**Nombre de la empresa creadora del programa**

[Side Effects Software Inc.](https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk02CzTvBQx6N7feB-Hd4oLwa5hiqrw:1587516265779&q=Side+Effects+Software+Inc.&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLVT9c3NEw2N86IN6lMXsQqFZyZkqrgmpaWmlxSrBCcn1ZSnliUquCZl6wHANwCVz0uAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwj85eL45vroAhVFiqwKHQpNBW0QmxMoATAnegQIDhAD)

**Historia**

Houdini es producido por SideFX (a veces escrito como Side Effects) Software, con sede en Toronto, Canadá. La compañía se inició en 1987, con el objetivo de llevar los gráficos en 3D a un público más amplio. Su primer software se llamó PRISMS, y fue un programa de gráficos en 3D basado en la generación de porcedural. Este software sentó las bases para Houdini, que se lanzó en 1996 y se actualiza regularmente desde entonces.

**Pagina del programa**

https://www.sidefx.com/products/houdini/

**Caracteristicas**

Houdini adopta un enfoque único para la producción en 3D. A diferencia de otros softwares, que le permite crear algo, este paquete le permite crear un sistema para crear esa cosa. Con la arquitectura procedural, puede crear un modelo y luego tener un sistema para controlar aspectos de ese modelo. Esto es especialmente útil para una simulación. En lugar de tener que reiniciar desde cero si decide hacer una simulación de manera diferente, Houdini usa nodos que le permiten editar solo un aspecto de la simulación. Estos nodos le permiten aplicar su efecto a tantos otros nodos como desee.

Ahí es donde entra el "sistema". Con esta arquitectura basada en nodos, todos sus proyectos funcionan como una sola máquina. Esto difiere de otros programas que pueden mantener un registro de los cambios que ha realizado, pero ese historial generalmente se almacena temporalmente. El historial y los nodos en Houdini se convierten en parte de su flujo de trabajo y permiten una producción flexible.

**Foto ejemplo de animación creada con el programa**

Imagen que contiene exterior, agua, roca, surfeando

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene exterior, agua, parado, caminando

Descripción generada automáticamente

**Clientes (Empresas que usan el programa)**

Este poderoso software 3D se ha utilizado en algunas películas de gran presupuesto que definitivamente has visto. Disney es uno de los usuarios más importantes, ya que usó Houdini en la animación de Frozen, Moana, Finding Dory y Zootopia, entre otros.Spiderman: Homecoming, Game of Thrones, The Avengers: Age of Ultron, Power Rangers y muchos más tienen un poco de Houdini en ellos.

Incluso algunos estudios de videojuegos han utilizado Houdini para hacer cinemáticas. League of Legends, muy popular, es uno de esos juegos. World of Tanks, Call of Duty y Dawn of War III han hecho lo mismo.

Marcas como Kia, Lexus, Nissan, Nike y Jose Cuervo han producido comerciales que utilizan Houdini. ¡Esto demuestra que la plataforma funciona muy bien para tantos medios y aplicaciones diferentes!

Por supuesto, no el 100% de los efectos o animaciones en estos proyectos se realizaron con Houdini. Los estudios generalmente usan numerosas aplicaciones que tienen un propósito específico. Este software es particularmente útil para animaciones de nubes, humo, fuego y otras dinámicas como fluidos, telas e iluminación. Estas son cosas que el programa hace muy bien, además de modelados y animaciones 3D más tradicionales. Es capaz de representar escenas extremadamente complejas, por lo que se eligió para crear muchos de estos clips.

*Principales proyectos y socios:*

**Dneg,** uno de los estudios de animación y efectos visuales más importantes del

mundo para largometrajes y televisión.

Proyectos:

* Thor Ragnarok
* Capitain Marvel
* Interestellar

**RISE | Visual Effects Studios** es uno de los estudios de diseño más grandes para efectos visuales en Europa central.

Proyectos:

* Avenger: Endgame
* Doctor Sleep
* Hobbs and Shaw

**Unreal Engine** es la herramienta de creación 3D en tiempo real más abierta y avanzada del mundo.

Proyectos:

* Fornite
* Star Wars: Fallen Order
* Final Fantasy VII Remake

**Unity** es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies

Proyectos:

* Unruly Heroes
* Praey for the gods

**Precio y esquema de cobro (licencia, anual, uso)**

Puede comprar Houdini FX desde el sitio web de SideFX. La página del producto ofrece una variedad de paquetes dirigidos a diferentes clientes.

* **Houdini Apprentice**, una versión gratuita con funciones limitadas, pensada para aprender el programa. (GRATIS)
* **Houdini Indie**, dirigido a pequeños estudios con menos de $ 100k en ingresos anuales. ($ 269 por 1 año de alquiler / $ 399 por 2 años de alquiler)
* **Houdini FX for artists** estación de trabajo que es vigente para siempre. ($ 4495 por licencia perpetua)
* **Houdini FX for studios** es para estudios más grandes que pueden requerir múltiples licencias. ($ 6995 por licencia perpetua / $ 4995 por alquiler anual / $ 1875 por alquiler de 90 días / $ 1250 por alquiler de 60 días / $ 625 por alquiler de 30 días)
* **Houdini Education** es una versión completa del software para usar en aulas y escuelas. (Alquiler anual de $ 75)