



Trabajo realizado por nuestra alumno Raul Ruiz

Duración

300 horas
 3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
 12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

The Foundry Nuke X, Black Magic, DaVinci

Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularse al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

MÁSTER EN VFX VISUAL EFFECTS CON NUKE

Nuestro Máster en VFX ha sido diseñado para convertirte en el mejor compositor y trabajar en los estudios de post-producción más importantes del mundo. Para ello te proponemos el programa formativo más especializado del sector: liderado por Lightbox Animation Studios. Nuestro Máster te enseña a insertarte en cualquiera de las fases de un pipeline de postproducción, desde la composición al renderizado final. Todo ello de la mano de un equipo de profesionales con una amplia experiencia en producciones nacionales e internacionales, y unas estaciones de trabajo preparadas para soportar los flujos de trabajo más intensos.

En total, 300 horas de clases prácticas y trabajo en equipo donde simulamos el día a día de un estudio de efectos visuales.

NUKE

Conceptos iniciales.

Introducción a Nuke.
Interface del programa.
Entender el sistema nodal.

Composición 2d básica.

Operaciones, nodo Merge.
Animación, manejo de las claves y sus curvas.
Conceptos de color dentro de Nuke.
La importancia del canal alpha.
Entender la premultiplicación en una imagen.
Ruido y aberración cromática.
Grupos y clonado de nodos.
Nodo Idistor y sus diferentes usos.
Efectos y deformadores de imagen.
Rotopaint.
Gizmos y Plugins externos.

Composición 2d avanzada.

Formato EXR.
Composición de AOV's dentro de Nuke.
Integración de render 3d con imagen real.
Tracker.
PlanarTracker.
SmartVector.
Herramientas de Morph, SplineWarp y GridWarpTracker.
Nodos de tiempo.
Keyer.
Rotoscopia y restauración de planos.
Creación de herramientas propias y programación básica.

Composición 3d

Entender el entorno 3d
Geometrias, Shaders, luces y cámaras.
Motores de Render, aprovechar los AOV's de Nuke.
Herramientas de modelado, Modelbuilder, Editgeo y Softselect.
Comunicación con programas 3d externos, formatos de geometría y cámaras.
Matte painting.
Relight 3d, reiluminación de planos.
Proyecciones.
Cameratracker.
Reconcilie3d.
Formato Deep, composición e integración avanzada de imágenes 3d y 2d.

Nuke Studio

Edita y postproduce tu propio proyecto.

ETALONAJE CON DAVINCI

Teoría de color

Conceptos tono, saturación, contraste. Colores complementarios. Espacios de color.

Hardware

Requisitos de hardware, monitores Grado 1 y superficies de control.

Interface

Estructura de trabajo y scopes (vectoscopio, monitor forma de onda e histograma).

Usuarios y BBDD

Creación de bases de datos en entornos de trabajo con varios puestos.

Preferencias

Gestión de proyectos y preferencias del sistema.

Settings de proyecto

Ajustes del proyecto antes de comenzar a trabajar.

Importación

Adquisición y clasificación del material. Secuencias.

Dailies

Trabajo de dailies. Sincronización de video y audio. LUTs.

Conformado

Conformar secuencias con EDL, XML y AAF. Round trip con Avid, Premiere y FCPX.

Edición

Herramientas de edición. Efectos y transiciones. Títulos y generadores.

Correcciones primarias

Color Wheels, Log, RGB Mixer y ajustes Camera RAW.
Correcciones secundarias
Qualifiers, Power Windows, Blur, Sizing, Data Burn-In y Noise reduction

Nodos

Serie, paralelos, nodo de capa y key mixer.

Stills, versiones y Galería

Power Grade, grupos y split screen.

Animación

Uso de keyframes. Tipos.

Keyer y Mattes

Chroma key y composición con mattes externos.

Track

Tracker y estabilizado de planos.

Detector de escenas

Conformar una secuencia con Scene Cut Detection. Uso de referencias.

Plugins OFX

Plugins free y de pago. Instalación y uso.

Stereo 3D

Etalonaje con material estereoscópico.

Exportación

Render y exportación del proyecto. DCP.

Novedad

Nuevos espacios de color ACES, REC2020 e imágenes HDR.