

# CURSO DE FUSION PARA OPERADORES DE DAVINCI

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign MAXON

**CURSO**

**MÁSTER**

**MÁSTER SUPERIOR**

**TÍTULO SUPERIOR**

**WORKSHOP**

## Duración

20 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

DaVinci Resolve, Fusion

## Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

## 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 equipo 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 Lightbbox 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.

## Nube de tags

Black Magic Etalonaje  
Color Fusion

El curso de Fusion para Operadores de Davinci está orientado a todas aquellas personas que quieran ampliar su arsenal de técnicas de retoque de imagen y VFX mediante el software Fusion. Durante el programa formativo, empezarás por las técnicas habituales tales como los cromas, los pinceles de retoque o borrado de imagen, y pasarás por nuevas técnicas como warping y manipulación de texturas. Además, tratarás herramientas de diseño gráfico del propio programa.

Durante el curso aprenderás a utilizar tanto Fusion como programa independiente, como su versión integrada dentro de Davinci, mostrando las diferencias que hay entre una y otra versión. En definitiva, serás capaz de explotar al máximo tu creatividad, y aplicarla a tu vida profesional utilizando los software de color que utilizan en los grandes estudios de cine, publicidad y videojuegos.



Semana 1

15 horas

Semana 2

5 horas

## Curso de Fusion para Operadores de Davinci

### INTRODUCCIÓN

Entrada de media tanto en Davinci Fusion como en Fusion.

Protocolo Fusion Connect y envío a otras estaciones.

Gestión de Color (ACES, DAVINCI COLOR MANAGED, LOG y 709)

Configuración de cachés y Memoria RAM

### INTERFAZ

Ajuste del espacio de trabajo en DAFUSION y FUSION

Guía de la interfaz y shortcuts comunes de trabajo.

Operaciones básicas con los nodos (FLOW):

- Composición básica, gestión de alfas y contornos
- Operaciones de DVE, Retiming y MotionBluf
- Animación con keyframes, trabajo con curvas, macros y modificadores
- Operaciones con máscara y rotoscopía
- Repaso de los nodos más comunes (filtros)
- Renderout en timeline o independiente.

### GRAFISMO

Importación de material Vectorial (SVG) y Photoshop

Módulo de Texto 2D (Text+)

Creación de elementos: sólidos y degradados de color, fondos abstractos y capas gráficas

### OPERACIONES COMUNES DE VFX

Pinceles y Clonado: eliminación de elementos en plano, wireremoval y maquillaje digital.

Motion Tracking (2D y 3D): integración de textos y elementos gráficos en plano con movimiento

Operaciones de Warp (2D/3D) y Morphing

Chroma Keying: contaminación de color, limpieza de cromas, Lightwrap

### ENTORNO 3D

Visor de Perspectivas y navegación

Objetos básicos y operaciones de Geometría

Generación de Texto en 3d

Luces

Importación de elementos y escenas 3D generados en otro Software (FBX, Mesh, cámara)

Cámara de Render

Composición de elementos 3d por pases (Normales, ObjectID, ZBuffer, etc....)

y .EXR multicanal

Ejercicio de retroproyección 3D (Camera mapping) para reconstrucción de espacios y set Extension.

Partículas 3d.