

Master class iluminación en proyectos de VFX con Xuan Prada

Introducción

Durante la master-class se impartirá formación profesional relacionada con la iluminación práctica y digital, en proyectos de VFX (efectos visuales digitales), compartiendo experiencias y técnicas de producción real, utilizadas y desarrolladas en proyectos de VFX del más alto nivel.

Cubriremos decenas de tópicos relacionados con la iluminación de planos de VFX, desde el trabajo en set de rodaje hasta la finalización del plano en un software de composición, pasando por texturing, look-development, lighting, render y todas las tareas involucradas de forma directa e indirecta durante el proceso de iluminación.

La master-class consta de tres partes:

La primera parte está enfocada en los conceptos teórico-prácticos básicos y necesarios para comprender la iluminación en un entorno de efectos visuales. Cubriendo todo lo necesario para abordar una tarea de Image Based Lighting (IBL).

La segunda parte tratará el trabajo práctico en set de rodaje, donde realizaremos una sesión de fotografía para recoger todo el material necesario para reproducir en 3D las condiciones lumínicas de un set de rodaje y así poder integrar elementos digitales. Lo ideal sería poder realizar esta parte práctica en el exterior, como por ejemplo, un parque, o una calle tranquila. Si fuese imposible, no habría mayor problema en realizarlo en un interior.

La tercera parte consistirá en procesar todo el material recogido en el set de rodaje, para crear escenas 3D con las condiciones lumínicas exactas del set y poder así integrar cualquier elemento digital presente en un proyecto de VFX.

Al final de la master-class los alumnos habrán adquirido los conocimientos necesarios para realizar integraciones propias de cualquier proyecto de VFX de forma profesional, rápida, eficaz y con unos resultados mínimos demandados en cualquier estudio de efectos visuales.

El tiempo ideal para desarrollar la master-class es de xxx días completos. Dejando parte del segundo día para una ronda de preguntas relacionadas con la industria de los VFX en general.

Estructura de la master class

- Parte 1: Fundamentos de la iluminación en VFX
 - Tipos de planos que nos podemos encontrar en VFX
 - ¿Qué es HDRI/IBL?
 - Tipos de light-rigs basados en IBL
 - Equipamiento necesario para el set de rodaje
- Parte 2: Planificación en set de rodaje
 - ¿Qué información necesitamos recoger?
 - Estrategias de fotografía para VFX
 - Planificación lumínica y pre-producción
 - Ajustes de cámara
- Parte 3: Tratamiento del material recogido en set de rodaje
 - Descarga del material, buenas prácticas
 - Organización y backup

- Fusión de "plates" y referencias
- Stitching del panorama HDRI
- Parte 4: Creación de light-rigs basados en IBL
 - Limpieza y corrección de errores del panorama HDRI
 - Neutral grading, calibración de iluminación
 - Creación de un light-rig basado en IBL
- Parte 5: Elementos CG
 - Look-Development de un asset CG para integrarlo en un plano
 - Lighting
 - Render settings y AOV's
 - Compositing
 - Color grading

Requisitos

Los alumnos deberán tener un conocimiento general del proceso de creación de efectos visuales. No es necesario tener conocimientos avanzados en texturing, look-dev, lighting. La masterclass cubrirá todo lo necesario en este aspecto. Nociones básicas de fotografía son recomendables aunque no imprescindibles para seguir la master class.

Detalles técnicos

Todos los tópicos de los que hablaremos durante las master-class son conceptos generales de trabajo de producción en proyectos de VFX. No están ligados a un determinado proyecto, o a un determinado software. Son técnicas que se pueden extrapolar perfectamente a cualquier tipo de proyecto y a cualquier software comercial.

Dicho lo anterior, utilizaremos el siguiente software para las demostraciones.

- Autodesk Maya
- Solid Angle Arnold Render / Chao's Group V-Ray
- The Foundry Nuke
- The Foundry Mari
- Adobe Photoshop
- Ptgui

No es necesario que los participantes tengan estos softwares instalados para la atención a la masterclass.

Todo el material relacionado con la master-class sera aportado por el ponente.

Sobre el ponente

Xuan Prada es Sequence Supervisor en Framestore Londres, donde realiza tareas de Texturing, Look-Dev, Lighting y On-set. Entre sus actividades profesionales anteriores, destacan estudios de VFX y animación alrededor del mundo como Double Negative, MPC, Doctor D. Studios, Trixter, Ilion Animation Studios, y otros.

También es el Fundador y Desarrollador de Productos en akromatic.com. Tutor, desarrollador de cursos especializados y articulista en medios especializados del sector y universidades en diferentes países como Jonkoping University en Suecia, Bournemouth University en UK, td-u.com, Digital Tutors y otros. Crea contenidos de formación de manera independiente para sus paginas web xuanprada.com y elephantvfx.com BFA en Arte y Diseño. Su filmografía incluye los siguientes títulos.

- Asterix En Los Juegos Olímpicos
- Planet 51
- Tadeo Jones
- Justin y La Espada Del Valor
- Happy Feet 2
- Prometheus
- Wrath of The Titans
- Dark Shadows
- Iron Man 3
- World War Z
- The Lone Ranger
- Percy Jackson Sea of Monsters
- 47 Ronin
- Seventh Son
- Maleficent
- Godzilla
- Exodus: Gods and Kings
- Mision Impossible 5
- Geostorm
- Assassin's Cred
- The Mummy