



# EXPERTO EN COMPOSICIÓN DIGITAL Y VFX (ONLINE)

DURACIÓN / 240 HORAS

Este Experto en 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.

\*Formación no reglada con titulación privada



**DURACIÓN:** 240 horas



**INICIO:** 15 de febrero de 2021

**DÍAS:** Lunes, martes y miércoles.

**HORARIO:** 10:00h. a 14:00h.

### LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES QUE TIENE ESTE PROGRAMA:

- Todos nuestros docentes son profesionales activos y expertos en las disciplinas que imparten.
- Prácticas con material original y de calidad para la realización de los trabajos.
- Inscripción en la bolsa de trabajo de la escuela.
- Plataforma totalmente interactiva para los participantes y el profesor. Se trata de clases vídeo presenciales a tiempo real.

### REQUISITOS RECOMENDADOS PARA EL CURSO

- Procesador de al menos 4 núcleos de 64bit. Intel Core i5, i7 o su correspondiente en AMD.
- Sistema operativo Microsoft Windows 10 (64 bits) versiones 1803 y posteriores. macOS versiones 10.13 y posteriores.
- 16GB de RAM. Se recomiendan 32GB.
- 500GB de disco duro. Se recomienda SSD.
- 2 GB de GPU VRAM.
- Resolución de pantalla de al menos 1920x1080.
- Se recomienda el uso de 2 monitores, para poder tener a los participantes en una pantalla y el software en la otra. Aunque no es absolutamente necesario.

## 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 montaje.
- Graduados en Bachillerato, Técnicos Superiores y cualquier persona que quiera iniciar una carrera en el mundo del montaje cinematográfico y televisivo.

(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 DEL COLOR

- 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

Como montador, estamos obligados a conocer los distintos procesos por los que pasa la película una vez que la historia está montada. En estas fases, el material suele salir de la sala de montaje para procesarse en distintos departamentos y, una vez terminado, volver a la sala y sacar el masterizado final.

Es por eso, por lo que necesitamos conocer y controlar los procesos hacia estos departamentos. El montador necesita saber como puede preparar la película para que el diseñador de VFX pueda trabajar en los efectos digitales, necesita saber como preparar el material para que el departamento de postproducción de sonido pueda realizar las mezclas y necesita saber como preparar el material para que el colorista pueda dar el texturizado final a la producción.

## 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 EN 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

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

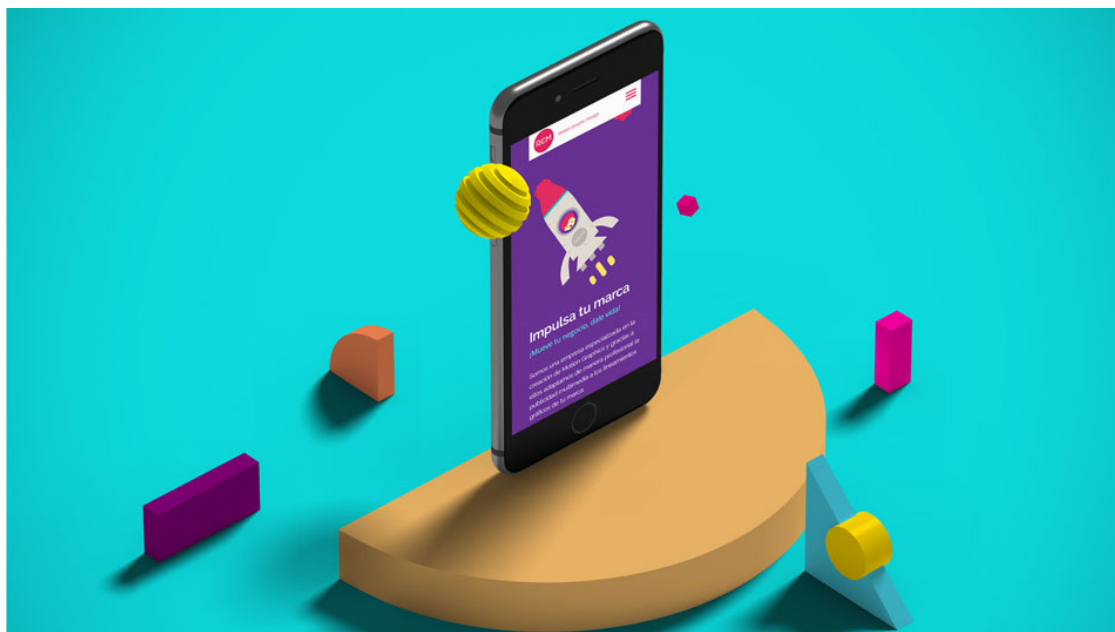
En este punto ya sabremos distinguir un buen croma de uno no tan bueno. Ahora, en el set, nos tocará aprender a solucionar ese tipo de problemas para ahorrárnoslos en la postproducción y así poder centrarnos en conseguir la mayor calidad posible.

## 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


### MOTION GRAPHICS

Adobe After Effects es el software en el que se trabaja el motion design. Su uso en el desarrollo de motion graphics y postproducción digital cada vez está más extendido y demandado por su facilidad, potencia y su integración con el resto del software de Adobe, especialmente con Photoshop.


En este módulo el alumno adquirirá todos los conocimientos y herramientas necesarios para dominar la animación de gráficos en After Effects. Gracias a este software conseguirás imágenes y vídeos aún más realistas perfectos para su uso en spots publicitarios, videos comerciales, cine, Tv...


#### ANIMACIÓN EN AFTER EFFECTS


- Técnicas de animación.
- Configuración y conceptos básicos de animación.
- Herramientas de animación: Motion Sketch, The Smother y Wiggler.
- Animación, creación y efectos de texto.
- Creación y animación de máscaras.
- La cámara en el espacio tridimensional.

 C/Aljofaina, 4. 29018, Málaga

 +34 952 10 91 90

 [info@schooltraining.es](mailto: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

