



## COMPOSITING CON NUKE



**Profesor:** Aleks Saavedra

**Pre requisitos:** ninguno.  
**Software mínimo:** Nuke 7.

**Precio:** 600 €

**Duración:** 14 semanas

**Nivel:** iniciación

### Objetivos del curso

Este curso está pensado para todas las personas que quieran aprender el arte de la composición y VFX en vídeo, para cine, publicidad y televisión.

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 alumnos 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. Se aprenderá lo que es el trabajo con Nodos y se conocerán las diferentes maneras de resolver un plano en una producción.



## COMPOSITING CON NUKE

### Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía 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 vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 4 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. Además de la teoría, el alumno realizara una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de una lección por semana, quedaran dos semanas 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 donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar desde la plataforma online.

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 entregado 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 después de la finalización del curso.



# COMPOSITING CON NUKE

## Temario

SEMANA	LECCIONES	
1	<b>INTERFACE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Introducción al curso.</li><li>II. Introducción al sistema nodal.</li><li>III. Interface.</li><li>IV. Projects Settings.</li><li>V. Navegation y Viewer.</li></ul>	
2	<b>NODOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Trabajo con nodos.</li><li>II. Merge.</li><li>III. Transform.</li><li>IV. Animación y Tracking 2D.</li></ul>	
3	<b>COLOR</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Grade.</li><li>II. Color Correct.</li><li>III. Hue Correct.</li><li>IV. Lookup.</li><li>V. Hue Shift, expotool.</li></ul>	
4	<b>TRATAMIENTO DE CROMAS 1ª PARTE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Rotoscopia.</li><li>II. Rotopaint.</li><li>III. Keyer.</li><li>IV. Lightwrap, reformat y keykight.</li></ul>	
5	<b>INTRODUCCIÓN AL ENVIROMENT 3D</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Enviroment 3D.</li><li>II. Creación de objetos básicos.</li><li>III. Luces.</li><li>IV. Cards.</li><li>V. Transform.</li></ul>	
6	<b>TRACKING</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Importar nube tracking.</li><li>II. Tracking 3D.</li><li>III. Trabajar con tracking.</li></ul>	



## COMPOSITING CON NUKE

SEMANA	LECCIONES	
7	<b>ESTEREOSCOPIA Y MANEJO MULTICAPA PSD</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Estereoscopia.</li><li>II. Transformación de imágenes 2D a estereoscópicas.</li><li>III. Distintos fonemas y bocas correspondientes.</li><li>IV. Manejo de multicapas PSD.</li></ul>	
8	<b>TRATAMIENTOS DE CROMAS 2ª PARTE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Rotopaint.</li><li>II. Primatte.</li><li>III. IBK color y Gizmo.</li><li>IV. Eliminar marcas de tracking.</li></ul>	
9	<b>GIZMOS Y GRID</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Creación de Gizmos para trabajo de nuestras propias herramientas.</li><li>II. Corner Pin.</li><li>III. Grid, wrap, spline wrap, mesh.</li><li>IV. Textos.</li></ul>	
10	<b>INTEGRACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Integración de vídeo real con imagen 2D.</li><li>II. Integración de vídeo real con objeto 3D.</li><li>III. El Overlay y el Underlay.</li><li>IV. Capas de objetos 3D.</li></ul>	
11	<b>PROYECCIÓN DE CÁMARA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Qué es la proyección de cámara.</li><li>II. Crear escena 3D I.</li><li>III. Crear escena 3D II.</li><li>IV. Animar cámara.</li><li>V. Últimos retoques.</li></ul>	