

CURSO FX CON HOUDINI

Duración

El curso está estructurado en 6 semanas, pero al ser clases pregrabadas, puedes hacerlo a tu propio ritmo.

Software

Houdini, Mantra, Nuke



Proyecto final

Acabaremos el curso con un plano completo para nuestra reel, abordaremos desde como importar los assets hasta el shading y render de estos, pasando por el como crear volúmenes, simularlos desarrollar un look bonito y dejarlo todo bien acabado.

¿Qué aprenderás?

Durante el curso veremos FX desde el principio, empezando por que son los FX, que partes de la pipeline puede abarcar, y cuál es un workflow óptimo y lo más parecido posible al de un estudio real.

Si bien es cierto nos enfocaremos en la parte de volúmenes de Houdini, en este curso también veremos todo lo necesario para llegar hasta el final de un plano, así que también veremos como trabajar geometrías en sops, crear emisores de volúmenes, workflows no destructivos, lookdev tanto de los volúmenes como de las geometrías que usemos y ajustes de optimización y render.

Temario detallado en la siguiente página.



Temario

SEMANA 1

- 1.1 Introducción
 - 1.11 Quién soy
 - 1.12 Objetivos del curso
- 1.2 Briefing
 - 1.21 Presentación
- 1.3 Importar geometrías y preview de la animación
- 1.4 Preparación del emisor

SEMANA 2

- 2.1 Continuación del emisor
- 2.2 Microsolvers
- 2.3 Detalles y repaso

SEMANA 3

- 3.1 Shaders I
- 3.2 Shaders II
- 3.3 Humo y densidades
- 3.4 Tracking en sops
- 3.5 Environment prep y playblasts

SEMANA 4

- 4.1 Repaso / Resumen
 - 4.11 Pyro sim
- 4.2 Creacion de nubes
- 4.3 Nubes en profundidad I
- 4.4 Nubes en profundidad II
- 4.5 Lookdev de las nubes

SEMANA 5

- 5.1 Llamarada de alta resolución
- 5.2 Simulación de fuegos de fondo
- 5.3 Instanciando fuegos
- 5.4 Lookdev de volúmenes

SEMANA 6

- 6.1 Final check y render settings
- 6.2 Render!
- 6.3 Contenido adicional
 - 6.31 Assets, Bridge y Megascans
 - 6.32 Fuego con look estilizado.