

Master superior en grafismo, postproducción y 3dvfx

Descripción Breve

Este Master en Grafismo, Postproducción y 3DVFX le ofrece una formación especializada en la materia. La post-producción es un campo que integra toda la serie de procesos que se llevan a término después del rodaje: desde el montaje hasta el retoque de color, pasando por la creación de títulos de crédito o de trabajos gráficos. Se trata de un campo lleno de retos que demanda profesionales cualificados con conocimientos muy específicos, y por ello con grandes oportunidades laborales. Se abordarán en el Master en Grafismo, Postproducción y 3DVFX programas como: Adobe After Effects que es una herramienta para crear efectos visuales y gráficos animados de gran calidad. Cinema 4D que es un programa de creación de gráficos y animación 3D que permite modelado (primitivas, splines, polígonos, etc), texturización y animación. Adobe Premiere que es la herramienta de edición de vídeo digital no lineal más utilizada por profesionales y no profesionales, debido a que ...

Temario

PARTE 1. ESPECIALISTA EN MOTION GRAPHICS

MÓDULO 1. AFTER EFFECTS CC

TEMA 1. PRESENTACIÓN

- Presentación

TEMA 2. INTRODUCCIÓN

- Introducción al video digital
- Planificación del trabajo
- After Effects y otras aplicaciones de Adobe
- Conceptos básicos de la postproducción

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

- Interface de After Effects
- Paneles
- Activar una herramienta
- Búsqueda y zoom
- Ajustes de composición y proyecto
- Paneles más usados en After Effects
- Deshacer cambios y preferencias
- Ejercicios

TEMA 4. PROYECTOS Y COMPOSICIONES

- Crear un Proyecto
- Tipos de proyectos
- Unidades de tiempo
- Composiciones
- Línea de tiempo
- Ejercicios

TEMA 5. IMPORTAR ARCHIVOS

- Formatos compatibles
- El Panel de Proyectos
- Importar archivos
- Organizar material de archivo
- Marcadores de posición y Proxy
- Canal alfa
- Fotogramas y campos
- Ejercicios

TEMA 6. CAPAS

- Crear capas
- Atributos de capa
- Tipos de capas

- Trabajar con capas
- Recortar capas
- Administrar capas
- Fusión de capas
- Estilos de capas
- Ejercicios

TEMA 7. ANIMACIONES

- Animaciones
- Crear fotogramas clave
- Editar fotogramas clave
- Interpolaciones
- Trazados de movimiento
- Herramienta de posición libre I
- Herramienta de posición libre II
- Ejercicios

TEMA 8. TEXTO

- Texto
- Editar texto
- Panel Carácter y panel párrafo
- Efectos en texto
- Animación de texto con animadores
- Animar texto en un trazado
- Ejercicios

TEMA 9. DIBUJO Y MÁSCARAS DE CAPA

- Herramientas de pintura
- Tampón de clonar y borrador
- Animar un trazado
- Capas de forma
- Máscaras y Transparencias

- Animar máscaras
- Ejercicios

TEMA 10. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS

- Canales alfa y mates
- Incrustación
- Efectos I
- Efectos II
- Ajustes
- Ejercicios

TEMA 11. 3D

- Imágenes 3D y capas
- Desplazar y girar una capa 3D
- Cámaras
- Capas de luz
- Animaciones 3D
- Ejercicios

TEMA 12. PLUGINS, EXPRESIONES, VIDEO Y AUDIO

- Plugins
- Audio en After Effects
- Propiedades y efectos de audio
- Previsualización I
- Previsualización II
- Línea de tiempo
- Ejercicios

TEMA 13. EXPORTACIÓN

- Principios básicos
- Formatos de salida
- Panel Cola de procesamiento
- Opciones de construcción y exportación

- Formas de exportación
- Ejercicios

TEMA 14. NOVEDADES AFTER EFFECTS CC

- Caché de rendimiento global
- Trazos de rayo en textos 3D y formas
- Suavizado de mascarar
- Novedades 3d
- Integración con Illustrator
- Ejercicios

MÓDULO 2. CINEMA 4D BROADCAST

TEMA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

- Introducción
- Elementos de la interfaz

TEMA 2. ESCENAS

- Trabajar con escenas
- Importar y Exportar
- Manipulación de visores
- Vistas
- Explorar escenas
- Niveles de representación

TEMA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

- Creación de primitivas
- Propiedades de primitivas

TEMA 4. TRANSFORMACIONES

- Seleccionar y ocultar objetos
- Mover, Rotar y Escalar
- Grupos y Protección

- Conectar objetos
- Hacer editable

TEMA 5. SPLINES

- Splines primitivas
- Propiedades de las splines
- Splines a mano alzada
- Edición de Splines
- NURBS

