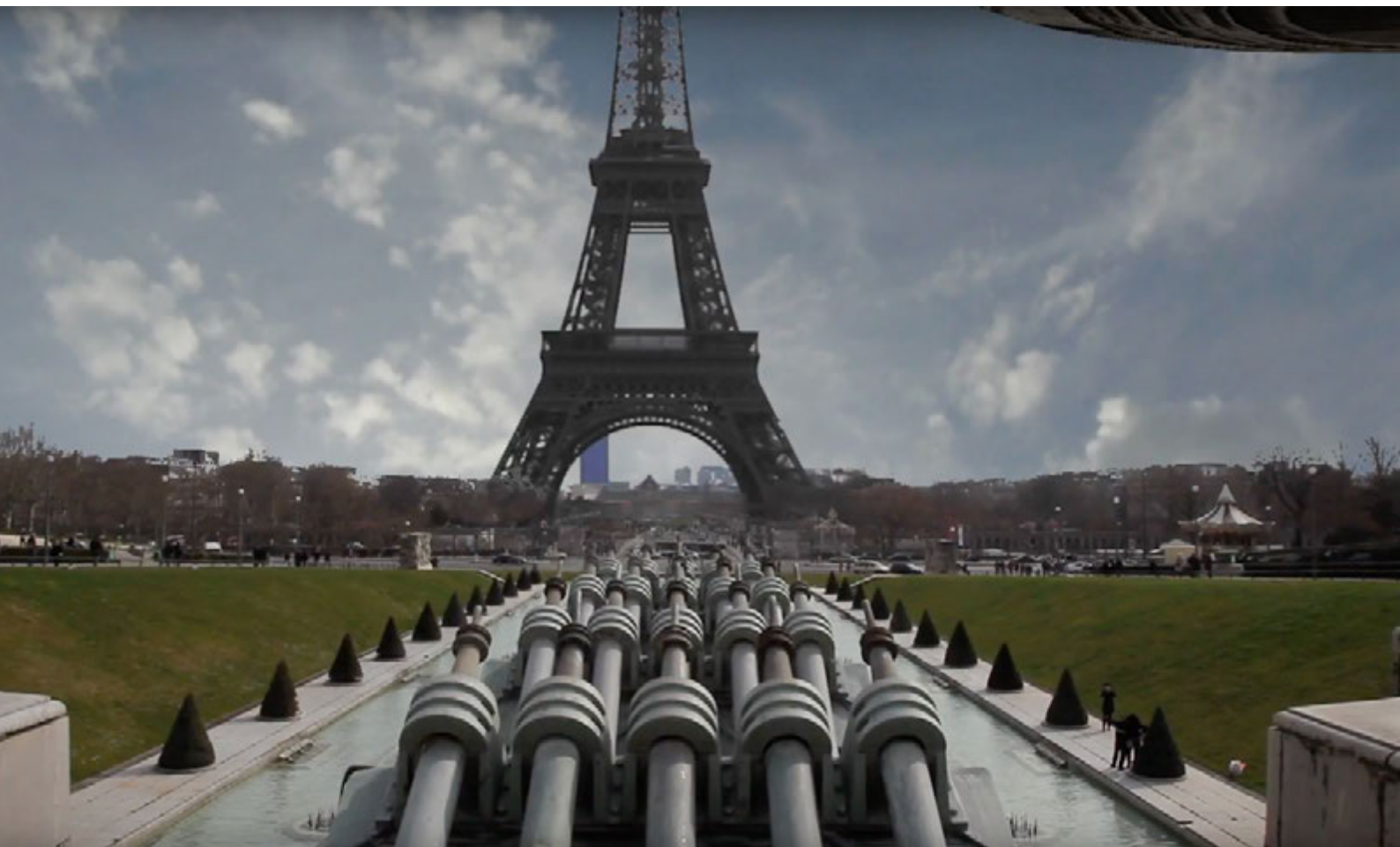




MÁSTER PROFESIONAL EN POSTPRODUCCIÓN

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Efectos Visuales
- 02 Motion Graphics

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER PROFESIONAL EN POSTPRODUCCIÓN

Toda la fuerza del mundo de Juego de Tronos o la emoción de una batalla Marvel no serían posibles sin el trabajo de un equipo de expertos en postproducción, artistas del CG capaces de romper las leyes de la física, dar vida a criaturas impensables y hacer realidad cualquier necesidad del guión. Tener la capacidad para ello tan solo es cuestión de contar con la mejor preparación.

Y si dicha preparación es capaz de abarcar dos de las disciplinas más demandadas del sector audiovisual, los **Efectos Visuales y el Motion Graphics**, entonces te has convertido en un profesional con un perfil adaptado a los nuevos tiempos y exigencias.

Alcanza el mayor nivel con nuestro **Máster Profesional en Postproducción**. Recuerda que esta formación está avalada con la certificación de Trazos como centro formativo autorizado de **Adobe**, así como con la **certificación oficial de Foundry**.

Horas totales

600 Horas

Horarios

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Efectos Visuales.
Motion Graphics.

CERTIFICADOS_

FOUNDRY.

Ser el primer centro académico de formación en obtener la certificación como **Nuke Training Provider** de NukeX solo puede significar que somos los mejores formando en el software de creación de VFX más completo.



Usabilidad y herramientas profesionales combinadas en un único programa: **Cinema 4D**, el programa más completo en creación de motion graphics. Trazos es Maxon Training Partner.



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos Adobe Authorized Training Center (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.

PROFESORES DEL ÁREA_



ANDRÉS HERNÁNDEZ
DISEÑO | MOTION GRAPHICS



ENRIQUE ALBALAD
POSTPRODUCCIÓN



EDU MONREAL
POSTPRODUCCIÓN



JAVIER BOHÓRQUEZ
DISEÑO | MOTION GRAPHICS



DAVID MAROTO
MOTION GRAPHICS



MARIO DE LA PARRA
MOTION GRAPHICS



JORGE ASSO
MOTION GRAPHICS

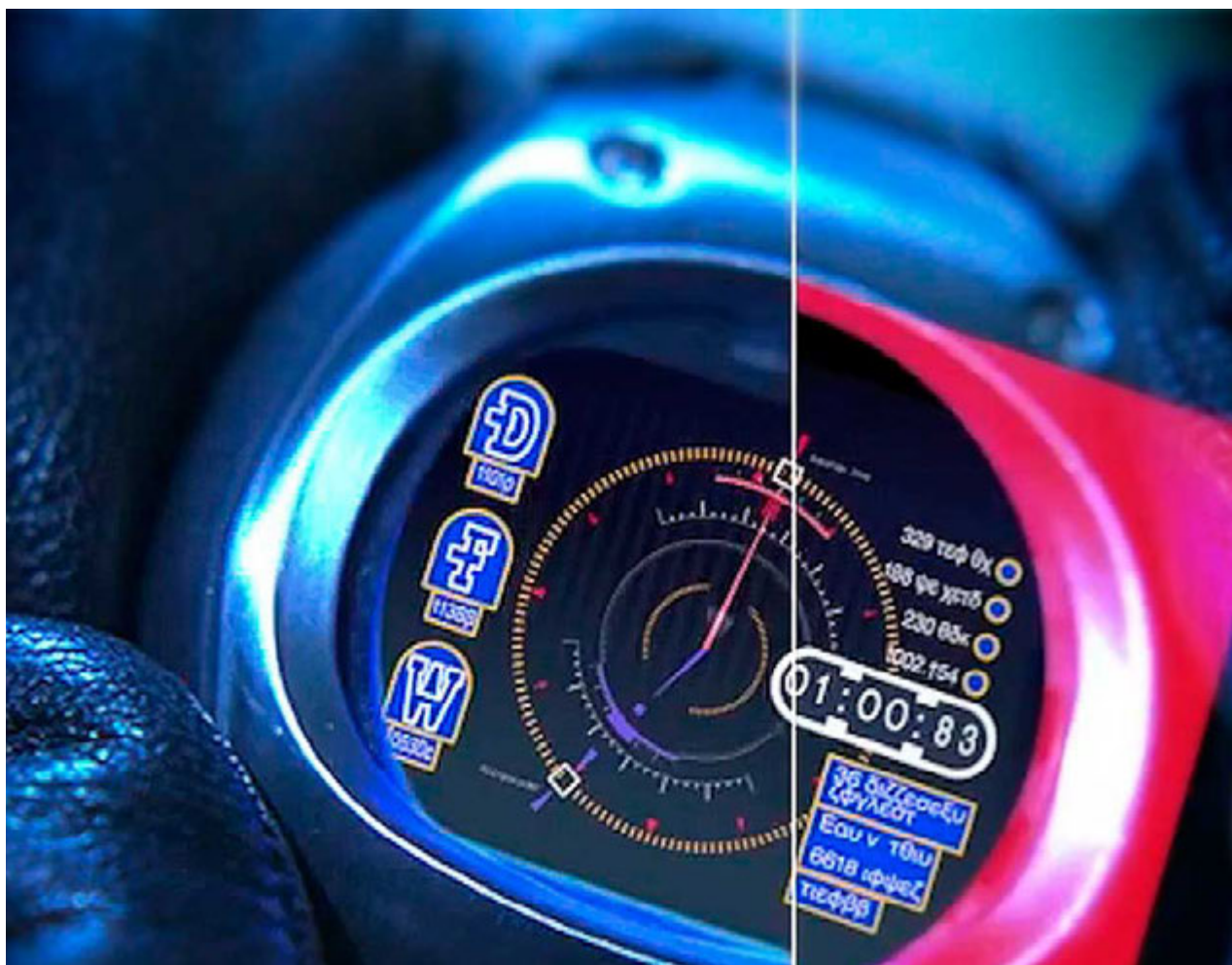
SALIDAS PROFESIONALES_

Director de Postproducción	Etalonador	Editor	Operador de DaVinci Resolve
Técnico especialista en VFX	Compositor de planos a nivel cinematográfico		
Técnico de composición y postproducción			
Motion grapher en productoras, TV, empresas, agencias de diseño y comunicación visual o freelance			

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1.000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.





MÓDULO

EFECTOS VISUALES_

Controla tus propios proyectos de VFX y 3D-VFX de principio a fin, sacándole todo el partido a las posibilidades que ofrece el principal software empleado en producción de efectos visuales: NukeX. Aplica las técnicas más avanzadas para conseguir los resultados más espectaculares, bien sea dirigiendo la postproducción de un largometraje, integrando efectos especiales en un videojuego o estableciendo la paleta cromática de cualquier creación audiovisual.

Herramientas



Adobe
Premiere



Davinci
Resolve



Foundry
Nuke

01/ Introducción a Adobe Premiere CC.

- El entorno de trabajo.
- Creación y modificación de proyectos.
- Consolidar, transcodificar y archivar proyectos.
- Requisitos del sistema.

02/ Tips de Edición.

- Informativos.
- Edición de Video clips.
- Edición de Documentales.
- Video de Ficción.

03/ Espacio de trabajo y flujos de trabajo.

- Flujo de trabajo de proxy.
- Flujos de trabajo de color.
- Flujo de trabajo básico.
- Uso de paneles.
- Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa.
- Preferencias.
- Sincronización de ajustes con Adobe Creative Cloud.
- Flujos de trabajo de varias aplicaciones.
- Adobe Dynamic Link.
- Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade.
- Flujo de trabajo de varias plataformas.
- Métodos abreviados de teclado de Premiere Pro CC.
- Flujo de trabajo básico.
- Compatibilidad con flujos de trabajo de realidad virtual.

04/ Importación de material de archivo

- Formatos de archivo compatibles.
- Transferencia e importación de archivos.
- Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.
- Importación de imágenes fijas.
- Importación de audio digital.
- Importación de recursos desde formatos sin cinta.
- Importación de archivos de proyecto XML desde Final Cut Pro.
- Captura y digitalización de material de archivo.
- Captura y recaptura de lotes.
- Uso del código de tiempo.
- Configuración del sistema para captura de HD, DV o HDV.
- Captura de vídeo DV o HDV.
- Digitalización del vídeo analógico.
- Creación de clips para la edición fuera de línea.

05/ Administración y control de recursos

- Organización de recursos en el panel Proyecto.
- Personalización del panel Proyecto.
- Gestión de metadatos.
- Uso de las proporciones de aspecto.
- Localización de recursos.
- Superposiciones de monitor.
- Procesamiento y reemplazo de medios.
- Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa.
- Uso del Monitor de referencia.

06/ Edición con Adobe Premiere.

- Adición de clips a secuencias.
- Creación y modificación de secuencias.
- Edición desde secuencias cargadas en el Monitor de origen.
- Reorganización de clips en una secuencia.
- Uso de clips en una secuencia.
- Procesamiento y previsualización de secuencias.
- Flujo de trabajo de edición multicámara.
- Uso de marcadores.
- Creación y reproducción de clips.
- Recorte de clips.
- Creación de clips especiales (sintéticos).
- Trabajo con clips sin conexión.
- Volver a vincular medios sin conexión.
- Revisión de origen y direccionamiento de pista.
- Sincronización de audio y vídeo con Combinar clips.
- Modificación de las propiedades de clip con Interpretar material de archivo.

07/ El sonido en Premiere.

- Masterización video-audio básica.
- Flujo de trabajo en Audition, ventajas sobre la edición sonora sobre Premiere.
- Sincronización avanzada de sonido directo externo.
- Link Dinámico con Adobe Audition.
- Implicaciones a nivel de imagen, codecs, canales y volúmenes audio en entornos broadcast.
- Efectos de sonido, compresores, buses y masterización audio final.
- Edición y post-producción de sonido multipista.

08/ La tituladora.

- Creación y edición de títulos.
- Creación y aplicación de formato al texto en títulos.
- Plantillas de Live Text.
- Estilos de texto del titulador.
- Uso de texto y objetos en los títulos.
- Adición de imágenes a los títulos.
- Dibujo de formas en títulos.
- Rellenos, trazos y sombras en los títulos.

09/ Efectos y transiciones

- Acerca de los efectos
- Aplicación, eliminación, búsqueda y organización de efectos.
- Visualización y ajuste de efectos y fotogramas clave.
- Ajustes preestablecidos de efectos.
- Efectos de clip maestro.
- Enmascaramiento y seguimiento.
- Estabilización de movimiento con el efecto.
- Estabilizador de deformación.
- Descripción general de las transiciones: aplicación de transiciones.
- Modificación y personalización de transiciones.
- Cambio de la duración y velocidad de los clips.
- Movimiento: posición, escala y rotación de clips.
- Capas de ajuste.
- Efectos de corrección de color.
- Efecto Corrección de color tridireccional.
- Transiciones y efectos de audio.
- Uso de las transiciones de audio.
- Aplicación de efectos a audio.
- Efecto Reparación de obturación de desplazamiento.
- Entrelazado y orden de campos.
- Eliminación del parpadeo.
- Creación de resultados comunes.
- Corte de transformación.

10/ Corrección de color.

- Corrección de Color Básica con el Panel Lumetri.
- Curvas: Corrección de Color con el Panel Lumetri.
- Ruedas de Color.
- HSL Secundario.
- Viñetas.
- Corrección avanzada de color de material rodado con gama logarítmica, comprensión de ésta y ventajas.

11/ Composición.

- Modos de fusión.
- Canales alfa y ajuste de la opacidad del clip.

12/ Animación y fotogramas clave.

- Efectos de animación.
- Agregar, navegar y configurar fotogramas clave.
- Movimiento y copia de fotogramas clave.
- Optimización de la automatización de fotogramas clave.
- Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave.

13/ Exportación de proyectos.

- Exportación de una imagen fija.
- Exportación de proyectos para otras aplicaciones.
- Exportación para la web y dispositivos móviles.
- Procesamiento inteligente.
- Uso de Adobe SpeedGrade.
- Uso de Adobe Prelude.
- Modos de exportación de conformados.

14/ Introducción a DaVinci Resolve.

- La interfaz.
- Gestión de proyectos.
- El menú de preferencias.
- Configuración de proyecto.

15/ Importación y preparación del material.

- La Página de Medios.
- Sincronización de vídeo y audio.
- Archivos optimizados.
- Almacenamiento en caché.
- Organización de archivos multimedia.
- Relink.
- Trabajando con clips con diferentes atributos.

16/ Edición y conformado.

- La Página de Edit.
- Herramientas de edición básicas y avanzadas.
- Propiedades dentro del Inspector.
- Cambios de velocidad en un clip.
- Biblioteca de efectos.
- Edición multicámara.
- Diferentes protocolos para el conformado.
- Conformar una secuencia mediante XML.
- Detección de corte de escena.
- Revisar el conformado con un vídeo de referencia.
- Realización de dailies.

17/ La página de Color.

- Interface.
- El visor y la ventana de nodos.
- El Timeline.
- Las paletas de corrección de color.
- Scopes o Representaciones Gráficas.

18/ Correcciones primarias.

- Bases de la corrección de color.
- Barras de ajustes primarios.
- Círculos de ajustes primarios.
- Círculos Log.
- RGB Mixer.
- Trabajar con archivos raw.
- Trabajar con archivos log.
- Curvas de color.
- Curvas de Soft Clip.
- Reducción de ruido.

19/ Correcciones secundarias.

- Curvas VS.
- Qualifier I.
- Qualifier II.
- Qualifier Luminancia.
- Power Windows.
- Power Window Dibujo.
- Tracker.
- Estabilizado.
- Blur y Sharpen.
- Input Sizing.
- Output Sizing.
- Edit sizing.
- Node sizing.
- Registro o Data Burn In.

20/ Nodos.

- Introducción.
- Nodos de capa y paralelos.
- Modos de composición.
- Espacios de color y mates en los nodos.
- Key y nodo Keymixer.

21/ Corrección de color.

- Stills o Capturas.
- Funcionamiento de la Galería.
- Comparando correcciones de color.
- Copiar correcciones de color.
- Versiones.
- Grupos.

22/ Animación.

- Animación manual.
- Animación automática.

23/ Exportación.

- Exportación básica.
- Exportación avanzada.

24/ Introducción a la composición.

- Historia de los efectos visuales.
- Los efectos visuales a día de hoy.
- Workflow de trabajo en composición.

25/ Introducción a The Foundry Nuke.

- Entender qué es un sistema de trabajo nodal.
- Interfaz del programa.

26/ La Composición 2d. Capas, canales y máscaras en Nuke.

- Combinar canales con Copy, Shuffle y ShuffleCopy.
- Cómo importar archivos al programa.
- Cómo unir capas (nodo merge) y sus modos de fusión.
- Premult y Unpremult dos herramientas básicas en Nuke.

27/ La transformación de elementos en Nuke.

- Transformaciones básicas y animaciones en el entorno 2d.
- Expresiones básicas, simples y complejas, en Nuke.
- Los desenfoces en Nuke.
- Deformaciones y Morphings.
- Deformación de elementos para su integración con Smartdistort.
- Deformaciones de tiempo.

28/ Correcciones de color.

- Técnicas de matchgrading para mejorar las integraciones.
- Espacios de color y como saltar entre ellos.
- Comparación de color.
- Quitar y añadir ruido a una imagen, un proceso básico en vfx.

29/ Generadores en Nuke.

- El uso del noise como generador de niebla y su mejor integración.
- El ramp como generador de fondos.
- El radial y el rectangle como generadores de máscaras.

30/ Tratamiento de las imágenes multicapa (EXR) desde programas de 3d.

- Mejora de los renders.
- Uso de las capas de normales, movimiento, Z.

31/ La rotoscopia y Rotopaint.

- Fundamentos de la rotoscopia.
- Trucos y consejos a la hora de realizar una rotoscopia.
- Revelados, clonados, borrados y pintados en Nuke.

32/ El Tracker y el Planar Tracker en Nuke.

- ¿Qué es el tracker?.
- Cómo estabilizar un plano.
- Aplicar un matchmove a un elemento en una escena.
- El Corner Pin.
- Diferencias entre tracker y planartracker.
- Usos del PlanarTracker.

33/ ChromaKey.

- ¿Qué es un chroma?.
- Herramientas para su extracción: Keyer, Primatte, Keylight, IBK, Ultimatte y ChromaKeyer.

34/ Luces volumétricas.

- Los nodos VolumeRays y GodRays.

35/ La Composición 3d. El entorno 3d de Nuke.

- Configuración del entorno 3d.
- Cómo movernos por el entorno 3d.

36/ Crear escenas 3d.

- Configuración de una escena.
- Geometrías básicas en Nuke.
- Modificadores de geometrías en Nuke.
- Importación de elementos 3d a Nuke.
- Creación de entornos 3d basados en planos (modelbuilder).

37/ Creación de materiales en Nuke.

- Creación de materiales básicos en Nuke.
- Como proyectar y modificar texturas sobre geometrías en Nuke.

38/ La iluminación 3d.

- Generación de luces en Nuke.
- Las sombras en Nuke.

39/ La Animación en el entorno 3d de Nuke.

- Los axis y sus utilidades.

40/ CameraTracker.

- Creación de una cámara 3d con el mismo movimiento que la de un plano.
- Integrar un elemento con perspectiva en un plano.
- Generación de una nube de puntos que represente el plano (PointCloud).
- Generación de una malla poligonal basada en la "pointcloud" (PoisonMesh).
- Cómo generar un HDRI a partir de imágenes fijas.

41/ Sistemas de partículas en Nuke.

- Creación de sistemas de partículas en Nuke.
- Modificadores de los sistemas de partículas.
- Usos más comunes de las partículas de Nuke.

42/ Exportar una escena 3d o algunos elementos concretos a otros programas.



MÓDULO

MOTION GRAPHICS_

Presente y futuro del diseño, en este módulo aprenderás a explotar todas las posibilidades del Motion Graphics mediante el uso profesional de sus dos softwares principales: After Effects y Cinema 4D. Aprende a crear los mejores títulos de créditos, bumpers televisivos, spots publicitarios, modelado, texturizado y animación de gráficos 3D... mediante un programa pensado para ayudarte a alcanzar la maestría en una de las áreas más demandadas del panorama digital actual.

Herramientas



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator



Adobe
Media Encoder



Adobe
After Effects



Maxon
Cinema 4D

01/ Preproducción en Motion Graphics.

- Desarrollo de la idea y briefing.
- Tendencias estéticas.
- Storyboard y animaticas.
- Página web de Referencia.
- Metodología de trabajo en After Effects.

02/ Introducción a After Effects.

- Atajos de teclado básicos.
- Tipos de capas.
- Definidores.
- Creación de composiciones.
- Importando archivos.
- Espacio de trabajo.
- Capas.
- Transformaciones.
- Controles de reproducción.
- Pre-composiciones.
- Pre-render.

03/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de máscaras.
- Combinación de máscaras.
- Mates de Seguimiento.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.
- Técnica de rotoscopia.

04/ Principios de la animación digital.

- Técnicas de animación.
- Nulos como ayudantes en las animaciones.
- Tipos de fotogramas clave.
- Trabajar con trayectorias.
- Orientación automática.
- Creación de trayectorias desde vectores.
- Curvas de animación.
- Remapeos de tiempo.
- Animación por intercalado de imágenes.
- Introducción a animaciones con expresiones.

05/ Creación de gráficos animados vectoriales mediante capas de formas.

- Herramientas de creación y edición de capas de forma.
- Editar archivos vectoriales externos.
- Gestión de grupos de formas.
- Agregar nuevos atributos, propiedades y operadores.
- Animación de capa de formas.

06/ Animaciones dinámicas de textos.

- Edición de texto párrafos.
- Animación del texto de origen.
- Combinación de textos sobre trazados.
- Agregación y gestión de nuevos parámetros.
- Animación con selector de rango.
- Animación con selector de ondulación.
- Preestablecidos de animación de textos.

07/ Flujo de trabajo con efectos.

- Familias de efectos.
- Trabajar con máscaras para los efectos.
- Modos de fusión dentro de efectos.
- Capa de ajustes.

08/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de calado de máscaras.
- Máscaras RotoBézier.
- Combinación de máscaras por medio de operadores.
- Empleo de máscaras en los efectos.
- Tipos de Mates de Seguimiento.
- Revelación de capas por metraje aplicado como mates.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.

09/ Trabajo con escenarios en tres dimensiones dentro del entorno 3D.

- Propiedades: empleo de capas 3D.
- Moverse por el entorno 3D.
- Trabajar con Cámaras.
- Tipos de Luces.
- Diferencias entre motor classic 3D y Cinema.
- Introducción a Cineware y Cinema Lite.

10/ Captación de movimiento de un video por medio de rastreadores.

- Rastrear la posición, escala y rotación en 2D sobre un vídeo.
- Rastrear las cuatro esquinas en 2D sobre una pantalla.
- Creación de escenario 3D con el efecto rastreador de cámara 3D.
- Implementación de gráficos 3D con capturadora de sombra.
- Estabilizador de deformación de VFX.
- Rastrear transformaciones con Mocha AE.
- Rastrear mates con Mocha AE.
- Rastrear caras y extraer transformaciones.

11/ Técnicas de corrección de color para etalonaje y estilos visuales.

- Trabajar con efecto Niveles.
- Trabajar con efecto Curvas.
- Trabajar con efecto Tono / Saturación
- Trabajar con efecto Color de Lumetri.
- Interpretación de las herramientas de análisis: Ámbitos de Lumetri.
- Empleo de capas de ajuste para corrección de color.
- Flujo de trabajo en corrección de color sobre un montaje.

12/ Composición de cromas para montajes en postproducción.

- Tipos de cromas.
- Extracción de croma con efecto KeyLight.
- Corrección de color para optimizar la extracción de croma.
- Propagación del Pinceles de Rotoscopia.
- Corrección del alfa con Perfeccionar borde.
- Técnica de rotoscopia con máscaras.

13/ Herramientas extras.

- Ondulador para crear aleatoriedad.
- Más suave para suavizado de animaciones.
- Pinceles para simulación de escritura.
- Tampón para reconstrucción de planos con marcas de rastreo.
- Borrador para mates animados.

14/ Gestión de exportación de vídeo.

- Diferencia entre Cola de procesamiento y AME.
- Configuración de render.
- Módulo de salida, formatos y codecs de compresión.
- Creación de varias salidas.
- Generación y edición de plantillas.
- Pre-Render: usos y utilidades.
- Creación: configuración de un proxy.
- Importación de proyecto aep en Adobe Media Encoder.
- Análisis de preestablecidos.
- Configuración de formato y compresión en Adobe Media Encoder.

15/ Creación y animación de personajes en 2D.

- Herramienta de posición de marioneta.
- Control de densidad de la malla de deformación.
- Control de superposición de marioneta.
- Grabación de movimiento.
- Diseño de personaje para su construcción.
- Emparentamiento de capas para animación FK.
- Creación de rigging IK sobre una configuración FK.
- Implementación de herramienta de marioneta con IK.
- Corrección de diseño de personajes para la optimización.
- Rigging Facial.
- Creación y manejo de controladores.

16/ Composición de capas multipase.

- Importación de material multipases.
- Gestión de profundidad de color del proyecto.
- Ajustes del perfil de color del proyecto.
- EXtractoR.
- Organización de capas multipase.
- Configuración de modos de fusión de las capas multipase.
- Buffer de objetos como mates.
- Pase especial UV con efectos para composición.
- Corrección de color sobre capas multipase.

17/ Introducción a Cinema 4D.

- Interfaz.
- Flujos de trabajo.
- Tipos de objeto.
- Trabajo con el histórico.
- Uso de jerarquías.
- Capas.
- Operaciones básicas sobre objetos.

18/ Modelado básico en Cinema 4D.

- Introducción a los splines.
- Introducción a los objetos nurb.
- Introducción a los objetos poligonales.
- Selección y transformación de caras, aristas y vértices.
- Modificaciones sobre la estructura.

19/ Materiales y Texturizado en Cinema 4D.

- Materiales.
- Propiedades y gestión de los materiales.
- Texturas.

20/ Animación en Cinema 4D.

- Introducción a la animación.
- Uso y animación de deformadores.

21/ Mograph en Cinema 4D.

- Tipos de objeto Mograph.
- Objeto Cloner, Matrix, trazador, textos.
- Selecciones Mograph.
- Control de objetos Mograph.
- Trabajo con Effectors.

22/ Dinámicas y Partículas en Cinema 4D.

- Dinámicas (configuración de cuerpos sólidos, blandos y objetos complejos).
- Simulación de partículas.
- Uso de la etiqueta hair.
- Iluminación y render de simulaciones hair.

23/ Xpresso en Cinema 4D.

- Uso del editor de nodos.
- Generación de controles de usuario.
- Uso de sonido para controlar animaciones.

24/ Iluminación y Render en Cinema 4D.

- Herramientas de iluminación.
- Uso de la etiqueta de composición.
- Render por capas y multipase.

25/ Composición y Edición en After Effects.

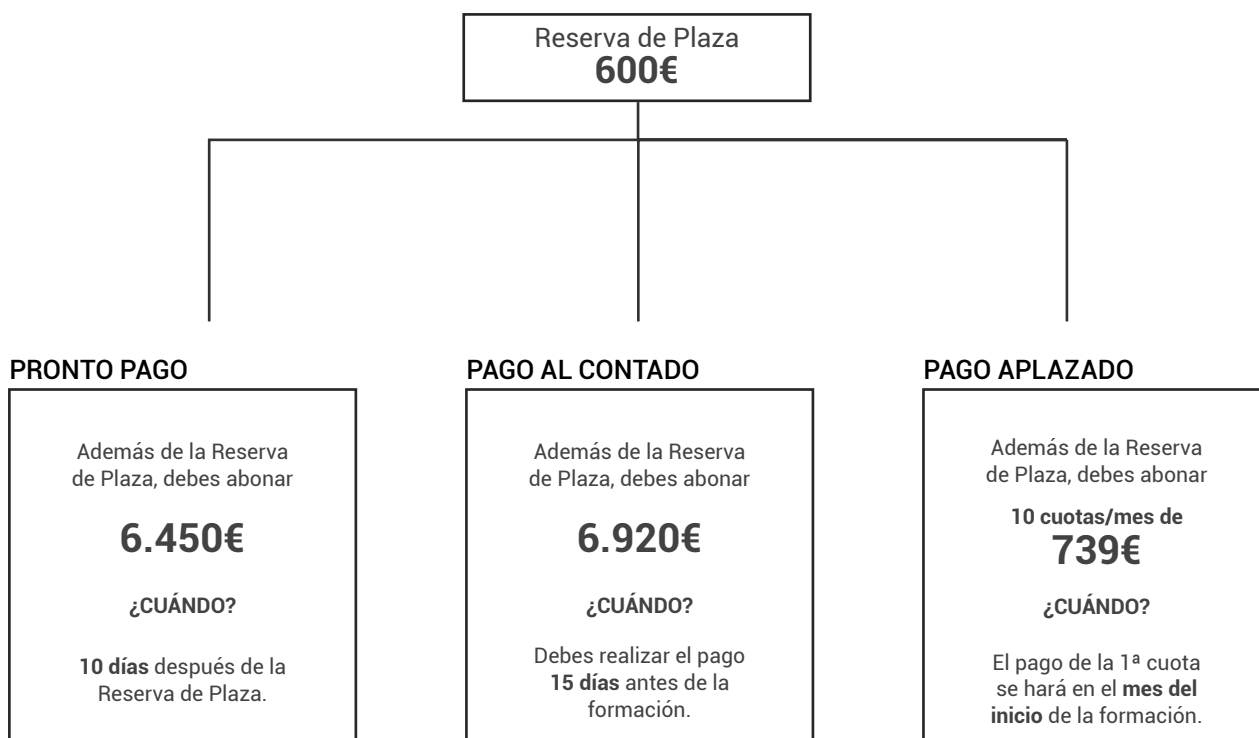
- Composición multicapa.
- Importación de proyectos desde Cinema 4D.
- Retoque final de color y render.
- Edición sobre la línea de tiempo.
- Sonorización.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Profesional en Postproducción** es de:

~~9.400€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

