

MÁSTER SUPERIOR EN POSPRODUCCIÓN Y GRAFISMO

AUTODESK FOUNDRY. Houdini | Pixologic | Unity | UNREAL | Toon Boom | SOLIDANGLE | Adobe | Blackmagicdesign | 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

Nuke, After Effects, Cinema 4D

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.

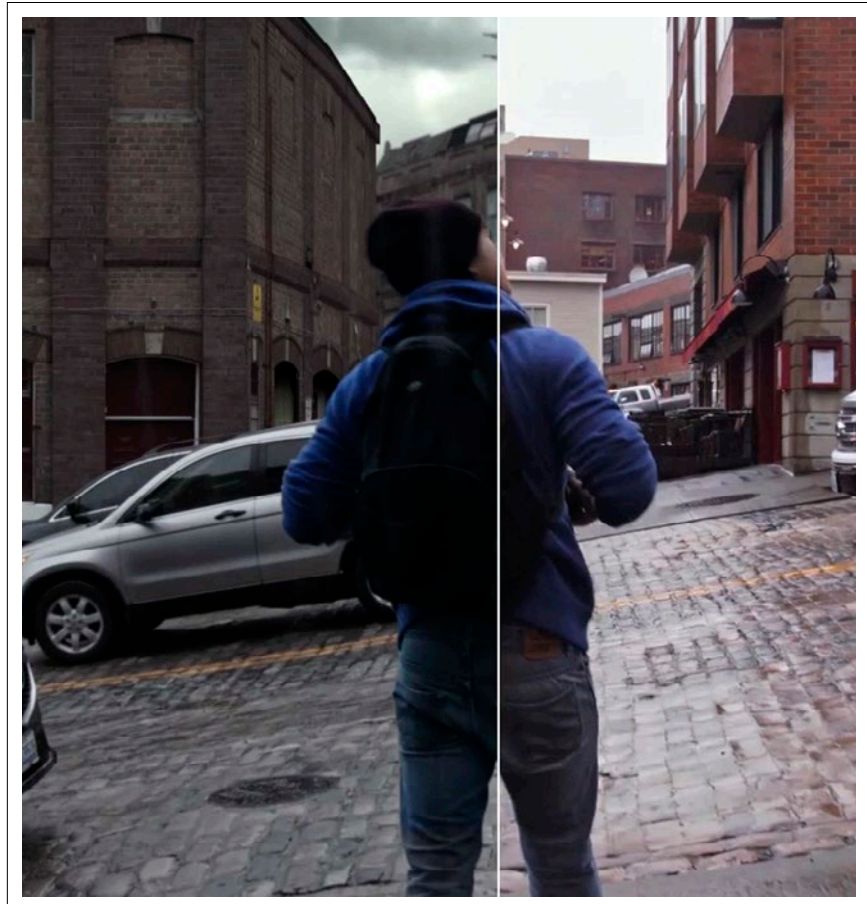
Nube de tags

3D Motion Graphics Nuke
Cinema 4D Master After Effects
Superior Adobe

Descubre la magia de la composición audiovisual

¡Haz de la posproducción digital tu futura carrera profesional! Nuestro Máster en Posproducción ha sido diseñado para que domines las disciplinas del montaje audiovisual, la composición de efectos digitales, los motion graphics y el etalonaje. Te formamos a nivel técnico, pero también te enseñamos los secretos artísticos para hacer de cada proyecto una aventura creativa.

Nuestra metodología nos diferencia: queremos que aprendas en un entorno tecnológico que mira hacia el futuro. Además, trabajarás en equipo tus compañeros para simular el día a día de una productora de efectos visuales. Todo ello con el sello inconfundible de Lightbox Animation Studios, una de las productoras líderes en Europa en animación y cine digital.



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

Adobe After Effects

Introducción a After Effects

Interface y personalización de layouts de trabajo.
El proyecto en After Effects.
Creación de composiciones.
La precomposición.
Trabajo con los distintos tipos de capas.
Controles de reproducción.

