

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 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 aplicaciones en 3D para Internet.

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

- 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. 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 a través de los canales de entrada, ratón, joystick, voz...
- 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 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 croma-key.
- Creación de personajes animados y criaturas digitales fotorealistas.
- Creación de Multitudes con ICE.
- Trucos y técnicas de la integración de la escena.
- Corrección de color con sistemas Avid Mojo.
- 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.
- Programación visual con Macromedia Director MX.
- Programación en lenguaje Lingo.
- Diseño de interfaces 2D/3D.
- DotXSI Bones exporter. Preparación y exportar para motor de render Shockwave 3D.
- Introducción al montaje con Avid Xpress HD 5.0 y Avid Mojo.