

T E M A R I O



CURSO: TECNICO EXPERTO en EFECTOS ESPECIALES para CINE, TELEVISIÓN y APLICACIONES 3D en TIEMPO REAL con SOFTIMAGE.

DURACIÓN: 650 horas.

JORNADA: 4 Horas/día.

OBJETIVOS GENERALES

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

El alum@ aprenderá a crear cortos y largometrajes en 3D además de efectos especiales para cine y anuncios publicitarios y aplicaciones en 3D para Internet.

El alumno aprenderá el oficio del 3D sobre un Pipeline y Workflow profesional con los siguientes softwares:

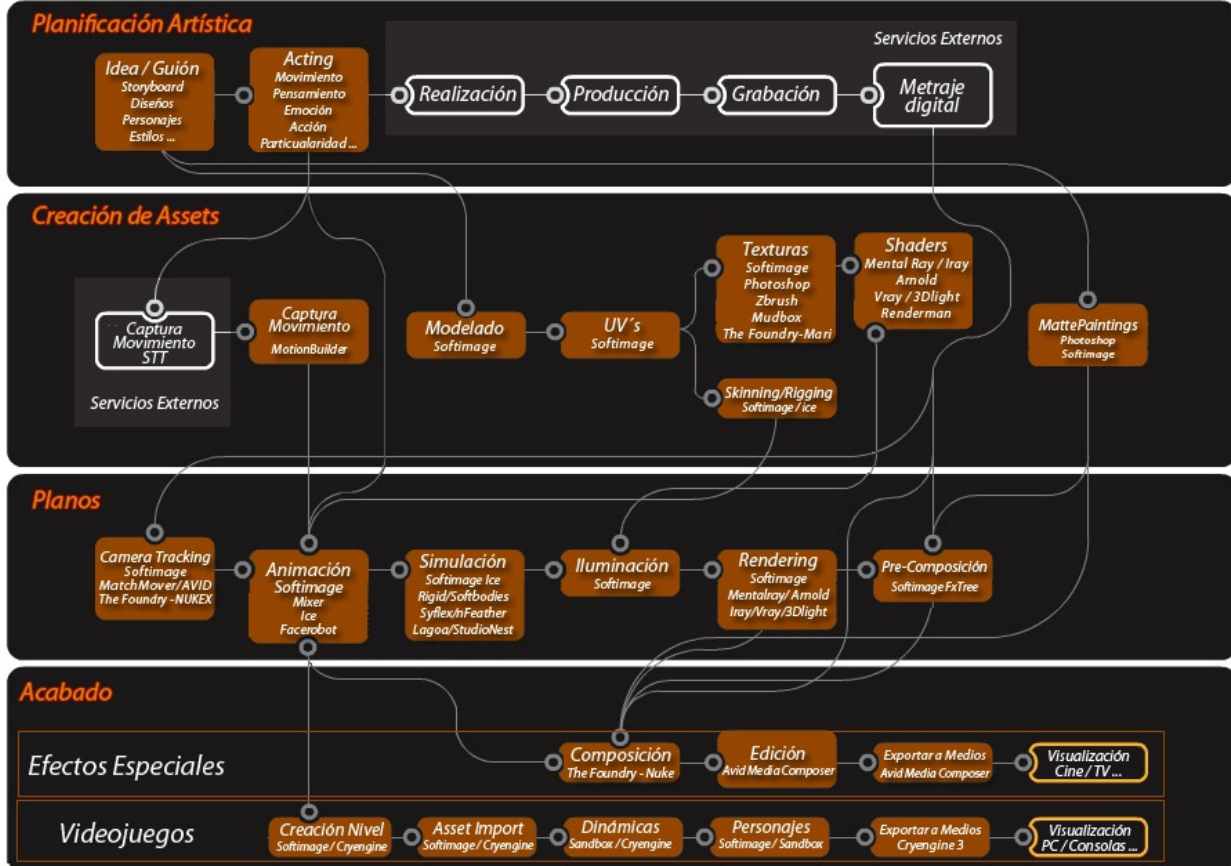
Softimage, Softimage Facerobot y Softimage ICE, combinados en workflow con los renders **Mental Ray, Arnold, Iray, Vray, 3Dlight Renderman**, usando para pintura 2D y 3D **Photoshop, Zbrush, Mudbox, The Foundry – MARI** y para la animación **Softimage y Facerobot** con **Autodesk MatchMover, Autodesk MotionBuilder** y finalmente para la composición **The Foundry NUKE y NUKEX** para acabar con la edición en **Avid Media Composer**.

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** 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, Vray, Arnold, Iray, 3Dlight-Renderman Compliant**
- Creación de ambientes en los escenarios a través de la tecnología de textura avanzada e iluminación volumétrica **Mental-Ray, Vray, Arnold, Iray, 3Dlight-Renderman Compliant**
- Aplicación de Texturas con **Photoshop, Zbrush, Mudbox y The Foundry - Mari.**
- Creación de escenarios, Mattepaintings e Infoarquitecturas.
- 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 – **Autodesk MatchMover**: Animar a través de la cinemática directa e inversa. Aplicar las propiedades físicas de volumen, masa, elasticidad para la simulación de choques, caídas, **Syflex, ICE** etc...
- Animar a través de expresiones y funciones, personajes y escenarios virtuales para videojuegos.
- Editar capturas de movimiento con **Autodesk MotionBuilder y Softimage Gator.**
- 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.
- **Softimage 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. **Softimage FXTree**
- Realizar el Finalizado de los efectos especiales y planos para cine y publicidad con el software de edicion y finalizado **The Foundry – NUKE y Nuke X**
- Capturar vídeo analógico y digital para su incorporación en los efectos especiales con **AVID MEDIA COMPOSER**
- Animar las características de secuencia digital a través de keyers de luminancia, RGB, alpha, curvas... con **Softimage, Avid y The Foundry – NUKE y Nuke X**
- 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.
- Creación de Multitudes con **Softimage 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.
- Introducción al montaje con **Avid MEDIA COMPOSER** y Avid Mojo.
- Adobe Director y Adobe Shockwave 3D para internet.

Workflow & Student Pipeline



Autodesk®
Authorized Training Center

Sintesys, establece como columna principal de su Pipeline de Efectos Especiales y Videojuegos a Softimage. Softimage Facerobot y Softimage ICE Combinados en Workflow con Mental Ray, Arnold, Iray, Vray, 3Dlight, Photoshop, Zbrush, Mudbox, The Foundry MARI, Autodesk MatchMover, The Foundry Nuke, NUKEX, AVID MEDIA COMPOSER, CRYENGINE y SANDBOX.