





EXPERTO EN COMPOSICIÓN DIGITAL Y VFX

DURACIÓN//270 HORAS

Este Experto en composición digital y VFX te capacitará como especialista en composición de efectos especiales para cine, televisión y videojuegos. Las películas y los videojuegos se han convertido ya en producciones en las que una gran cantidad de profesionales aportan un valor añadido a las historias que se cuentan. Y nuestro objetivo es formarte para que puedas incorporarte a la industria como compositor digital.

Aprenderás a diseñar efectos visuales espectaculares, matte painting, tracking, integración 3D en imagen real, incrustaciones por chroma, motion graphics... Un programa académico que responderá con creces a las necesidades que nos encontramos en el rodaje y en la posproducción. Pretendemos que la formación sea completa, y es por ello que abarcaremos las áreas técnicas, pero también prestaremos atención al arte y la conceptualización, elementos indispensables para trabajar de manera eficiente en cualquier tipo de producción.

	DURACIÓN: 270 horas.
	INICIO: 14 de Febrero de 2022
	DÍAS: Lunes, martes, miércoles y jueves
	HORARIO: 16:00h. a 20:00h.

Enumeramos a continuación algunas de las características más importantes que tiene este programa:

- Todos nuestros docentes son profesionales activos y expertos en las disciplinas que imparten.
- Rodaje de 1 pieza VFX con el apoyo de profesionales y alumnos de las distintas especialidades.
- Visita de ponentes con reconocimientos y premios nacionales e internacionales.
- Participación en diferentes proyectos desarrollados por la productora cinematográfica de la escuela.
- Inscripción en la bolsa de trabajo de la escuela.

Si quieres ver algunos de los trabajos de nuestros alumnos puedes darte una vuelta por la galería de la página y empaparte del talento de los futuros profesionales del sector.

OBJETIVOS

- Supervisar de efectos visuales en las producciones audiovisuales.
- Componer VFX tanto en 2D como en 3D.
- Integrar imagen sintética e imagen real.
- Integración de color y luz.
- Resolver problemas en la composición.

SALIDAS

- Compositor de efectos visuales.
- Artista visual.
- Posproductor.
- Integrador de VFX.

DIRIGIDO A

- Licenciados y graduados en Comunicación Audiovisual, Bellas Artes u otras titulaciones universitarias que tengan relación con el audiovisual.
- Trabajadores que quieran profesionalizarse y perfeccionar su técnica de composición digital.
- Graduados en Bachillerato, Técnicos Superiores y cualquier persona que, sin necesidad de conocimientos previos, quiera iniciar una carrera en el mundo de la posproducción digital.

SchoolTraining se reserva el derecho de anular su celebración con menos de 8 alumnos.



01

CORRECCIÓN DE COLOR/ COLOR GRADING

El objetivo es dotar a los alumnos de conocimiento sobre los fundamentos del etalonaje digital, habilidad técnica para el color correction y un entendimiento creativo para el color grading. Se trata de controlar los colores para poder realizar incrustaciones y composiciones de efectos realistas. Un postproductor digital debe ser capaz de controlar el color y adaptarlo a su antojo.

Por otro lado la evolución del mercado nos lleva a que los procesos de color correction y finishing se ejecuten conjuntamente. Acabar el producto audiovisual para el mercado televisivo, cinematográfico, la red... requiere de una configuración específica que debemos conocer para el volcado a la copia final.

TEORÍA DE COLOR CORRECTION/COLOR GRADING.

- Naturaleza de la luz.
- Temperatura de color °K.
- Tricomía. Suma aditiva/sustractiva de color.
- HSL. Tono, saturación, luminosidad.
- Definición de la imagen. HD, 2K, 4K, 6K, 8K...
- Formatos imagen 1:1.33(4/3), 1:1.1.77(16/9), 1:2.35(anamórfico)...
- Curva sensitométrica. Curvas de color. RAW.
- Rango dinámico, latitud. Curvas logarítmicas.
- Profundidad de color: 8bit, 10bit, 12bit, 14bit, 16bit.
- Submuestreo de color: 4:4:4, 4:2:2, 4:2:1, 4:2:0.
- YCbCr luminance /RGB luminance.
- Espacios de color. ACES(AP0), UHDTV(rec.2020), HDTV(rec.709).
- Monitor de forma de onda. RGB(parade), Luminancia.
- Histograma. RGB, Luminancia.
- Vectorscopio. Señal de video. DCP, Televisión...
- Altas, medias y bajas luces. Shadows, midtones, highlights.
- Consolas de color correction. Curvas, "bolas"
- Color correction/ color grading. Etalonaje.
- Relaciones con director, productor, director de fotografía.

