



MÁSTER EN COMPOSICIÓN CON NUKEX

Información académica

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

Temario

- 01 Composición con NukeX

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER EN COMPOSICIÓN CON NUKEX

Las productoras de postproducción más importantes del mundo demandan a profesionales capaces de componer imágenes y diseñar efectos tridimensionales de una forma óptima y eficaz. Para cubrir ese trabajo se hace imprescindible conocer con profundidad el software NukeX, el programa de composición digital más utilizado del mundo.

Este Máster, diseñado conjuntamente con representantes de The Foundry, está pensado para aquellas personas que, sin conocimientos previos, quieran especializarse en el mundo de la composición profesional para cine y TV. Desde el punto inicial de conocer los fundamentos de trabajo nodal con NukeX, irás profundizando en las técnicas y procesos utilizados en las superproducciones y te adentrarás en el mundo del deep compositing, dominando las herramientas de composición de películas como "Ready Player One" o "Blade Runner 2049".

Además, el **Máster en Composición con NukeX** te formará en los conceptos de la Realidad Virtual y la estereoscopia a través de CaraVR: herramienta creada por The Foundry para llenar el vacío existente en la composición de planos dentro de este tipo de videos cada vez más demandados en el sector profesional.

Especialízate en composición para cine y TV y trabaja en la profesión que más ha crecido en el sector audiovisual.

Horas totales
300 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Composición con NukeX

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.

PROFESORES DEL ÁREA_



ENRIQUE ALBALAD
POSTPRODUCCIÓN



EDU MONREAL
POSTPRODUCCIÓN

SALIDAS PROFESIONALES_

Técnico especialista en VFX

Compositor de planos a nivel cinematográfico

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.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The
Frank Barton
Company

ECOALF

■ ■ EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Agilvy

orange™

PRISA

publiciS
ESPAÑA

Sanitas

USER^{T38}

social
noise

TAPSA | Y&R

Telefonica

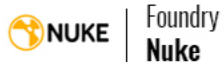


MÓDULO

COMPOSICIÓN CON NUKEX_

Nuke X es mucho más que un software: es el instrumento número uno en creación y diseño de Efectos Visuales, empleado por los principales profesionales de la industria. Por ello queremos enseñarte a dominar las técnicas y los métodos de trabajo propios de los mejores equipos de trabajo, desde todo lo que puede dar de sí The Foundry Hiero a cómo gestionar el color, la composición pos pases 3D, el chromakey avanzado, el set extension o las precomposiciones, entre otros muchos aspectos. Marca la diferencia incluyendo entre tus habilidades el dominio de un programa capaz de abrirte las puertas a infinitas posibilidades creativas.

Herramientas



01/ Introducción a la composición.

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

02/ Introducción a The Foundry Nuke.

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

03/ 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.

04/ 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.

05/ 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.

06/ 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.

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

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

08/ 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.

09/ 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.

10/ ChromaKey.

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

11/ Luces volumétricas.

- Los nodos VolumeRays y GodRays.

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

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

13/ 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).

14/ Creación de materiales en Nuke.

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

15/ La iluminación 3d.

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

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

- Los axis y sus utilidades.

17/ 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.

18/ 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.

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

20/ CaraVR.

- Fundamentos de la producción VR.
- Workflow del trabajo en CaraVR.
- Sincronización de las cámaras con Adobe Premiere.
- Matching de color entre cámaras (C_ColourMatcher).
- Stitcheando las cámaras (C_Stitcher).
- Configurando los vectores de (C_Stitcher).
- C_CameraSolver.
- Riggeando las cámaras con C_CameraSolver.
- Comprobando el resultado del stitching con las HTC Vive.
- Arreglando los fallos de stitching.
- Uso del C_Tracker para llevar a cabo un estabilizado.
- Uso del C_Tracker para llevar a cabo un matchmove.
- Composición en planos VR.

21/ Deep Compositing.

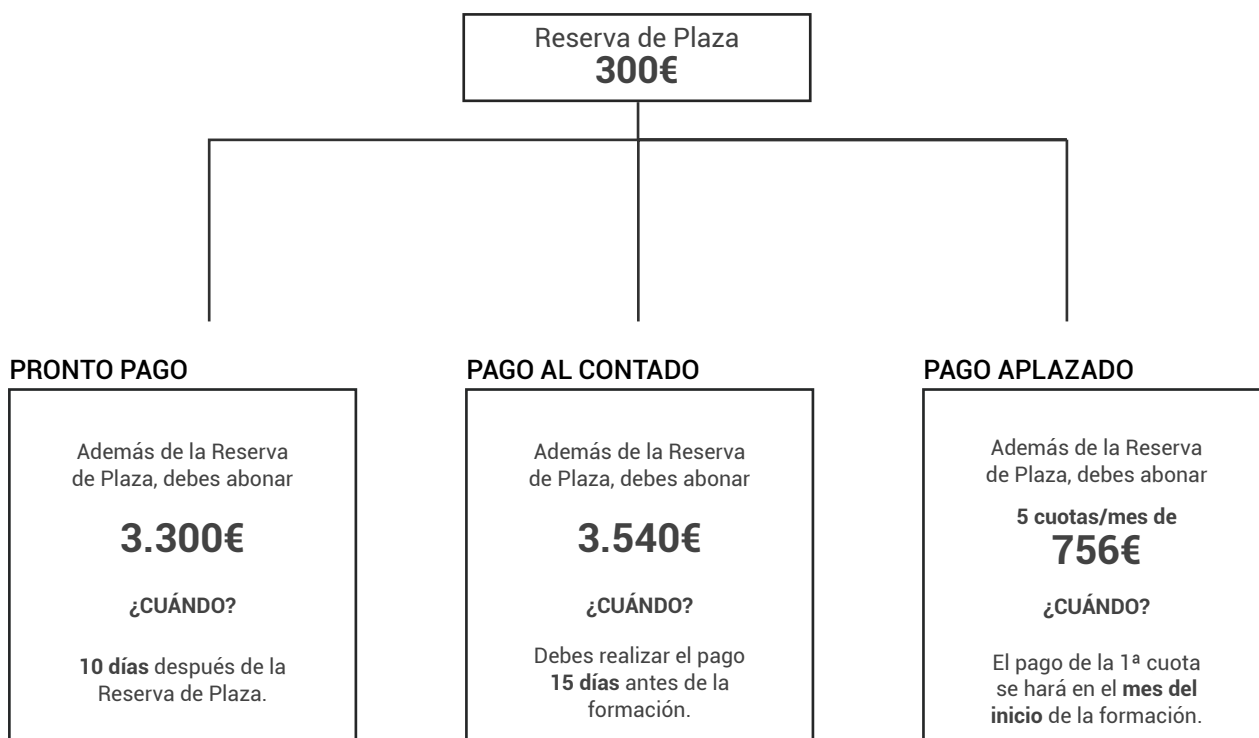
- Qué es el Deep Compositing.
- Usos de Deep Compositing.
- Importando Archivos Deep y sus nubes de puntos.
- Reformats y writes en deep.
- DeepCrop, DeepFromImage, DeepMerge y DeepHoldout.
- Elementos 2d en Deep.
- Deeps nativos y convertidos.
- El Scanlinerender en Deep.
- El Rayrender.
- Relighting with deep images.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster en Composición con Nuke** es de:

~~4.800€~~

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_

