trazos_



MÁSTER PROFESIONAL EN COMPOSICIÓN Y VFX

Información académica

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

Temario

01 Efectos visuales
02 Houdini

Proceso de matriculación

01 Proceso de matriculación
02 Precio

Cuesta de San Vicente, 4 | 28008 Madrid | Telf: +34 915 41 51 51 | www.trazos.net



MÁSTER PROFESIONAL EN COMPOSICIÓN Y VFX

¿Por qué conformarse con dominar solo una herramienta cuando puedes tener todas a tu disposición? Eso es lo que te ofrecemos con nuestro Máster Profesional en Composición y VFX: un programa académico compuesto de los principales softwares en creación de Efectos Visuales empleados en la industria cinematográfica.

Explosiones, mutantes que se teletransportan en el acto, mundos imposibles... Podrás hacer lo que siempre has imaginado y conviértete un experto en crear la magia del cine aprendiendo todo lo que necesitas saber sobre **Foundry Nuke, SideFX Houdini, Adobe Premiere y DaVinci Resolve**, los principales softwares empleados en las grandes superproducciones.

Recuerda que la calidad de nuestro Máster Profesional en Composición y VFX se encuentra avalada con la certificación oficial de Trazos como centro formativo autorizado de Adobe y también con la certificación oficial como **Training Center Provider de NukeX**.

Horas totales
600 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Efectos VIsuales.
Houdini.

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.

AUTODESK Authorized Partner

La mejor suite de herramientas usadas en grandes producciones audiovisuales nos avala como **Autodesk Authorized Partner** para que tú puedas crear las mejores imágenes en 3D.

AUTHORIZED Training Center

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.

HOUDINI CERTIFIED SCHOOL

Los mejores efectos visuales se hacen en **Trazos**. ¿Por qué? Somos una de las pocas **escuelas en Madrid certificada por SideFX y homologada** para impartir formaciones de Houdini, la herramienta de VFX con más salidas profesionales de la industria.

PROFESORES DEL ÁREA_



MATÍAS RUBIO
HOUDINI



ENRIQUE ALBALAD
POSTPRODUCCIÓN



EDU MONREAL
POSTPRODUCCIÓN



LUIS LÓPEZ
HOUDINI

SALIDAS PROFESIONALES_

- Etalonador
- Editor
- Operador de DaVinci Resolve
- FX Artist
- Técnico especialista en VFX
- Compositor de planos a nivel cinematográfico
- Técnico de composición y postproducción

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1000 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

Pr | Adobe Premiere

Davinci Resolve

NUKE | 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 desenfoques 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 ractangle 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

HOUDINI_

Si hay un nombre propio en la industria cinematográfica en lo que a efectos visuales se refiere ese es el de SideFX Houdini, el programa estrella en creación de VFX. Manejarlo a nivel profesional te abrirá las puertas de los principales estudios de postproducción, los mismos que hacen saltar por los aires las leyes de la física o nos trasladan a galaxias muy, muy lejanas. Además, convertirse en experto en VFX a través de Houdini también significa abrirse un amplio abanico de oportunidades dentro del mundo del videojuego, así como en la televisión, con series cada vez más ambiciosas y necesitadas de expertos en efectos visuales.

Herramientas

Houdini | Side FX Houdini

Ps | Adobe Photoshop

01/ Houdini 101 - Un recorrido por Houdini.

- Introducción a Houdini.
- Interface y primeros pasos.
- Introducción al flujo de trabajo en Houdini.
- Modelado.
- Digital Assets.
- Animación mediante llaves.
- Animación procedural.
- Atributos, Variables y funciones.
- Introducción a Luces, Cámaras y Render.
- UV.
- Introducción a materiales.
- Introducción a las partículas.
- Introducción a las dinámicas.
- Introducción a la composición.

02/ Modelado Procedural y Digital Assets.

- Repaso de los nodos Modelado.
- Modelado Procedural y copias.
- Modelado de Hard surfaces.
- Empaquetado de Assets.
- UV.

03/ Introducción a VOP/VEX.

- Introducción.
- Utilización y aplicaciones, entorno VOP.
- Funciones y sintaxis Básica.

04/ Materiales y Shader.

- Qué son y para que los necesitamos.
- Materiales Principales de Houdini y Materiales especiales.

05/ Render.

- Entorno de Render Mantra.
- Iluminación y Enfoque.
- Canales y Pases,Que son y porque los necesitamos.
- Efectos de Render (DOF,Motion Blur,AO).
- Iluminación basada en Imágenes IBL.
- Combinación de Render y materiales.

06/ Animación Procedural.

- Animación mediante funciones.
- Animación mediante expresiones.
- CHOP's.

07/ Creación de Efectos Combinados I.

- Combinación creativa de lo que ya conocemos.
- Creación completa de una escena.

08/ Introducción a la Simulación.

- En qué consiste y a qué nos referimos.
- Tipos de simulaciones.

09/ Simulación de Cuerpos Rígidos.

- Conceptos y usos.
- Estructura de nodos general para simulaciones.
- Simulación de geometría simple.
- Destrucción en Houdini.

10/ Sistemas de Partículas.

- Qué es una partícula.
- Sistemas de partículas.

11/ Simulación de Fluidos.

- Definición de Fluido.
- Líquidos.
- Océano o superficies líquidas.

12/ Simulación de Sistemas Granulares.

- Qué es un sistema granular.
- Simular arena (seca/húmeda).
- Simulación de cuerpos flexibles con Gránulos.

13/ Simulación de Sistemas Volumétricos.

- Qué es un Fluido Volumétrico.
- Simulación.

14/ Simulación de Sistemas Combinados.

- Creación de un sistema con varias simulaciones combinadas. (Rígidos/Fluidos/partículas/Volumétricos).
- Ejercicio completo.

15/ Simulación de Telas.

- Para qué podemos usarlas.
- Configuración del sistema.
- Simulación junto a sistemas complementarios.

16/ Sistemas de Hair and Fur.

- Qué son y para qué usarlos.
- Creación y modificación.

17/ Creación de Efectos Combinados II.

- Combinación de todo lo visto en escenas complejas.
- Ejercicio completo.(Desde el inicio hasta el Render).

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Profesional en Composición y VFX** 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.

Reserva de Plaza
600€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

6.450€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

6.920€

¿CUÁNDO?

Debes realizar el pago **15 días** antes de la formación.

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

10 cuotas/mes de
739€

¿CUÁNDO?

El pago de la 1ª cuota se hará en el **mes del inicio** de la formación.

PROCESO DE MATRICULACIÓN_

01 PONTE EN CONTACTO CON TU ASESOR PEDAGÓGICO.

¿Aún no te han asesorado?

PULSA AQUÍ PARA QUE TE ASESOREN

02 TU ASESOR TE ENVIARÁ EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA.

03 ENTREGA A TU ASESOR EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA CON TUS DATOS Y EL JUSTIFICANTE BANCARIO.

04 TU ASESOR TE RESERVARÁ UNA PLAZA EN LA ESCUELA.

05 TE HAREMOS LLEGAR EL CONTRATO DE ENSEÑANZA A TU EMAIL PARA QUE PUEDAS FIRMARLO DE FORMA DIGITAL.

06 ¡TODO LISTO PARA EMPEZAR TU FORMACIÓN!