

T E M A R I O



CURSO: TECNICO EXPERTO en EFECTOS ESPECIALES para CINE, TELEVISIÓN y con SOFTIMAGE XSI.
DURACIÓN: 365 horas.
JORNADA: 2 Horas/día. Octubre a Julio

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este curso es aprender a manejar diferentes herramientas de animación 3D y post producción para la creación profesional de productos para el entretenimiento.

El alumno@ aprenderá a crear cortos y largometrajes en 3 D además de anuncios publicitarios.

Este curso comprende toda la tecnología necesaria para la formación de profesionales cualificados con capacidad inmediata de inserción laboral.

TEMARIO

- Crear objetos tridimensionales de alta calidad a través de las diferentes opciones de modelado dominando el interface visual de Softimage XSI (Model) experimentando las diferentes posibilidades de

combinación de modelado y reducción de polígonos para la optimización de la escena. Creación de objetos orgánicos mediante nurbs.

- Aplicar texturas y luces con calidad fotorealística apropiadamente a los objetos tridimensionales de la escena (Softimage XSI.)
- Creación de escenarios, Mattepaintings e Infoarquitecturas.
- Creación de ambientes en los escenarios a través de la tecnología de textura avanzada e iluminación volumétrica (Mental-Ray)+Render Tree.
- Animar los objetos de la escena de una forma real o creativa comunicando un mensaje específico (Motion). Animación por transformaciones, morphing, keys, cluster, lattice, shapes, deformaciones y curvas.
- Animar personajes tridimensionales para su incorporación en escenas de vídeo real a través de las técnicas de Rotoscopia y Actor: Animar a través de la cinemática directa e inversa. Aplicar las propiedades físicas de volumen, masa, elasticidad para la simulación de choques, caídas, etc...
- Aplicar las técnicas de mover animar y actuar en la creación de las animaciones.
- Dominar el Render Interactivo para ajustar la calidad fotorealista de la escena.
- Mezclar, combinar con Attribut Painter.
- Crear sistemas de partículas integrados en la escena.
- Integrar la paleta de producción visual del compositor en el entorno de producción tridimensional. Dominar el Interface gráfico jerárquico del compositor.
- Animar las características de secuencia digital a través de keyers de luminancia, RGB, alpha, curvas...
- Animar la cámara para crear planos con motion tracking a través de trayectorias.
- Retoque de secuencias con las paletas de efectos, blending, interpolación de curvas y efectos.
- Titular animaciones 2D y 3D.
- Animar secuencias integradas 2D y 3D a través de edición directa de la escena tridimensional con montajes de croma-key.
- Creación de personajes animados y criaturas digitales fotorealistas.
- Trucos y técnicas de la integración de la escena.
- Visualizar las imágenes fijas y animaciones a su correcto formato de salida final PAL/NTSC/CINE... (Tools).
- Dominar el sistema de realización y calendarios de la producción tridimensional.

A diferencia del Técnico Experto en FX y RT3D y con el fin de reducir el coste del curso online para los alumnos no se ven las siguientes materias ni se ofrecen los siguientes servicios por parte de la escuela por no ser presencial.

Toda la parte relacionada con 3D en tiempo real y programación.

Zbrush.

AvidXpress HD / Avid Media Composer

Softimage Behaviour

Programacion de Shaders.

Uso del Aula de Croma – se proporcionaran los videos para los ejemplos online

Uso y Captura con HD cam.

Uso de Avid Mojo para correccion de color con XSI

Uso de Avid Mojo como editor de efectos y postproduccion en tiempo real.

Uso de Scanner 3D

No existen horas de practicas y ejercicios en clase supervisados por el profesor como en el presencial por lo que el alumno ha de hacer los trabajos para superar el curso fuera de las horas de clase.