CORRECCIÓN DE COLOR CON DAVINCI RESOLVE

- Conceptos de corrección de color.
- Configuración del programa e importación del material.
- Ajustes de proyecto.
- Hue, sat y luma curves.
- Control de tonos de piel.
- Corrección primaria y secundaria.
- Máscaras y tracking de máscaras.
- Nodos en serie y en paralelo.
- Renders, conformado de secuencias y exportaciones.
- Workflow desde programa de edición.



02


COMPOSICIÓN DE ELEMENTOS DIGITALES

Los efectos visuales se han convertido en una pieza clave en la narrativa audiovisual, ayudando al director a crear el mundo que rodea los personajes. Son mucho más que explosiones, estando presentes en casi todos los productos audiovisuales. Cambiar un cielo, sustituir un cartel, eliminar una pintada, agregar un edificio, una bandada de pájaros... todo lo que haga falta para contar una historia.

La base de los efectos digitales es la composición de diferentes elementos: por un lado el material grabado y por otro los generados digitalmente. Conseguir un equilibrio que resulte atractivo es la clave para convencer al espectador de que lo que le mostramos es real.

En este módulo aprenderemos los procesos y técnicas que nos permitirán combinar los elementos de manera que no se pueda distinguir lo real de lo digital. Hay muchos softwares diferentes

que se usan en la industria, nosotros trabajaremos en After Effects por su fácil acceso, su versatilidad y su asentamiento en multitud de estudios.

- Introducción a la composición con After Effects
- Croma
- Utilización de máscaras y rotoscopia
- Tracking 2D
- Matte painting
- Camera mapping  Integración

INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN CON AFTER EFFECTS

Es importante familiarizarse con el interfaz del programa, conocer su relación con otros softwares y el flujo de trabajo que se debe seguir al utilizarlo. Cada efecto requiere un estudio pormenorizado de las herramientas y el orden en que deben ser usadas para llegar al resultado que estamos persiguiendo.

CROMA

Es una de las técnicas más usadas a la hora de componer imágenes. Si un croma está bien rodado, nos será relativamente sencillo resolverlo, pero, ¿y si el material no nos llega en las condiciones adecuadas? Estudiaremos cierta variedad de casos para que podamos resolver la mayoría de las situaciones que se nos planteen.

UTILIZACIÓN DE MÁSCARAS Y ROTOSCOPIA

Si queremos insertar algo detrás de un personaje que no tenía un croma, sumar o restar elementos a la composición, corregir el color de una zona determinada, eliminar una cicatriz o grano, etc, no nos quedará más remedio que hacer uso de máscaras. Aprenderemos a animarlas y combinarlas con otras técnicas de composición.

TRACKING 2D

Es posible insertar manualmente elementos 2D en escenas en movimiento, pero conseguir que la posición, escala y rotación de estos elementos se mantenga correcta en cada uno de los fotogramas puede ser un trabajo arduo y tedioso. Por suerte, las técnicas de tracking 2D nos pueden facilitar este trabajo y darnos un plus de calidad.

MATTE PAINTING

A la hora de contar historias, es necesario definir el espacio y el tiempo en el que transcurren los hechos de la narración. Uno de los elementos más útiles para lograr esta meta es la filmación en escenarios cuyos fondos sean capaces de transmitir estas ideas por sí mismos, pero esto es algo que, por muchas razones, no siempre es posible. Con la creación de matte paintings seremos capaces de saltarnos estas limitaciones.

CAMERA MAPPING

Si surge la necesidad de desplazar la cámara en un plano que originalmente era estático, nos encontraremos con el problema de que una imagen plana no cambia de perspectiva al ser movida. Con un camera mapping podremos darle un efecto de tridimensionalidad a esas imágenes para conseguir movimientos de cámara más realistas.

INTEGRACIÓN

Una vez hemos generado los efectos, aún nos quedará la tarea de hacer que el metraje original y estos encajen como si todo hubiese sido rodado en el mismo set. Cuanto menos se aprecie que hay efectos visuales en la pieza, mejor habremos hecho nuestro trabajo.



