

Mini proyecto completo de efectos visuales

El objetivo de este proyecto, es cubrir todas las fases de un proyecto de efectos visuales común, utilizando técnicas y procedimientos similares a los que utilizamos en cualquier proyecto audiovisual de cine o televisión. Reduciendo los contenidos y duración a una escala menor para poder abarcarlo en un espacio de tiempo reducido.

Los proyectos serán de una duración siempre por debajo de los 20 segundos y no necesitan tener ningún componente narrativo, aunque cualquier aporte en este sentido es más que bienvenido. A fin de cuenta, se trata de crear una pieza audiovisual donde mezclamos imagen real y elementos generados mediante técnicas de efectos visuales y animación.

Los alumnos propondrán los temas, estética, duración, etc. de la pieza. El único requisito impuesto sería la utilización de material rodado y material sintético.

Objetivo y propósitos

El curso cubre todas las fases comunes de la creación de contenido digital mediante técnicas de VFX y animación. Desde la recogida de material en el rodaje hasta la generación de todo el contenido visual. Al final del curso, los alumnos deberían de tener unos conocimientos teóricos y prácticos suficientes como para poder desarrollar sus propios proyectos de forma autónoma.

Asignación para los alumnos

Los alumnos tendrán que rodar en un entorno real, para posteriormente integrar elementos 3D, cualesquiera que ellos hayan decidido.

Para ello, deberán pasar por todas las fases más comunes como: recoger información en el entorno real para después utilizarla en efectos visuales (iluminación, tracking markers, etc.), modelado de elementos 3D, texturizado, rigging, animación, tracking, look-dev, iluminación, render, composición, corrección de color, etc.

Cuando los alumnos tengan una idea, deberán de presentarla al centro en forma de sinopsis, si puede ser, apoyada por storyboards, moodboards o cualquier material visual adicional. Será juzgada por el profesor antes de que los alumnos empiecen a desarrollar la idea, para valorar su viabilidad.

En la medida de lo posible, ceñirse a proyectos sencillos, evitando FX, simulación, animación compleja o cualquier otro elemento que necesite de más tiempo para su realización.

Requerimientos

- Los proyectos se compondrán de material rodado y material 3D, no full CG.
- Procurar en la medida de lo posible, utilizar un entorno reducido.
- No más de 20 segundos de duración. Animación no es obligatoria.
- La sinopsis o presentación del proyecto, debe ilustrar no solo la idea a realizar, sino cómo se repartirá el trabajo entre los miembros del grupo.
- El estilo y estética es de elección libre por parte de los alumnos.
- Cada grupo tendrá un productor, que se encargará de gestionar el trabajo del resto de alumnos.

Referencias

<https://www.youtube.com/watch?v=qnswbVq-yck&>

<https://youtu.be/qnswbVq-yck>

<https://www.youtube.com/watch?v=r1MHNluQ920&>

<https://youtu.be/r1MHNluQ920>

<https://www.youtube.com/watch?v=4DjzG1CmiZI&&index=248&list=PL5QZZHUPIG8t2FAjIF34POhaNs6Z7YNXa>

<https://youtu.be/4DjzG1CmiZI>

https://www.youtube.com/watch?v=-HWd3Nqu8_0&&list=PL5QZZHUPIG8t2FAjIF34POhaNs6Z7YNXa&index=247

https://youtu.be/-HWd3Nqu8_0

<https://www.youtube.com/watch?v=cthjod9awzI&>

<https://youtu.be/cthjod9awzI>

<https://www.youtube.com/watch?v=iJ4YQzg-Gag&&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/iJ4YQzg-Gag>

<https://www.youtube.com/watch?v=eLtpjAeHRM&&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/eLtpjAeHRM>

<https://www.youtube.com/watch?v=6nZIJ7pIWjg&>

<https://youtu.be/6nZIJ7pIWjg>

<https://www.youtube.com/watch?v=kQoFdaWI4h8&&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/kQoFdaWI4h8>

Presentación del trabajo

Se presentará la pieza final en formato Quicktime.

Además de la pieza final, los alumnos tendrán que realizar un breakdown despiezando el trabajo realizado (esto se establecerá en el futuro).

Técnicas que veremos durante el curso

- Trabajo en set de rodaje
- Captura de material en rodaje para efectos visuales
- Ingestión de datos
- Tracking y matchmoving
- Creación de assets 3D
 - Modelado
 - Texturizado
 - Look-development
- Iluminación 3D
- Composición
- Color grading

Responsabilidad del profesor

El profesor se responsabiliza a analizar la viabilidad de los proyectos de alumnos y en el caso de existir varias propuestas, elegir una con base en su experiencia.

Impartir las clases pertinentes y guiar a los alumnos durante las fases de rodaje, producción y postproducción. Asesorar a los alumnos para que puedan finalizar sus respectivos proyectos