



MÁSTER ONLINE EN COMPOSICIÓN Y VFX

DURACIÓN: 200 sesiones aprox. (600 horas lectivas)

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





MÁSTER ONLINE EN COMPOSICIÓN Y VFX

En Trazos te ofrecemos una formación con la que dominar las herramientas más importantes dentro de la industria: Nuke, Houdini, Premiere, DaVinci Resolve y Photoshop. Así como las técnicas más avanzadas y los métodos de trabajo más actuales para realizar proyectos profesionales.

Desde explosiones, animaciones o edición de sonido. Con esta formación nada se te escapará.

Recuerda que la calidad de nuestro **Máster Online 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
200 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Efectos Visuales.
Houdini.

CERTIFICADOS_



Trazos fue el primer centro académico español en obtener la certificación oficial como **Training Center Provider** de NukeX. Como pioneros en el uso de esta herramienta, contamos con la más extensa experiencia y profesorado acreditado.



La escuela ha sido certificada como centro homologado "**Authorized Training Center**" para todas las herramientas que componen la suite de software de Autodesk, garantizando la máxima calidad de la enseñanza técnica.



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_



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.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBDO

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

Telefónica



MÓDULO

EFECTOS VISUALES_

En este modulo te formarás en el mejor programa dentro de la postproducción: NukeX. Junto con herramientas como Davinci Resolve o Adobe Premiere. Conocerás el espacio y los flujos de trabajo o integrarás elementos 3D en planos reales.

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 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_

Domina el mejor programa en creación de VFX: Houdini. En este módulo manejarás y conocerás todos los aspectos más importantes del sector y subirás tus proyectos al nivel más profesional.

Herramientas



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, Qué 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.

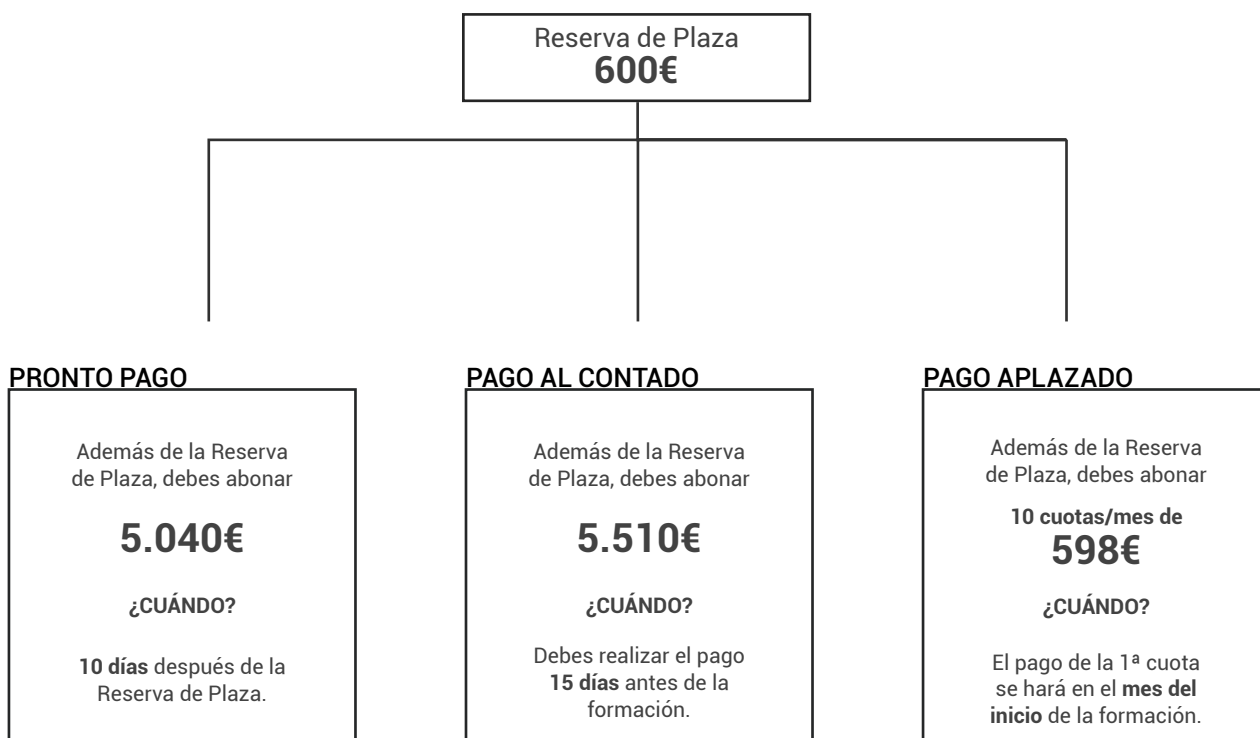
- Combinación de todo lo visto en escenas complejas.
- Ejercicio completo. (Desde el inicio hasta el Render).

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Online 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.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

