

CURSO INTENSIVO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN 3D

Con horario de sábados de 10:00 a 14:00 durante nueve meses profundizaremos en todos los procesos de producción en 3D para cine y videojuegos. Crearemos entornos, vehículos, personajes, animaciones... Todo ello en un entorno 3D desarrollando la capacidad espacial y aprendiendo y aplicando contenidos de informática, física y matemáticas.

Para alumnos de 13 a 17 años. Empezamos en Octubre con plazas limitadas.

CONTACTO

info@ivisualformacion.com

📞 645 22 13 20

📞 622 49 26 77

📍 Calle Unión 15, 47005, Valladolid



A continuación se detalla el temario con los contenidos del curso.

MÓDULO 1.- INTRODUCCIÓN A MAYA

- Interfaz de usuario
 - Módulos de los que se compone Maya
 - Zonas comunes UI
 - Channel Box
 - Attribute Editor
 - Tool Setting
 - Navegación UI
 - Menú Sets -> Tasks
 - Tool Box
 - Marking Menus
 - Shelves
 - Hotkeys
 - Hotbox
 - Atajos de teclado
 - Navegar por las vistas
 - Seleccionar objetos
 - Select Tool
 - Lasso Tool
 - Paint Select
 - Quick Select
 - Mask Select
 - Orden de la selección
 - Transformaciones
 - Sistema de coordenadas
 - Espacios de trabajo
 - Pivotes
 - Relativo y absoluto
 - Grupos y Parents
 - Outliner - Hypergraph - Layer Editor
 - Preference Settings
- Manejo de proyectos
 - Crear un proyecto
 - Carpetas dentro de un proyecto
 - Set Project
- Workflow & Pipeline
 - Conocimientos de las tareas dentro de una producción
 - Workflow lineal y cíclico. Ventajas y desventajas de ambos tipos
 - Pipeline

MÓDULO 2.- MODELADO CON NURBS

- ¿Qué son las superficies NURBS?

- Componentes de las superficies NURBS
- Generación de superficies a través de curvas
 - Grados de las curvas
 - Componentes
 - Normales
 - Crear superficies con curvas
 - Parametrización
 - Modelando con NURBS
- Preparar el proyecto
- Preparar la escena
- Nomenclaturas
- Organización de la escena
- Salvar en Maya Binary o Maya ASCII
- Limpieza y revisión final de la escena

MÓDULO 3.- MODELADO CON POLÍGONOS

- ¿Qué son los polígonos?
- Componentes y Normales
- Geometría Two-Manifold y Non-Manifold
- Geometría Planar y Non-Planar
- Triángulos, Cuadrados y N-Gons
- Hard Modeling
- Organic Modeling
- Scene Assembly
- Definición
- Métodos de trabajo. Importar y Referencias

MÓDULO 4.- SCULPTING. MODELADO ORGÁNICO CON MUDBOX

- ¿Qué es el Sculpting?
- Autodesk Mudbox
 - Navegación en Mudbox
 - Esculpir en Mudbox
 - Detallar y texturizar en Mudbox un personaje
 - Detallar y texturizar en Mudbox un prop
 - Retopología

MÓDULO 5.- LIGHTING PARTE 1

- Qué son las luces
- Tipos de luces
- Tipos de sombras

- Técnicas de Iluminación
 - Directa
 - Indirecta
 - Personajes
 - Interior
 - Exterior
 - Matching lights

MÓDULO 6.- SURFACES Y TEXTURAS

- Qué son los materiales y las texturas
- Interacción de la luz en los materiales
- Propiedades básicas de un material
- Características singulares de una superficie
- Teoría del color. Bloque I
- Aplicar texturas a un material
- Tipos de texturas:
 - Procedurales
 - Proyecciones
 - Bitmaps
 - Introducción mapeado UV con Maya
 - Proyecciones
 - Headus UV Layout
 - Texturas Bitmap
 - Teoría del color. Bloque II
 - Texturas en Mudbox
 - Utilidades

MÓDULO 7.- CÁMARAS

- Encuadres
- Ángulos
- Movimientos
- Planos según el espectador y ejes
- Propiedades básicas de cámaras físicas

MÓDULO 8.- LIGHTING PARTE 2. MOTORES DE RÉNDER

- Tipos de motores de render
- Propiedades comunes
- Arnold para Maya
 - Introducción a Arnold
 - Linear Workflow en Arnold

- Iluminación de escenas en Arnold
- Materiales
- Desplazamientos
- Cámaras
- Caché de Texturas. Formato .TX
- Pases de Render y capas. AOV's
- Stand-Ins y procedurales
- Batch Render
- Formato Ass

MÓDULO 9.- INTRODUCCIÓN A PHOTOSHOP

- Render por pases
- formatos de imagen
- Diferencias entre imagen estática y dinámica
- Interfaz de photoshop
- Creación de una escena
 - Qué son los píxeles y la resolución
 - Edición para web o impresión
- Edición destructiva y no destructiva
- Retoques generales
- Uso de los pases de render
- Tipos de selecciones y máscaras
- Eliminación de ruido
- Tipos de Blur

MÓDULO 10.- PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN

- Los 12 principios
- Métodos de animación en Maya:
 - Keyframes. Graph Editor
 - Motion Paths
 - Expressions

MÓDULO 11.- ANIMACIÓN 1

- ¿Qué es un Rig y para qué sirve?
- Aplicando los principios básicos a la pelota

MÓDULO 12.- ANIMACIÓN 2. FÍSICAS

- Ciclo de Andar y correr en un bípedo

MÓDULO 13. RIGGING

- Introducción al Rigging
- Rig de una Esfera
- Mechanical Rigging
- Character Rigging
- Skinning y deformadores

MÓDULO 14.- ANIMACIÓN 3

- Introducción a Time Editor
- Enlazar animaciones
- Introducción a animación de vehículos con Craft Director Studio

MÓDULO 14.- FOTOGRAMETRÍA

- Uso básico y configuración de una cámara reflex
- Tipos de objetivos
- Tratamiento de la luz
- Formatos de cámaras
- Reconstrucción de modelo tridimensional
- Tratamiento y corrección de modelos

MÓDULO 15.- DINÁMICAS

- Estados de la materia
- Leyes de Newton
- Propiedades físicas
- Rigid y Soft Bodies
- Particles y nParticles
- Fluid Effects
- Fur, nHair, nCloth

MÓDULO 16.- POSTPRODUCCIÓN CON AFTER EFFECTS

- Interfaz
- Introducción a Motion Graphics
- Composición 3d. Camera Mapping
- Composición de pases de render
- Máscaras
- Motion Tracking
- Integración 3d sobre imagen real
- Integración imagen real sobre 3d
- Smart motion blur
- Interacción entre Maya y After Effects
-

MÓDULO 18.- EDICIÓN NO LINEAL CON ADOBE PREMIERE PRO

- Interface
- Formatos de vídeo
- Ritmo y narrativa audiovisual
- Creación de títulos: Roll and Crawl
- Créditos dinámicos

PROYECTO FINAL