MAXON

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

Duración

300 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

Maya, Houdini

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

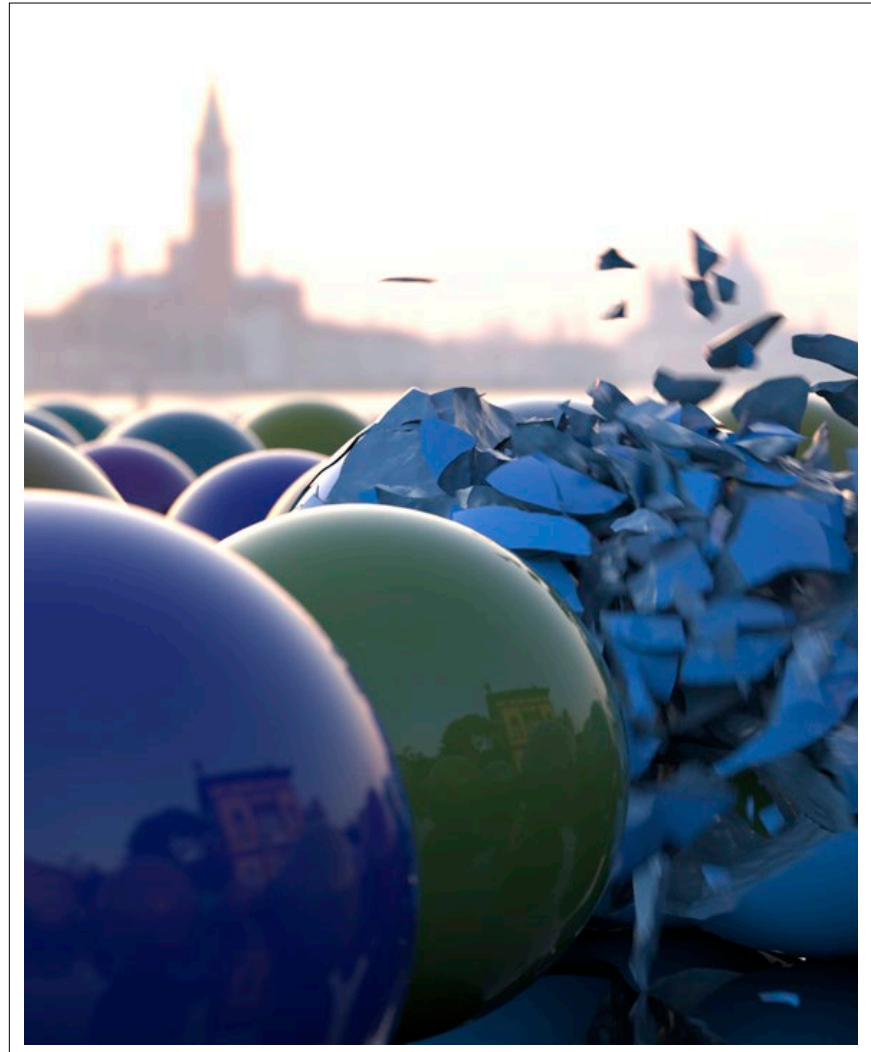
¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox 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 Lightbbox 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.

El Master de FX con Houdini está diseñado para personas que deseen formar parte de la industria de la animación y efectos visuales.

En la mayor parte de las películas de hoy en día, ya sean de imagen real como de animación es necesario darle vida añadiendo ciertos efectos visuales, como humo, fuego o incluso grandes explosiones. Este master formará a profesionales con las últimas tecnologías de esta especialidad que es tan nueva y está tan en auge.



Nube de tags

3d Houdini Maya

Octubre Marzo	Noviembre Abril	Diciembre Mayo	Enero Junio	Febrero Julio
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

Houdini

Introducción a Houdini

Interface.
Nodos y Network.
Flujo de Trabajo.
Animación con keys Frame.
Animación procedural.
Atributos, variables y funciones.
Introducción a Luces camaras y render.
Introducción a Shader y UV.

Modelado y Modelado Procedural

Introducción a SOP.
Nodos de Modelado.
Grupos.
Modelado Procedural y Copias.
Deformadores.
Creacion de Assets.
Houdini Engine (Houdini to Maya).

Animación procedural

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

Shader y Materiales (Mantra)

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

Arnolds 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.

Fracturas y Cuerpos Rigidos

Introducción a RBD y Bullet
Nodos Voronoi
Destrucciones con Houdini

SOP (Particles operators)

Introducción particulas.
POP Network
Debrish.

Sistemas Granulares

Introducción a Granular system.
Arena (seca y humeda).
Nieve.
Rigid body y Granular system.

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.

Cloud

Introducción a Cloud.
Creacion de Cloud.
Modificacion y animación.

Cloth system

Introducción a Cloth.
Creacion y configuración.
Constraint y objetos secundarios

Hair and Fur

Introducción Hair and Fur.
Creacion y modificacion.

Houdini Crowd.

Introducción a Crowds.
Agent.
Creacion y configuración.