


EVAD  sé creador de
videojuegos.

 EXCLUSIVO ONLINE

BOOTCAMP. **VFX ARTIST** **CON HOUDINI**

UNREAL ENGINE 5 · PROGRAMACIÓN CON UNITY · MODELADO 3D
CON BLENDER · ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS · FULL STACK DEVELOPER
FULL TRAINING EN PROGRAMACIÓN CON UNITY + UNREAL ENGINE
VFX ARTIST CON HOUDINI · MODELADO 3D CON MAYA

De abril a septiembre de 2025.

¿QUÉ ES UN BOOTCAMP?

Es un curso intensivo, enfocado a adquirir conocimientos prácticos y específicos relacionados con VFX con Houdini. Tiene una duración de seis meses, tiempo en el que se imparte el **contenido necesario e imprescindible para sentar los fundamentos de la profesión y comenzar a convertirte en VFX artist con Houdini**. Esta formación también te permitirá dar el salto al mercado laboral.

Con este Bootcamp **adquirirás conocimientos de VFX con Houdini de manera muy rápida y práctica**. La gran ventaja de esta formación, es que no se necesita ninguna titulación previa, experiencia o conocimientos específicos para cursarlo, ya que se parte desde cero.

Una **formación express** que impulsará tu carrera profesional, una oportunidad única para sumergirse en una de las áreas más demandadas de la industria del entretenimiento y explorar la creación de efectos visuales con un enfoque innovador y altamente profesional.



OBJETIVOS

Comprensión profunda del software Houdini y sus aplicaciones en la creación de efectos visuales complejos, basados en principios y técnicas de simulación procedural.

Preparar a los participantes para desarrollar proyectos de VFX de alta calidad que puedan ser integrados en producciones de cine, televisión o videojuegos, poniendo especial énfasis en la eficiencia y calidad visual.

Fomentar un enfoque creativo y práctico en la resolución de problemas técnicos en el campo de los efectos visuales, promoviendo la autonomía y la innovación en el uso de Houdini.

La industria VFX ha crecido de forma exponencial en los últimos años, impulsada por la necesidad de crear experiencias cada vez más inmersivas en cine, televisión y videojuegos. En este contexto, Houdini se ha consolidado como una de las **herramientas más potentes y versátiles** para el desarrollo de efectos visuales. Este software, utilizado por estudios de todo el mundo, destaca por su enfoque procedural y su capacidad para crear simulaciones complejas, ofreciendo un nivel de control y personalización sin igual.

El bootcamp de VFX con Houdini está diseñado para brindar a los estudiantes una comprensión profunda de los principios y **técnicas avanzadas de efectos visuales en un entorno profesional**. A través de una metodología práctica y basada en proyectos reales, los participantes desarrollarán habilidades clave que les permitirán explorar la creatividad en un software que requiere precisión técnica y artística. La formación está orientada tanto a quienes desean adentrarse en el sector como a profesionales que buscan especializarse en la creación de efectos visuales complejos.

A lo largo del curso, los alumnos trabajarán en una serie de proyectos que abordan distintos aspectos de la producción de efectos visuales, desde la **simulación de partículas** hasta la **creación de explosiones** o la **generación de entornos dinámicos**. Cada módulo del bootcamp está diseñado para abordar los aspectos teóricos y prácticos de Houdini, lo que permite a los estudiantes dominar el software y comprender su potencial en una variedad de producciones visuales.



CALENDARIO

De abril a septiembre
de 2025



HORARIO

Lunes a viernes,
De 17:00h a 20:00h



DURACIÓN

243 horas lectivas



ONLINE

Formación 100%
online



APRENDERÁS A

- Dominar el flujo de trabajo procedural en Houdini para optimizar procesos y mejorar la eficiencia en proyectos de gran escala.
- Crear simulaciones complejas de partículas, líquidos, fuego, humo y destrucción mediante herramientas avanzadas de Houdini.
- Diseñar sistemas de efectos visuales basados en física para integrarlos en proyectos de cine y videojuegos.
- Trabajar con nodos y redes de nodos en Houdini, entendiendo la lógica detrás del flujo de datos y su manipulación.
- Controlar el comportamiento de materiales y texturas en entornos dinámicos para lograr resultados visuales realistas y atractivos.
- Implementar técnicas de iluminación y renderizado en Houdini para mejorar la presentación final de los efectos.
- Integrar efectos visuales en proyectos en otras plataformas, comprendiendo los fundamentos de la interoperabilidad entre softwares.
- Desarrollar proyectos propios, desde la concepción hasta el render final, aplicando una visión artística y técnica para cada detalle.
- Identificar y resolver problemas técnicos comunes en Houdini, optimizando el tiempo de producción sin comprometer la calidad visual.

Programa utilizado:

Houdini 

CONTENIDOS

MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A HOUDINI

- Instalación y configuración
- Interfaz de usuario
- Nodos y flujo de trabajo

MÓDULO 5: ANIMACIÓN

- Animación básica de objetos
- Uso de keyframes
- Introducción a la animación procedimental

MÓDULO 2: MODELADO

- Modelado básico
- Creación de geometría
- Uso de herramientas de modelado

MÓDULO 6: ILUMINACIÓN Y RENDERIZADO

- Técnicas de iluminación
- Configuración de render
- Uso de Mantra y Redshift

MÓDULO 3: TEXTURIZACIÓN Y MATERIALES

- Creación de materiales
- Texturización UV
- Uso de VEX para personalización de materiales

MÓDULO 7: COMPOSICIÓN

- Exportación de elementos para la postproducción
- Integración con software de composición (Nuke, After Effects)

MÓDULO 4: SIMULACIÓN DE EFECTOS

- Simulación de partículas
- Dinamismo de cuerpos rígidos
- Simulación de fluidos

MÓDULO 8: PROYECTO FINAL

- Desarrollo de un proyecto completo
- Presentación de trabajos y feedback



METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.

SALIDAS PROFESIONALES

VFX Artist
Especialista en Simulaciones
Técnico en Efectos Procedurales
Supervisor de Efectos Visuales
Freelance en VFX

EQUIPAMIENTO

El alumno/a deberá contar con un equipo que soporte Houdini, así como una conexión a internet fluida para el seguimiento de las sesiones.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



OFERTA FORMATIVA 2025

Formación presencial y online

MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D con Blender

Modelado 3D con Maya

Programación con Unity

Programación con Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

➤ [VFX con Houdini](#)

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC
PARTNER**

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

