

# CURSO COMPOSICIÓN DIGITAL

## Duración

El curso está estructurado en 7 módulos, al ser clases pregrabadas, puedes hacerlo a tu propio ritmo.

## Software

Nuke

## Proyecto final



A lo largo del curso realizarás la compo de varios proyectos, y al final del curso, como proyecto final, harás la compo de un plano de animación ya renderizado con diferentes render layers (BG, FX, personajes..), con sus correspondientes lightgroups, cryptomatte y AOVs. En este proyecto podrás consolidar los conocimientos adquiridos durante el curso.

## ¿Qué aprenderás?

La composición digital juega un papel esencial en el proceso de iluminación en la animación, ya que permite fusionar elementos y ajustar la estética de una escena para lograr una experiencia visual coherente y evocadora. En este curso, exploraremos cómo la composición influye en la forma en que la luz interactúa con los elementos de la escena.

A través del curso de Composición Digital para Iluminación, descubrirás cómo unir iluminación y elementos visuales de manera sinérgica. Aprenderás a integrar las luces y sombras generadas en diversas escenas, ajustar el contraste y la armonía de colores, y perfeccionar el enfoque del espectador hacia los puntos clave. También te sumergirás en los aspectos técnicos, como el uso de trackers para alinear elementos, uso de AOVs y Lightgroups, integración de elementos 3D, y la aplicación de efectos visuales para lograr una experiencia visual impactante.

Este curso no solo te dotará de habilidades para crear grandes composiciones, sino que también te brindará una comprensión profunda de cómo la composición digital puede realzar la iluminación y mejorar la narrativa visual. Al finalizar, estarás preparado para destacar como un experto en Composición Digital para Iluminación, listo para contribuir a proyectos de animación y efectos visuales con una visión única y técnicas avanzadas.

# Temario

## SEMANA 1

- 1.1 Introducción.
- 1.2 ¿Qué Es La composición?
- 1.3 Introducción a Nuke
- 1.4 Sistema Nodal
- 1.5 Sistema Nodal 2

## SEMANA 2

- 2.1 Nodo merge
- 2.2 Canal Alpha
- 2.3 Premultiplicar
- 2.4 Nodo Shuffle
- 2.5 Nodo copy
- 2.6 Entendiendo las máscaras
- 2.7 Ejercicio 1

## SEMANA 3

- 3.1 Color correct y grade
- 3.2 Color lookup
- 3.3 Reformat y Crop
- 3.4 Roto
- 3.5 Rotopaint y Backdrop
- 3.6 Framehold
- 3.7 Retime
- 3.8 Nodo switch y Precomp

## SEMANA 4

- 4.1 Tracker
- 4.2 Keyer y ChromaKeyer
- 4.3 Ejercicio 2
- 4.4 Aces Y Ocio en Nuke
- 4.5 Ejercicio Keyer

## SEMANA 5

- 5.1 Formato EXR
- 5.2 Uso de AOVs/Lightgroups en Nuke
- 5.3 Diffuse, Specular, sss
- 5.4 Emission, Beauty, Lightgroups.
- 5.5 Position, P y Pref (P\_Matte)
- 5.6 Pase de UVs + ejercicio
- 5.7 ZDefocus (Depth y sus usos en Nuke)
- 5.8 Motion Vector
- 5.9 Pase de normales y Relight

## SEMANA 6

- 6.1 Cryptomatte
- 6.2 Erode node
- 6.3 Plano animado compo 1
- 6.4 Plano animado compo 2
- 6.5 Plano animado compo 3
- 6.6 Ejercicio compo plano animado

## SEMANA 7

- 7.1 Plano animacion 2 Compo 1
- 7.2 Plano animacion 2 Compo 2
- 7.3 Plano animacion 2 Compo 3
- 7.4 Plano animacion 2 Compo 4
- 7.5 3D Compositing
- 7.6 Escenas 3D en Nuke
- 7.7 3D Camera Tracker
- 7.8 Deep compositing
- 7.9 SpiderVerse (Bonus tutorial)