

Curso de Iniciación a NUKE The foundry

NUKE es un poderoso software de compositing de gran envergadura.

Introducción

A diferencia de otros sistemas más convencionales, como los editores de vídeo o aplicaciones de postproducción basadas en capas ("layers"), como puede ser el caso de Adobe After Effects; el sistema de Nuke se basa en "nodos".



Cada elemento, tanto los recursos de imagen, como los distintos operadores de edición que utilizemos, se integran en Nuke como nodos independientes. Una vez importado el material a editar, le iremos añadiendo diferentes nodos de edición, tales como una corrección de color, un keyer (chromas), etc.

Finalmente contaremos con un "árbol" esquemático donde los nodos estarán "interconectados", con un determinado orden de aplicación.

Nuke se ha utilizado en la mayoría de las películas de VFX:

District 9, Avatar, Watchmen, Harry Potter and Half-Blood Prince, Star Trek: Termination Salvation, Transformers 1 y 2, 2012, el extraño caso de Benjamin Button, G.I. Joe, King Kong, Where The Wild Things Are, Las últimas de Star Wars, Iron Man 1 y 2, entre muchas otras.

Y empresas como Passion Pictures, ILM, Digital Domain, DreamWorks, Paramount, Warner Bros, Weta Digital.

NUKE contiene herramientas de producción creadas y pensadas para problemas reales que los artistas visuales necesitan para enfrentarse a su trabajo diario.

Su trabajo de flujo nodal hace que NUKE sea una arma infalible para los VFX, integrando perfectamente su interfase 3D, siendo uno de los softwares más utilizados en vídeo musical, televisión, y directores de cine con más visión de futuro.

NUKE inició como un software de compositing interno en DIGITAL DOMAIN, (una de las empresas más grandes dedicada a los VFX) creado por un equipo de ingenieros altamente talentosos y artistas de efectos visuales para cumplir retos cada vez mayores.

Posteriormente adquirido por THE FOUNDRY (empresa dedicada a crear plugins para todos los softwares especializada en VFX.)

<http://www.thefoundry.co.uk/>

Si uno piensa en entrar al mundo de los FX digitales de gran calidad, NUKE es la herramienta adecuada, ya que combina velocidad, funcionalidad y flexibilidad.

Curso de Iniciación a NUKE The foundry

Objetivos

Este curso esta pensado para personas que quieran aprender el arte de la composición y VFX en video, para cine, publicidad y tv. El alumno además de aprender a manejar el software, entenderá lo que es el proceso de producción. Desde el inicio del curso las clases serán prácticas para un mejor aprendizaje del mismo. El alumno sabrá utilizar las diferentes herramientas para la creación de composiciones digitales, además de comprender el flujo de trabajo con NUKE a través de ejercicios diarios. Aprenderá lo que es el trabajo con NODOS y conocerá las diferentes maneras de resolver un plano en una producción.

Profesor	Aleks Saavedra	Duración	14 Semanas
Prerequisitos	Ninguno	Software	NUKE
Precio	600 €		

Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf. Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes despues de finalizado el curso.

Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	Interface <ul style="list-style-type: none">•Introducción al curso•Introducción al sistema Nodal•Interface•Projects Settings•Navegation y Viewer

Curso de Iniciación a NUKE The foundry

Semana	Lecciones
2	Nodos <ul style="list-style-type: none">•Trabajo con nodos•Merge•Transform•Animación y Tracking 2D
3	Color <ul style="list-style-type: none">•Grade•Color Correct•Hue Correct•Lookup•Hue Shift, expotool
4	Tratamiento de cromas 1ra Parte <ul style="list-style-type: none">•Rotoscopia•Rotopaint•Keyer•Lighwrap, reformat y keyright
5	Introducción al entorno 3D <ul style="list-style-type: none">•Entorno 3D•Creación de objetos básicos•Luces•Cards•Transform
6	Tracking <ul style="list-style-type: none">•Importar nube tracking•Tracking 3D•Trabajar con tracking
7	Stereoscopia y manejo multicapa PSD <ul style="list-style-type: none">•Stereoscopia•Trasformación de imágenes 2D a stereoscópicas•Distintos fonemas y bocas correspondientes•Manejo de multicapas PSD
8	Tratamiento de cromas 2da parte <ul style="list-style-type: none">•Rotopaint•Primatte•IBK color y Gizmo•Eliminar marcas de tracking
9	Gizmos y Grid <ul style="list-style-type: none">•Creación de Gizmos para trabajo de nuestras propias herramientas•Corner pin•Grid, wrap. spline wrap, mesh•Textos
10	Integración <ul style="list-style-type: none">•Integración de video real con imagen 2D•Integración de video real con objeto 3D•El Overlay y el Underlay•Capas de objetos 3D