Animación y Grafismo

Keyframes.
Curvas de animación.
Curva de velocidad y sus ventajas.
Técnicas avanzadas de animación.
Motion Sketch y Smother.
Animación con expresiones.
Animación de texto.
Efectores de texto.
Animación con mascarar.
Animación de máscaras para Motion Graphics.
Rotoscopia.
Capas de forma y sus efectores.
Herramienta pintar vs Importación de vectores desde Illustrator.
Animación de trackmattes sobre imágenes.

Composición y trabajo profesional

El canal alfa.
Track Motion, Track Camera.
Mocha
Estabilización de planos.
Corrección de color. Suites externas a AE.
Efectos nativos y efectos externos.
Espacio y trabajo en 3D.
Gestión de proyectos y capas en 3D.
Creación y configuración de luces Raytraced. (Trazador de rayos).
Partículas con Stardust

Acabado final, compatibilidad y exportación

Exportación de proyectos.
Formatos de salida.
Compatibilidades y códecs.

Cinema 4D

Introducción a Cinema 4D

Qué es Cinema 4D.
Interface.
Personalización de layouts.
Ajustes generales del proyecto.
Ajustes de la escena.
Trabajo sobre las vistas.
Tipos de visualizaciones.
Herramientas de selección.
Transformaciones básicas.
Ventana de contenido.

Modelado en Cinema 4D

Splines.
Nueva herramienta de splines en la versión R17.
Importación de vectores desde Adobe Illustrator.
Introducción a los objetos primitivos.
Comparación con los objetos poligonales.
Trabajo y modelado con objetos poligonales.
Deformadores como ayuda al modelado.
Herramienta Sculpting de Cinema 4D.

Texturas

Creación de materiales.
Trabajo con texturas.
Editor de texturas y UVS.
Texturas externas: PSD, PNG, etc.
Shaders.
Layer texture.
Proyecciones de textura y tipos de mapeado.

Animación con Cinema 4D

Introducción a la animación.
Referencias de animación.
Animators Survival Kit.
Gestión de keyframes.
Curvas avanzadas.
Deformadores como ayuda a la animación.
Técnicas avanzadas de animación.

Modulo MOGRAPH

Introducción a Mograph.
Tipos de objeto Mograph.
Efectores para objetos Mograph.
Mograph avanzado.
Animación con efectores.

Partículas y Simulaciones Dinámicas

Emisores de partículas y efectores de partículas.
Rigid body.
Soft body.
Hair.
Iluminación y render de las simulaciones hair. Iluminación y Render
Tipos de luces.
Tipos de sombra.
Render.
Render por capas y multipase.
Uso de la etiqueta de composición.

Composición en After Effects y Photoshop

Composición en Adobe After Effects y Adobe Photoshop.
Uso de archivos AEC.
Retoque final.
Importación y gestión del materia.

Render Arnold

Render. Propiedades principales
Formatos de salida. Imagen fija y animación.
Profundidad de campo y desenfoques.
Animatic - Playbast.
Optimización de la escena para el render.
Creación de materiales multicapa.

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 (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.

Nuke

Introducción a Nuke X

Conceptos básicos.
Diferencias y particularidades del trabajo con nodos.
Interface.
Flujo de trabajo.

Composición 2D

Nodos de transformación.
Composición con Merge.
Entender el canal transparencia dentro de Nuke.
Concepto de premultiplicado.
Trabajo con canales, mezcla y creación.
Máscaras y selecciones.
Animación, Timeline y nodos de tiempo.
Nodos de desenfocado.
Nodos de tiempo.
Tratamiento de imágenes EXR, composición por pases.
Corrección de color.
Rotoscopia.
Tracker 2D
PlanarTracker.
Keyers.
Gizmos y Plugins externos.

Creación de herramientas y nodos propios.
Programación básica. Warming y Morphing.

Composición 3D

Matte Painting.
Shaders.
Proyecciones.
CameraTracker.
Importación y relación con programas 3D.
Iluminación y HDRI.
Relight.
Pointcloud y Depth Generator.
Deep.
Model Builder.
Reconcilie3d.
Rotoscopia 3d.
Partículas.

Estereoscopia 3D

Tratamiento de la imagen estereoscópica. Técnicas de creación de imagen estereoscópica.

Nuke Studio