TEMA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

- Copiar objetos
- Duplicar objetos
- Matriz
- Alinear objetos

TEMA 7. CAPAS

- Creación y eliminación
- Incluir objetos
- Gestor de capas

TEMA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

- Aplicación de deformadores
- Deformadores I
- Deformadores II

TEMA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

- Materiales predefinidos
- Editar materiales
- Creación de materiales

TEMA 10. ILUMINACIÓN

- Tipos de luces

- Parámetros de luces

TEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

- Cámaras
- Elementos de escena

TEMA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

- Paleta de tiempo
- Animaciones automáticas
- Animaciones manuales
- Editar animaciones
- Alinear trayectorias a formas Splines

TEMA 13. PARTÍCULAS

- Emisor de partículas
- Deformadores de partículas

TEMA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

- Renderizar escenas
- Renderizar animaciones

TEMA 15. SUPUESTOS PRÁCTICOS

- Supuesto Práctico 1. La interfaz de Cinema 4D
- Supuesto Práctico 2. Escenas
- Supuesto Práctico 3. Primitivas
- Supuesto Práctico 4. Transformaciones
- Supuesto Práctico 5. Splines
- Supuesto Práctico 6. Copiar y Alinear
- Supuesto Práctico 7. Capas
- Supuesto Práctico 8. Deformadores
- Supuesto Práctico 9. Materiales
- Supuesto Práctico 10. Iluminación
- Supuesto Práctico 11. Cámaras y elementos de escena

- Supuesto Práctico 12. Animación
- Supuesto Práctico 13. Partículas
- Supuesto Práctico 14. Renderizado

PARTE 2. ESPECIALISTA EN EDICIÓN + COMPOSICIÓN

MÓDULO 1. ADOBE PREMIERE CC

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE

- Interface de Adobe Premiere
- Espacio de trabajo
- Importar archivos
- Ajustes de proyecto
- Paneles y espacios de trabajo
- Ejercicios Prácticos

TEMA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

- Panel proyecto
- Ventana monitor
- Panel línea de tiempo
- Uso de las pistas
- Modificar un clip
- Ejercicios prácticos

TEMA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES

- Herramientas
- Herramientas de selección, velocidad y zoom
- Herramientas de edición
- Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar
- Marcadores
- Ejercicio práctico

TEMA 4. AUDIO

- Añadir audio

- Grabar Audio
- Mezclador de audio
- Ajustar ganancia y volumen
- Sincronizar audio y video
- Transiciones y efectos de audio
- Ejercicios prácticos

TEMA 5. TITULACIÓN I

- Crear títulos
- Herramientas de texto
- Agregación de rellenos, contornos y sombras a los títulos
- Estilos de título y panel superior
- Ejercicio práctico

TEMA 6. TITULACIÓN II

- Formas e imágenes
- Alinear y transformar objetos
- Desplazamiento de títulos
- Plantillas
- Tabulaciones
- Ejercicios Prácticos

TEMA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE

- Definición de pistas como destino
- Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
- Levantar y extraer fotogramas
- Sincronización de bloqueo e info
- Cuenta atrás y otros
- Automatizar secuencias
- Actividades prácticas

TEMA 8. ANIMACIONES

- Fotogramas claves

- Agregar fotogramas clave
- Editar fotogramas clave
- Animaciones comunes
- Interpolación fotogramas clave
- Movimiento de imágenes fijas en pantalla
- Ejercicios Prácticos

TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR

- Transparencias
- Efectos de Chroma
- Color mate
- Aplicación de los efectos de corrección de color
- Ejercicios prácticos

TEMA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS

- Importación I
- Importación II
- Administrador de proyectos
- Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
- Metadatos
- Transcripción del diálogo
- Actividades Prácticas

TEMA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES

- Efectos fijos y estándar
- Tipos de efectos
- Trabajar con efectos
- Panel Controles de efectos
- Transiciones
- Ejercicios prácticos

TEMA 12. EXPORTAR

- Tipos de exportación

- Conceptos básicos
- Formatos de exportación
- Exportar imágenes
- Exportación para Web y otros dispositivos
- Ejercicios prácticos

MÓDULO 2. 3D STUDIO MAX

MÓDULO 1. ELEMENTOS DE LA INTERFAZ

TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

- ¿Qué es 3D Studio Max?
- Elementos de la interfaz
- El panel de comandos
- La barra inferior

TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

- Las ventanas de visualización
- Las vistas
- Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
- Utilización de la rueda de desplazamiento
- Opciones de la ventana gráfica

TEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

- Crear y guardar escenas
- Importar y exportar escenas

MÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS

TEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

- Creación de objetos
- Cambiar nombre y color

TEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

- Los métodos de creación
- Creación de Splines

TEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

- Métodos de selección
- Modificar objetos
- Segmentos

TEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

- Los modificadores
- La pila de modificadores

TEMA 8. MODELADO DE OBJETOS

- Polígonos
- Selección de Sub-objetos
- Modificar partes de un objeto
- Las normales
- Chaflán, extrudido y bisel
- Principales herramientas de modelado

MÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES

TEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

- Introducción a las Propiedades de los materiales
- Material editor
- Material / Map Browser y Explorer
- Material estándar y sombreadores
- Mapas 2D
- Mapas 3D
- Materiales compuestos y modificadores

TEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

- Cámaras

- Luces

MÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN

TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

- La animación con Auto Key
- La animación con Set Key
- Edición de fotogramas clave
- Propiedades de reproducción
- Modificaciones desde la hoja de rodaje
- El editor de curvas

TEMA 12. LA RENDERIZACIÓN

- ¿Qué es la renderización?
- Renderización
- Efectos de renderización

MÓDULO 3. AUTODESK MAYA 2012

TEMA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA 2012

- Introducción
- Elementos de la interfaz de Maya 2012

TEMA 2. ESCENAS

- Trabajar en escenas de Maya
- Importar y exportar
- Manipulación de visores
- Niveles de representación
- Vistas
- Explorar escenas de Maya

TEMA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

- Polígonos
- Propiedades de polígonos

- NURBS
- Propiedades de NURBS
- Curvas
- Textos

TEMA 4. TRABAJO CON OBJETOS

- Seleccionar
- Ocultar y bloquear en Maya
- Transformaciones
- Grupos
- Copias

TEMA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

- Modelar polígonos
- Modelar superficies
- Modelar curvas

TEMA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

- Capas
- Alineación

TEMA 7. DEFORMADORES

- Acceso a deformadores
- Lattice, Wrap y Bend
- Flare, Sine y Squash
- Twist, Wave y Sculpt
- Wire, Blend y Revolve

TEMA 8. MATERIALES EN MAYA

- Editor de materiales
- Creación y asignación de materiales
- Edición de materiales
- Texturas

TEMA 9. LUCES

- Creación de luces
- Edición de luces

TEMA 10. CÁMARAS

- Creación de cámaras
- Edición de atributos

TEMA 11. ANIMACIONES

- Animaciones manuales
- Animaciones automáticas
- Trayectorias
- Animación de deformadores

TEMA 12. RENDERIZADO

- Renderizar escenas
- Renderizar animaciones
- Imágenes de fondo

TEMA 13. PARTÍCULAS

- Emisor de partículas
- Atributos

PARTE 3. DVD. EXPERTO EN GRAFISMO, POSTPRODUCCIÓN Y 3DVFX:

DESARROLLO DE UN PROYECTO REAL DE TRACK FILM TEMA 1.

CREACIÓN DE UNA CIUDAD VIRTUAL CON 3D STUDIO MAX

- Utilizar el Plugins Greeble
- Creación de planos
- Creación de líneas
- Subtracción Booleana
- Calles
- Carreteras

- Luz solar
- Textura de edificios
- Textura de calles
- MRay Vray
- Renderizado

TEMA 2. GENERACIÓN DE UNA INTROCCIÓN UTILIZANDO CINEMA 4D BROADCAST

- Configurar un proyecto
- Modelar letras
- Materiales
- Luces
- Animación
- Cámara
- Efectos
- Renderización

TEMA 3. INCLUIR EFECTOS ESPECIALES CON ADOBE AFTER EFFECTS

- Configuración de un proyecto y composición
- Generación de fondos
- Generación de partículas
- Luces
- Destellos
- Corrección de color
- Renderización

TEMA 4. CONTROLAR UN MODELO HUMANO EN AUTODESK MAYA

- Configuración de un proyecto en Maya.
- Importación de un modelo
- Generar un esqueleto humano
- Ajuste del esqueleto al modelo
- Control del esqueleto
- Skinning

- Cámaras
- Movimiento Mocap

TEMA 5. COMPOSICIÓN DEL TRACK FILM CON LA APLICACIÓN ADOBE PREMIERE (NIVEL PROFESIONAL)

- Composición de un Proyecto y Secuencia
- Importación de proyectos
- Enlazar componentes
- Renderizar proyecto