03

SUPERVISIÓN DE VFX “ON SET”

Desde la preproducción de una pieza audiovisual se deberán tener en cuenta aquellas cuestiones que vayan a ser solucionadas o añadidas en postproducción, entre otras, los efectos visuales. Se elegirán las técnicas más idóneas y se planificarán las medidas a tomar durante el rodaje.

Es en la grabación donde podremos asegurarnos de que el material obtenido sea el adecuado para su posterior tratamiento, de manera que garanticemos un buen resultado final. Además, durante la misma, obtendremos información de gran utilidad que usaremos a la hora de trabajar, como un informe de cámara y fotografías para crear un HDRI, esencial a la hora de integrar elementos 3D.

Realizaremos diferentes grabaciones en las que aprenderemos la importancia de ciertos detalles, claves para que nuestro trabajo posterior sea lo más sencillo posible y podamos obtener el mejor resultado.

- Elección de la técnica más adecuada.
- Colocación de puntos de tracking.
- Supervisión de croma.
- Captación de HDRI.
- Informe de cámara.

ELECCIÓN DE LA TÉCNICA MÁS ADECUADA

Como en cualquier ámbito, no existe una solución única para hacer creíble el efecto que nos han encargado. Pero hay soluciones que nos llevarán más o menos tiempo realizar, o que serán más adecuadas para un caso en concreto. Os enseñaremos a analizar distintas situaciones para que podáis hacer vuestro trabajo con la mayor eficiencia posible.

COLOCACIÓN DE PUNTOS DE TRACKING

No es lo mismo tener que trackear la pantalla de un monitor, que una cámara o un cuerpo humano. Veremos cuales son las mejores opciones en cada caso, de qué forma podemos hacer nuestros puntos más visibles para seguirlos con facilidad, y sin que sean tan evidentes que debamos perder mucho tiempo en borrarlos del metraje.

SUPERVISIÓN DE CROMA

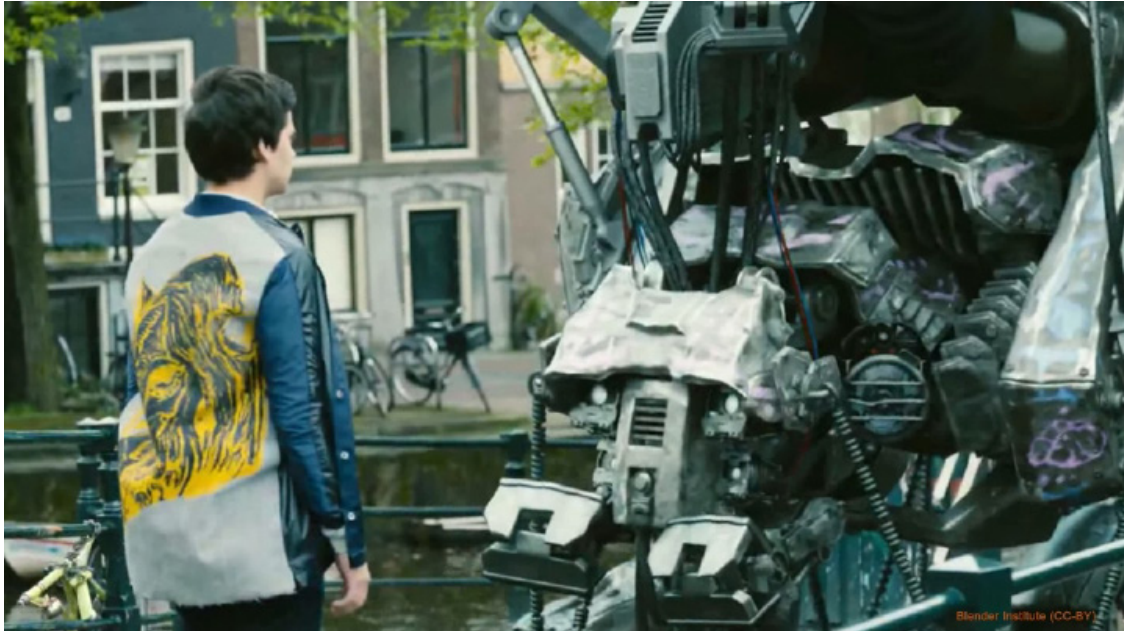
En este punto ya sabremos distinguir un buen croma de uno no tan bueno. Ahora, en el set, nos tocará aprender a solucionar ese tipo de problemas para ahorrarnos en la postproducción y así poder centrarnos en conseguir la mayor calidad posible.

