

T E M A R I O



CURSO: **TECNICO EXPERTO en ARTE y EFECTOS ESPECIALES para CINE, TELEVISIÓN con SOFTIMAGE.**
DURACIÓN: 1.300 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/ la alumn@ aprenderá las técnicas para crear cortos y largometrajes en 3 D 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.

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**.

El alumn@ aprenderá una selección de artes tradicionales aplicadas a la creación de productos audiovisuales y utilizará el dibujo, la pintura, la escultura y la interpretación, entre otros, con el objetivo de complementar su formación técnica. Sin tener que obtener una formación previa de Bellas Artes.

TEMARIO

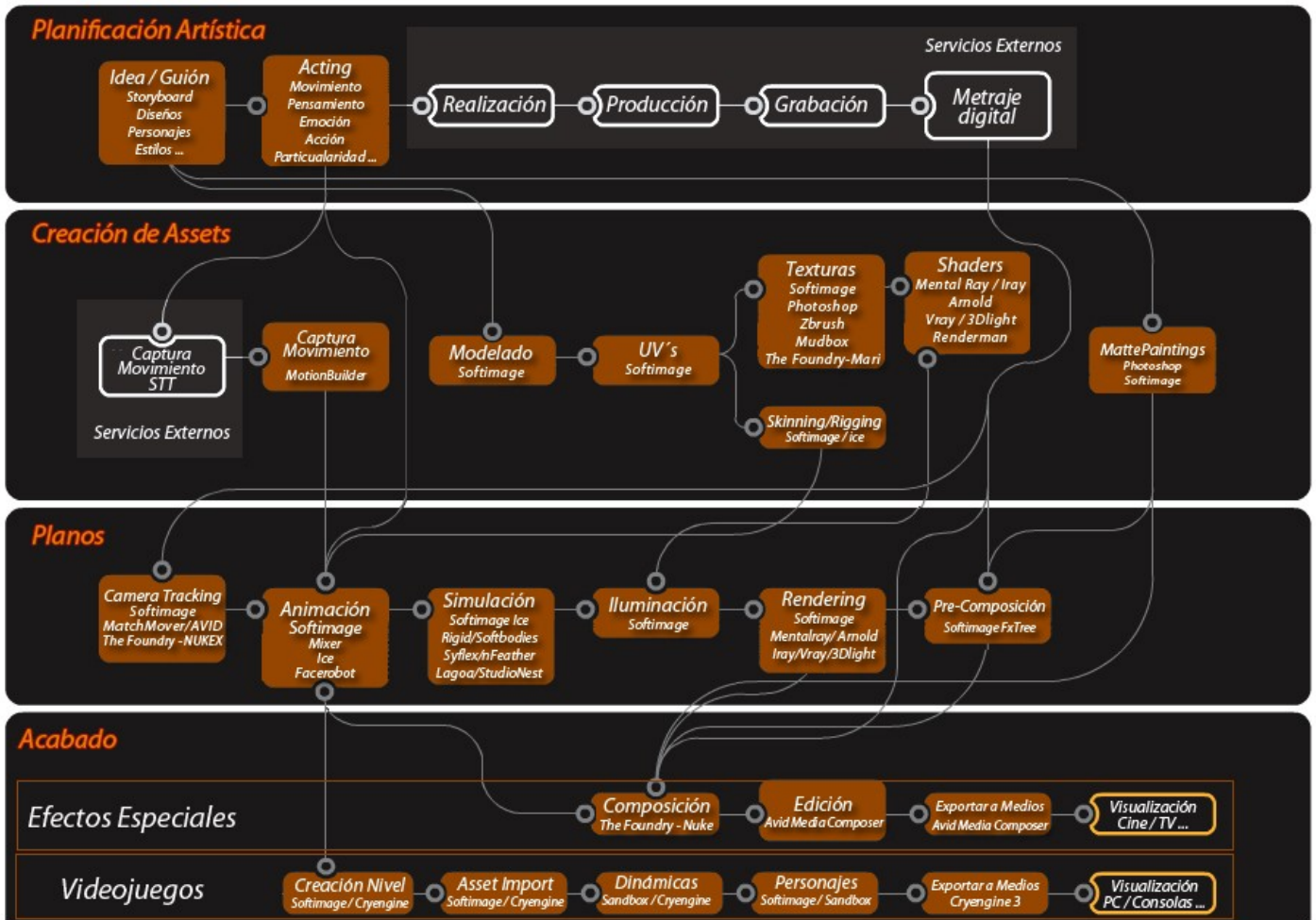
- Crear objetos tridimensionales de alta calidad a través de las diferentes opciones de modelado dominando el interface visual de **Softimage** experimentando las diferentes posibilidades de combinación de modelado y reducción de polígonos para la optimización de la escena. Creación de objetos orgánicos 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 chroma-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.
-
- Dibujo e Ilustración.
 - Composición Tradicional y Diseño Gráfico.
 - Escultura.
 - Diseño de Personajes, Matte paintings y Fondos.
 - Layouts.
 - Estudio de materiales.
 - Iluminación 2D / 3D con Softimage

- Fotografía para el 3D
- Creación de Props y escenarios.
- Maquillaje y Vestuario para el 3D.
- El guión para cortos y largos.
- Cámaras y Lenguaje cinematográfico.
- Mover – Animar – Actuar.
- Dominio del peso, equilibrio y ritmo.
- Teoría de Laban.
- Animación tradicional y 3D
- Técnicas de interpretación y Acting.
- Actor's studio.
- Acting y lenguaje corporal.
- Acting Facial.
- Microexpresiones.

Sintesys®

Escuela de animación 3D, Videojuegos, Arte y Cine Digital

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, NUKE, AVID MEDIA COMPOSER, CRYENGINE y SANDBOX.