

CURSO	:	3D POSTPRODUCCIÓN
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	3D Modelado de Objetos

SUMILLA

Con este curso podrás aprender y desarrollar las técnicas más usadas en Post-Producción 3D en el campo de la publicidad, cine y TV actualmente. La Post Producción es la última fase del trabajo, donde podemos concretar nuestra idea audiovisual.

Es el proceso donde seleccionamos nuestras mejores imágenes, ángulos de cámara y demás material a editar, para darle una estructura coherente a nuestro trabajo, añadiendo también los efectos especiales y corrección de color, trabajando de manera lineal nuestros renders 3D para que se acerque a la idea que teníamos originalmente.

El objetivo es conocer, aplicar y desarrollar las diferentes técnicas de Post-Producción utilizadas actualmente en las diferentes Agencias y Productoras del medio local.

SES	CONTENIDO
1	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la Post-Producción - Teoría básica. - Ejemplos basados en spots publicitarios.
2	<ul style="list-style-type: none"> - L.W.F. Linear Work Flow - Espacio de trabajo con gamma 2.2 - Configuración de gamma en 3Ds Max y Vray. - Ventajas de trabajar con un flujo de trabajo lineal.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Photoshop I - Interfaz del programa. - Herramientas básicas. - Ventajas y desventajas de usar archivos de 8, 16 y 32 bits.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Photoshop II - Corrección de exposición de texturas para trabajos en espacio lineal.
5	<ul style="list-style-type: none"> - After Effects I - Introducción al programa, interface y herramientas básicas. - Uso y creación de capas.
6	<ul style="list-style-type: none"> - After Effects II - Animación avanzada y textos. - Precomposiciones.
7	<ul style="list-style-type: none"> - After Effects III - Animación de cámaras en after effects. - Opciones de export y diferentes formatos.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Chroma Key - Reemplazar fondos utilizando las opciones de chroma en after effects.

9	<ul style="list-style-type: none"> - Motion Tracking - Uso de tracker para añadir elementos a un video. - Estabilización de imágenes.
10	<ul style="list-style-type: none"> - Rotoscopia y deformación - Uso de la herramienta Roto Brush Tool. - Uso de la herramienta Puppet Pin Tool.
11	<ul style="list-style-type: none"> - Cámaras 3D - Encuadre y animación de cámaras con 3Ds Max (Escena previamente iluminada)
12	<ul style="list-style-type: none"> • Render - Configuración de Antialiasing (AA). - Configuración y descripción de los diferentes render elements. - Render y opciones de guardado.
13	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto Post- Producción en Photoshop - Importar render elements. - Configurar espacio de trabajo para usar en 16bits. - Corrección de color. - Export.
14	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto Post- Producción en After Effects I - Importar render elements. - Configurar espacio de trabajo para usar en 32 bits. - Edición y Corrección de color con efectos del programa.
15	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto Post- Producción en After Effects II - Uso de plugin Magic Bullet. - Uso de plugin Frischluft. - Export.
16	EXAMEN FINAL + PROYECTO FINAL

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe