

Trabajo realizado por nuestra alumna Alison Dieste

#### Duración

600 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

Foundry Nuke, DaVinci

#### Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte 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

La exigencia y el trabajo es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa 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 Lightbbox Animation Studios.

# MÁSTER SUPERIOR EN VFX VISUAL EFFECTS

El Máster Superior en VFX está diseñado para personas que deseen formar parte de la industria de la composición y efectos visuales.

En este Máster Superior se utilizan herramientas como Davinci para Etalonar y sobre todo Nuke para componer planos.

En la mayor parte de las películas de hoy en día, ya sean de imagen real como de animación es necesario darle vida añadiendo ciertos efectos visuales. Este master formará a profesionales con las últimas tecnologías de esta especialidad que es tan nueva y está tan en auge.



## 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.

### Introducción a Houdini

Interface.  
Nodos y Network.  
Flujo de Trabajo.  
Animación con keys Frame.  
Animación procedural.

### Modelado y Modelado Procedural

Introducción a SOP.  
Nodos de Modelado.  
Grupos.  
Modelado Procedural y Copias.  
Deformadores.  
Creacion de Assets.  
Houdini Engine (Houdini to Maya).  
Atributos, variables y funciones.  
Introducción a Luces camaras y render.  
Introducción a Shader y UV.

### Animación procedural

animación con funciones.  
animación desde expresiones.  
CHOP's Network.  
VEX

### Shader y Materiales (Mantra)

Material.  
Shader.  
SHOP Network.  
MAT Network.  
Displacement, bump, y normal mapping

### Arnold Houdini

Introducción de Arnold.  
Light.  
Materiales y Shader (Arnold).

### Render y configuración (Mantra y Arnold)

Introducción ROP Network.  
Iluminación y HDRI  
Pases y capas. (AO, VectorBlur, etc..).  
Take y su uso.

### Simulacion y dinamicas

Introducción a POP Network.  
Introducción a DOP Network.  
Custom Fields

### Fracturas y Cuerpos Rigidos

Introducción a RBD  
Modelado Assets RBD  
Destrucciones con Houdini

### POPS ( Particles operators )

Introducción particulas.  
POP Network  
Debrish.

### VELUM

Introducción a Granular system.  
Arena (seca y humeda).  
Nieve.  
Rigid body y Granular system.  
Introducción a Cloth.  
Creacion y configuración.  
Constraint y objetos secundarios

### Particles Fluid

Introducción a fluidos  
Flip Fluid.  
Flip Tank.  
Whiter Water.  
Viscosity liquid  
Melt  
Lava y Black Body  
Wet map.  
RBD y Flip Fluid

### Oceans

Introducción a ocean.  
Nodo Spectrum.  
Ocean white water.  
RBD y ocean.

### Pyro FX

Introducción a Pyro Fx  
Smoke.  
Fire.  
Explosion.  
RBD y Pyro FX.  
Axiom Solver  
Sparse Pyro

### Hair and Fur

Introducción Hair and Fur.  
Creacion y modificacion.

### Houdini Crowd.

Introducción a Crowds.  
Agent.  
Creacion y configuración.