CAPTACIÓN DE HDRI

Para integrar elementos 3D sobre imágenes reales, vamos a necesitar que las luces se comporten sobre esos elementos tal y como lo harían si hubiesen sido rodados en el set. Uno de los métodos más utilizados para igualar la iluminación, es la captación de imágenes de alto rango dinámico durante la filmación.

INFORME DE CÁMARA

Durante el rodaje podemos recoger información que resulta extremadamente valiosa a la hora de realizar ciertos efectos. Algunos detalles pueden no resultarnos útiles a primera vista, pero pueden ser necesarios para más adelante.



04

VFX EN 3D

Los elementos 3D son cada vez más recurrentes y necesarios para contar historias. La generación por ordenador de entornos y personajes enteramente tridimensionales han expandido las posibilidades narrativas al permitir que los directores muevan la cámara con total libertad.

Es por ello que sentar las bases sobre los efectos visuales en entornos 3D resulta clave para hacer frente a trabajos más potentes, donde prácticamente no existan límites para crear nuevos mundos, y dotar de mucha espectacularidad a las imágenes.

Aprenderemos con Blender a movernos en un entorno 3D y a ubicar elementos en ese espacio de manera que se integren con la imagen real. En estos procesos es donde comprobaremos la importancia del trabajo realizado durante el rodaje.

- Introducción a entornos 3D.
- Tracking 3D.
- Reconstrucción de cámara.
- Renderizado de elementos.

INTRODUCCIÓN A ENTORNOS 3D

Al principio, un entorno 3D puede parecer muy complicado y hostil, pero con un poco de práctica y ayuda de vuestro tutor podréis dominarlo. En la industria hay multitud de softwares enfocados al 3D y al renderizado, pero por suerte, una vez se domina uno, es relativamente fácil dar el salto a otros.

TRACKING 3D

El tracking 2D nos permitía añadir elementos bidimensionales a la escena. Con el tracking 3D, tendremos el complemento perfecto para eliminar los límites sobre el tipo de elementos que podremos añadir y componer sobre el metraje.

RECONSTRUCCIÓN DE CÁMARA

Usaremos los conocimientos que hemos adquirido hasta ahora para hacer que la cámara de nuestro entorno 3D encaje perfectamente con la cámara que se utilizó en la grabación, haciendo de esta forma que todas las integraciones funcionen de una manera más realista.

RENDERIZADO DE ELEMENTOS

Renderizaremos los elementos que nos vengan dados de forma que encajen sobre el metraje real. Para ello, utilizaremos distintas técnicas de iluminación 3D y le sacaremos provecho a los múltiples pases de imagen que nos puede ofrecer un software de renderizado.



05

TALLERES Y PONENCIAS

En este oficio, es importante hacer contactos y sobre todo conocer las distintas formas de trabajo de mano de grandes personalidades que han sido reconocidos y premiados. Durante el curso, nos visitarán profesionales de distintas disciplinas relacionadas con la industria audiovisual.




06


PRÁCTICAS EN DESARROLLO


Durante el curso, y además de las prácticas que realizaremos en los distintos módulos, trabajaremos en diferentes proyectos:


- Participarán en los distintos proyectos cinematográficos y audiovisuales que la productora de la escuela desarrolle en la duración del curso. Proyectos que puedan ser de interés del alumnado.
- Los alumnos van a participar, junto con otros alumnos de la escuela, en proyectos cinematográficos externos independientes a la productora, en el departamento de postproducción.
- Aquellos proyectos que los profesores consideren interesantes para que los alumnos desarrollen su potencial y pongan en práctica lo aprendido, serán accesibles para formar parte del equipo técnico del mismo.

 C/Aljofaina, 4. 29018, Málaga

 +34 952 10 91 90

 info@schooltraining.es

 De lunes a viernes
De 10.00 h. a 14.00 h. y de 17.00
h. a 21.00 h.

 **Cómo llegar**
Autobús de la EMT
Líneas 3 y 11. Parada "Padre
Coloma"

Vehículo propio

Por autovía. Dirección Motril.
Salida 246 "El Palo"
Desde el centro de Málaga. Por
Avda. Juan Sebastián Elcano

