



MÁSTER ONLINE EN 3D Y EFECTOS VISUALES

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 3d con Autodesk Maya

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER ONLINE EN 3D Y EFECTOS VISUALES

Para realizar proyectos donde puedas crear tu propios mundos, con tus reglas y los entornos que solo tú tengas en tu cabeza, necesitas una formación que te haga dominar el 3D y los Efectos Visuales. Pero si lo que quieres es dar un paso más allá, para crear todo lo que se te ocurra como un completo profesional, necesitas este Máster Online en 3D y Efectos Visuales.

Las herramientas más potentes como **Adobe Premiere, Davinci Resolve, Nuke, Autodesk Maya, Substance Painter, Zbrush** y **Adobe Photoshop**, junto con las técnicas, tendencias y conocimientos más avanzados para llevarlo a cabo están en Trazos.

Recuerda que la calidad de nuestra formación está avalada con las **certificaciones oficiales de Autodesk y Foundry**.

Horas totales

600 Horas
200 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Efectos Visuales.
3d con autodesk maya.

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.

PROFESORES DEL ÁREA_



ANDRÉS RUIBAL
3D



ARTURO GULÍN
3D



IVÁN SAN MARTÍN
3D



ENRIQUE ALBALAD
POSTPRODUCCIÓN



ASER GODOY
3D



EDU MONREAL
POSTPRODUCCIÓN

SALIDAS PROFESIONALES_

Etalonador	Editor	Operador de DaVinci Resolve	Técnico especialista en VFX
Compositor de planos a nivel cinematográfico		Técnico de composición y postproducción	
3D Generalista Junior	Modelador	Iluminador	Desarrollador de escenarios y entornos
Character rigger			

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

CONTRAPUNTO BBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

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

3D CON AUTODESK MAYA_

Para conocer el 3D como la palma de tu mano, necesitas una formación que te prepare con los mejores conocimientos y procesos del sector, es decir, necesitas un módulo como este. Dominar Autodesk Maya como un experto te convertirá en un artista especializado en 3D.

Herramientas



Autodesk
Maya



Substance
Painter



Foundry
Nuke



Pixologic
Zbrush



Adobe
Photoshop

01/ Introducción al 3D con Autodesk Maya.

- Introducción a Maya.
- ¿Qué es Maya?.
- Interfaz y primeros pasos con las herramientas 3D.

02/ Modelado.

- Introducción al modelado.
- Modelado poligonal de superficies duras.
- Modelado de superficies nurbs.
- Modelado poligonal de superficies orgánicas.
- Retopolizado de superficies de alta densidad.
- Textos en 3D y vectoriales SVG.

03/ Esculpido Digital.

- Esculpido digital con zBrush.
- Introducción al esculpido con zBrush.
- Esculpido orgánico con zBrush.

04/ Iluminación.

- Introducción a la iluminación y sus aspectos artísticos.
- Iluminación con Arnold.
- Iluminación de estudio / producto.
- Iluminación de exterior.

05/ Texturizado.

- Introducción al texturizado.
- ¿Qué son UVs? y ¿Para qué sirven?.
- Tipos y técnicas de texturizado.
- Texturizado orgánico con Maya.
- Técnicas de texturizado con Substance Painter.

06/ Creación de Materiales.

- ¿Qué son los materiales?. Creación de materiales básicos.
- Utilidades especiales para creación de materiales.
- Creación de materiales complejos con Arnold.

07/ Render.

- Aplicación de técnicas de iluminación.
- Creación de materiales conjuntamente para finalización de imágenes.
- Render por pases contributivos AOVs.
- Composición de imágenes con Photoshop.

08/ Animación.

- Introducción a la animación y métodos de animación.
- Ejercicios prácticos.
- Trazados y deformadores especiales.
- Introducción a la animación de personajes.

09/ Rigging.

- Iniciación a la creación de setups para animación.
- Setups de geometrías.

10/ Dinámicas.

- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Sistemas Nucleus con Nparticles.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

11/ Sistema de pelo NHAIR.

- Introducción al sistema de pelo NHair.
- Creación de pelo largo.

12/ Postproducción con NUKE.

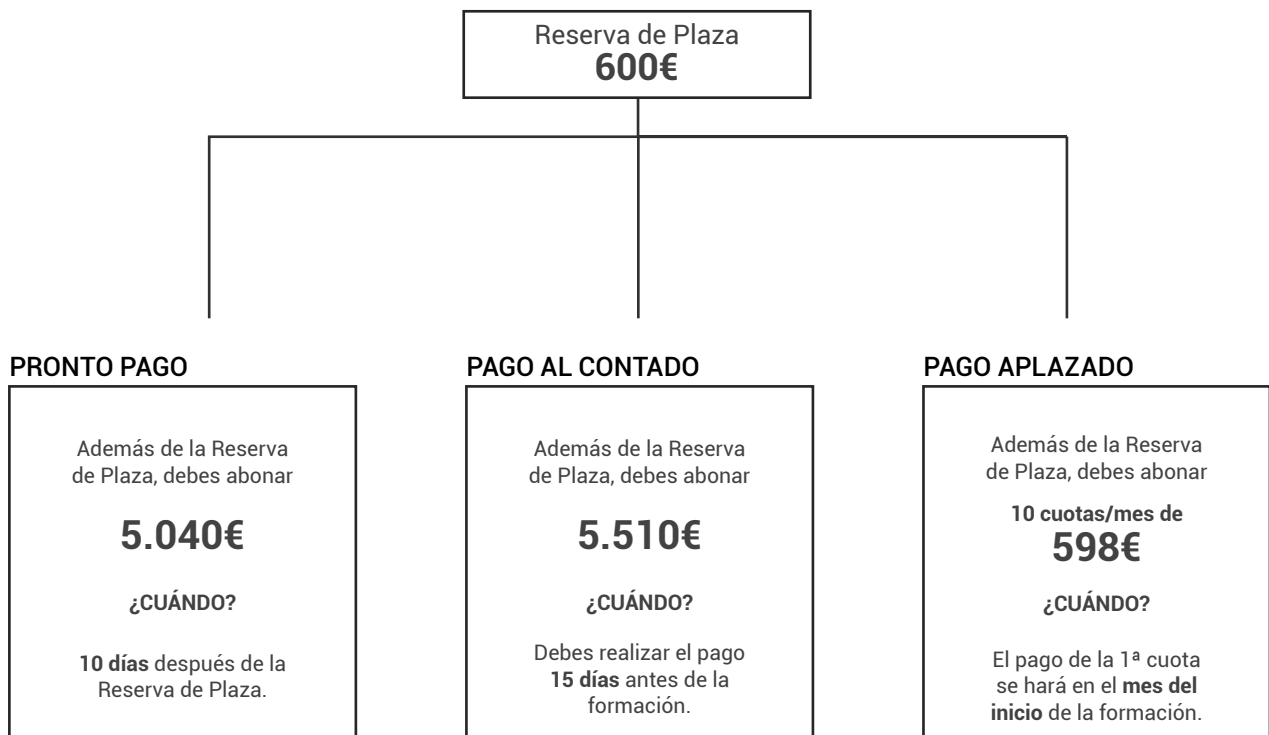
- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Online en 3D y Efectos Visuales** 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_

