

MÁSTER SUPERIOR EN VFX

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

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

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

DaVinci, Nuke, Houdini

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 que 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.

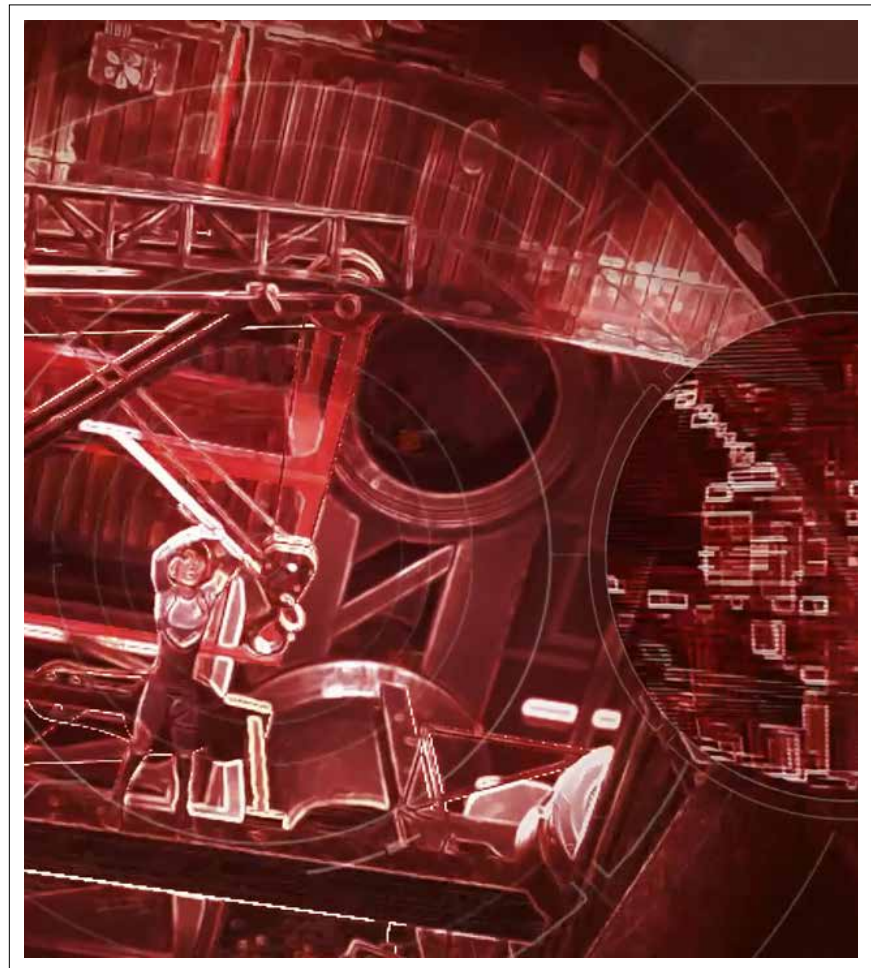
Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox 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.

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

En este Máster Superior se utilizan herramientas como Davinci para Etalonar, Nuke para componer planos y Houdini para crear efectos visuales espectaculares.

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.



Nube de tags

3d Houdini Maya Nuke

Octubre Abril	Noviembre Mayo	Diciembre Junio	Enero Julio	Febrero Agosto	Marzo Octubre	Abril Noviembre	Mayo Diciembre	Junio Enero	Julio Febrero
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

Nuke

1- Conceptos iniciales.

Introducción a Nuke.

Interface del programa.

Entender el sistema nodal.

2- 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.

3- 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.

4- 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 geometria y cámaras.

Matte painting.

Relight 3d, reiluminación de planos.

Proyecciones.

Cameratracker.

Reconcilie3d.

Formato Deep, composición e integración avanzada de imágenes 3d y 2d.

5- Nuke Studio

Edita y postproducce tu propio proyecto.

Etalonaje con DaVinci

Teoría de color

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

Hardware

Requisitos de hardware, monitores Grado1 y superficies de control.

Interface

Estructura de trabajo y scopes (vectorscopio, 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.

Houdini

Introducción a Houdini

Interface.
Nodos y Network.
Flujo de Trabajo.
Animación con keys Frame.
Animación procedural.
Atributos, variables y funciones.
Introducción a Luces camaras y render.
Introducción a Shader y UV.

Modelado y Modelado Procedural

Introducción a SOP.
Nodos de Modelado.
Grupos.
Modelado Procedural y Copias.
Deformadores.
Creacion de Assets.
Houdini Engine (Houdini to Maya).

Animación procedural

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

Shader y Materiales (Mantra)

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

Arnolds 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.

Simulación y dinámicas

Introducción a POP Network.
Introducción a DOP Network.

Fracturas y Cuerpos Rígidos

Introducción a RBD y Bullet
Nodos Voronoi
Destrucciones con Houdini

SOP (Particles operators)

Introducción particulas.
POP Network
Debrish.

Sistemas Granulares

Introducción a Granular system.
Arena (seca y humeda).
Nieve.
Rigid body y Granular system.

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.

Cloud

Introducción a Cloud.
Creacion de Cloud.
Modificacion y animación.

Cloth system

Introducción a Cloth.
Creacion y configuración.
Constraint y objetos secundarios

Hair and Fur

Introducción Hair and Fur.
Creacion y modificacion.

Houdini Crowd.

Introducción a Crowds.
Agent.
Creacion y configuración.