

2 de diciembre, 2020

## Procedural Design: Houdini, Unreal Engine, Notch

Conversación entre Roberto Cabezas, Alexandra Hartman y Ted Pallas

VOR es una plataforma que se conforma de diálogos e intervenciones que, a través de diferentes formatos y contenidos, exploran nuevas rutas para solucionar temas complejos a través de la creatividad.

El **miércoles 2 de diciembre** se llevó a cabo la última conversación VOR OnLive del 2020 entre Roberto Cabezas –Director de la [Licenciatura](#) y los [Posgrados](#) en Tecnología en CENTRO– y Alexandra Hartman y Ted Pallas de [Savages](#) –un estudio que se especializa en el desarrollo de proyectos basados en contenido digital, así como realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta– sobre diseño procedural, experiencias transmedia y el perfil generalista para aplicar software como Houdini, Unreal Engine y Notch al ámbito creativo.

### VOR OnLive en un minuto

Alex y Ted se consideran generalistas pues, proviniendo del diseño de moda y el diseño escénico, hoy se especializan en la tecnología creativa y en el uso de software como Houdini, Unreal Engine y Notch para desarrollar proyectos para sus clientes. En su estudio creativo [Savages](#), Alex y Ted hacen uso de sus habilidades en programación, geometría paramétrica y diseño procedural para crear producciones virtuales, [escenarios con efectos especiales y realidad extendida](#), así como obras digitales para el ámbito artístico.

Su capacidad transmedia refleja las oportunidades de la programación para crear eventos digitales o atmósferas virtuales y diseñar experiencias que expanden los límites del arte, la arquitectura, la música, el marketing y la publicidad. Un ejemplo es el escenario de realidad extendida para el DJ Peter Kirn que Savages diseñó con Houdini y Unreal Engine.

Según Alex y Ted, uno de los aspectos más importantes en el diseño procedural es la capacidad de iterar para afrontar los desafíos de cada proyecto de manera rápida y eficaz con renderización en tiempo real. Haciendo uso de matemáticas básicas, el software abre las posibilidades para diseñar espacios en una realidad digital que también es humana.



Puedes ver la conversación completa entre Roberto, Alexandra y Ted [aquí](#).

### Ideas memorables

“That’s what’s really great, I think, about real time rendering and being able to use all of these software to reach the fastest geometry. We reached this place way faster than we did before.”

**Ted Pallas**

“Iteration is awesome with parametric and procedural design to get that option on one project but also to keep it in your library and build it. It actually adds value to your workflow.”

**Alexandra Hartman**

“I think that iteration is the most important thing: when you can deliver three options to your client and let them decide which one is the best, that is a huge advantage.”

**Roberto Cabezas**

“One of the things that is super important is that even if the work is not your passion, making the project and the process good for your team should be. Because if that’s your passion, then it’s gonna be successful because it is very stressful and it is hard to get those clients.”

**Alexandra Hartman**

### Recomendaciones



#### Lecturas, artículos y otras recomendaciones

*3D Math Primer for Graphics and Game Development* – Fletcher Dunn e Ian Parberry  
[Descárgalo aquí](#)

Entagma – Tutoriales para diseño procedural con Houdini | [Explóralos aquí](#)

*Foundations of Game Engine Development*– Serie de libro de Eric Lengyel | [Descúbrela aquí](#)

CGWiki – Tutoriales y tips para utilizar Houdini  
[Explóralos aquí](#)

MIX Training – Cursos profesionales de programación | [Revísalos aquí](#)

#### Publicaciones de CENTRO

##### Artículos de la revista *Economía Creativa*

*Nuevos códigos para la enseñanza del color. Adoptando el lenguaje de Processing* – Fernanda Márquez Suárez | [Descárgalo aquí](#)

*Educación y tecnología: pasado, presente y futuro de una relación compleja* – Lila Pinto Menache  
[Descárgalo aquí](#)

*Codiseño y tecnologías participativas* – Diego Alatorre | [Descárgalo aquí](#)

##### Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa

*Sistemas complejos y diseño: apología al geek interior* – Sarah Brooks | [Descárgalo aquí](#)