

T E M A R I O

SINTESYS MADRID



CURSO:	TECNICO EXPERTO en EFECTOS ESPECIALES para Cine, Broadcast, y grafismo para Videojuegos.
DURACIÓN:	650 horas.
JORNADA:	4 Horas/día.
UBICACIÓN:	Instalaciones de Sintesys en Madrid.

OBJETIVOS GENERALES

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

El alumn@ aprenderá a crear cortos y largometrajes en 3D además de anuncios publicitarios y grafismo para videojuegos.

Esta carrera comprende toda la tecnología necesaria para la formación de profesionales cualificados con capacidad inmediata de inserción laboral y posee un 100% de colocación en los alumnos titulados.

La carrera es eminentemente técnica y práctico al 100% siendo impartida por profesores autorizados por Softimage y absolutamente rentable en cuanto a sus contenidos y metodología de impartición siendo realizado en las instalaciones de Madrid con el objetivo de reducir el coste de estancia , desplazamiento y mantenimiento del alumno que no pueda desplazarse a San Sebastián. El curso se realiza a través de la plataforma Sintesys Online en las Instalaciones de Sintesys en Madrid y es el mismo que se imparte en las Instalaciones de San Sebastián.

9 Consejeros consagrados en tu formación.

Esta carrera comprende el programa de Counseling de Sintesys en el que 9 profesionales del Sector impartirán 1 master class al mes a los alumnos. Así por Ejemplo, Miguel Fuertes impartirá una masterclass en Octubre, Igor Lodeiro una en Noviembre, Irina Yebenes una en Diciembre, Eric Hanson una en Enero etc.. para saber los counselors definitivos estar atentos a la website de Sintesys o escribir a Madrid@Sintesys.net.

TEMARIO

- Crear objetos tridimensionales de alta calidad a través de las diferentes opciones de modelado dominando el interface visual de Softimage 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 con Softimage y Mental Ray
- 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.
- Aplicar las técnicas de mover animar y actuar en la creación de las animaciones
- Animar los objetos de la escena de una forma real o creativa comunicando un mensaje específico. Animación por transformaciones, morphing, keys, cluster, lattice, shapes, deformadores y curvas.
- Animar personajes tridimensionales para su incorporación en escenas de vídeo real a través de las técnicas de Rotoscopia y Tracking: Animar a través de la cinemática directa e inversa. Aplicar las propiedades físicas de volumen, masa, elasticidad para la simulación de choques, caídas, etc...
- Animar a través de expresiones y funciones, personajes y escenarios virtuales para videojuegos.
- Dominar el Render Interactivo para ajustar la calidad fotorealista de la escena.
- Mezclar, combinar y pintar con el Weight Editor.
- Crear sistemas de partículas integrados en la escena.
- ICE – Programación Nodal de Partículas, Deformadores y Kinemáticas.
- Integrar la paleta de producción visual del compositor en el entorno de producción tridimensional. Dominar el Interface gráfico jerárquico del compositor.
- Capturar vídeo analógico y digital para su incorporación en los efectos especiales.
- 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 chroma-key.
- Creación de personajes animados y criaturas digitales fotorealistas.
- Creación de Multitudes con ICE.
- 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...
- Creación de scripts para Softimage con el script editor.
- Creación de shaders para Mental Ray con Render Tree
- Dominar el sistema de realización y calendarios de la producción tridimensional.
- Diseño de interfaces 2D/3D.
- Montaje final con Avid Media composer.