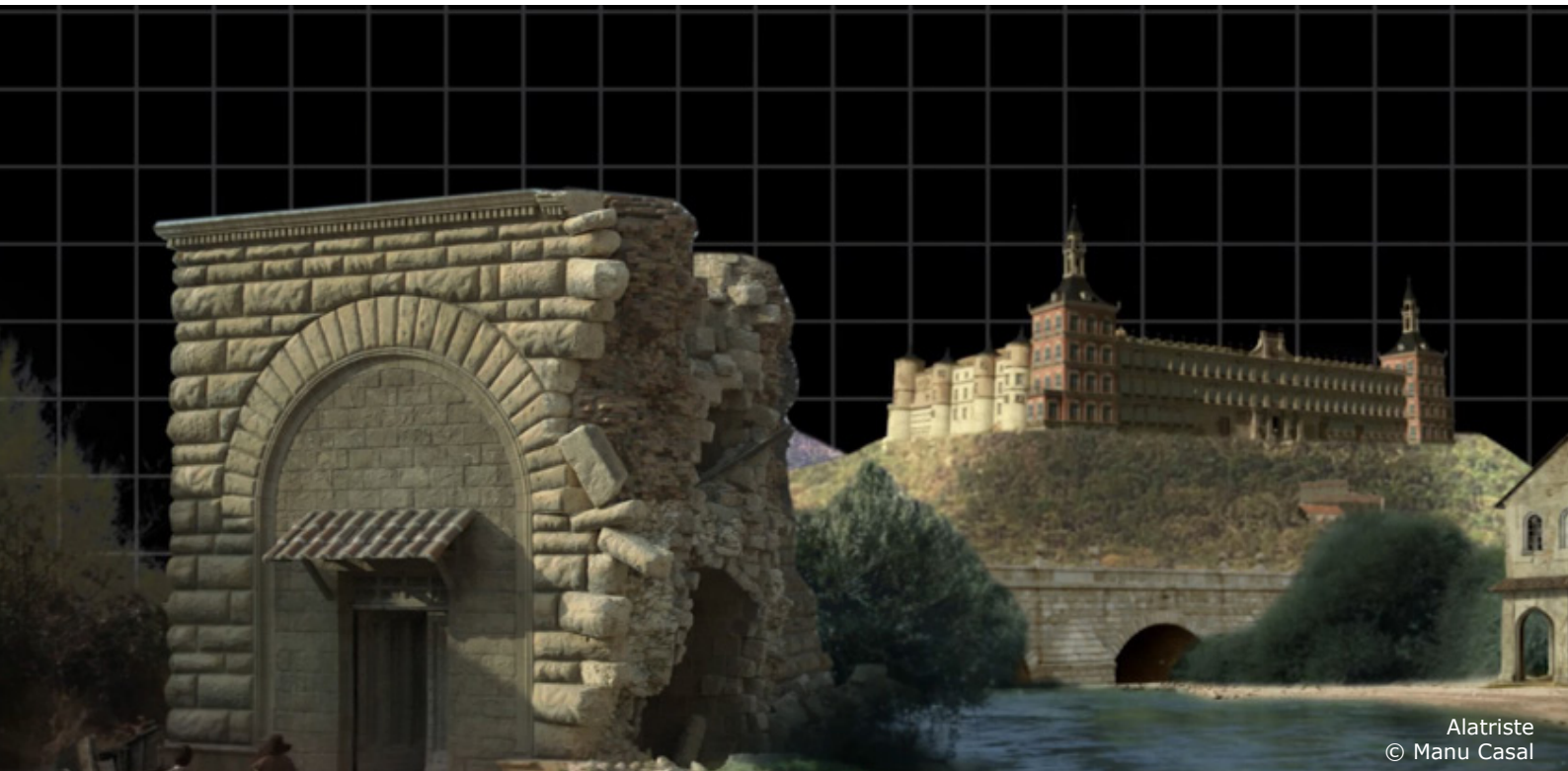


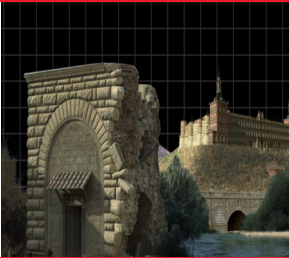
18/19

Diplomatura
**POSTPRODUCCIÓN y
EFECTOS VISUALES -VFX**



Alariste
© Manu Casal





Este curso te capacita para:

Compositor de Efectos Visuales - VFX
Supervisor de Efectos Visuales - VFX
Colorista
Montador de cine.
Técnico de postproducción de TV.
Montador de audio.
Ayudante de montaje.

ESTRUCTURA DE LOS CURSOS Y DIPLOMATURAS.

Todos los cursos de Septima Ars, excepto el de guión, constan de 450 horas de clase distribuidas a lo largo de un año académico (Octubre a Junio). De este total, un mínimo de un 60% se corresponde con prácticas. Los cursos se dividen en tres trimestres entre los que se intercalan las vacaciones escolares de Navidad, Semana Santa y verano. Los profesores realizarán una evaluación continua de los progresos de los alumnos durante las clases prácticas y completarán esta evaluación con pruebas teóricas. La última semana del primer trimestre se reserva para los exámenes parciales. Es necesario aprobar éstos para poder acceder al siguiente trimestre. Los alumnos que no consiguiesen superar estas pruebas podrán presentarse al comienzo del nuevo trimestre a un examen de recuperación. Los profesores además evaluarán conocimientos y actitud.

OBJETIVOS DE LOS CURSOS Y DIPLOMATURAS DE SEPTIMA ARS.

La mayoría de las profesiones del medio audiovisual se ejercen en equipo. Cualquier equipo de producción, sea de cine o de TV, es además una estructura rígidamente jerarquizada. En todas las prácticas que realizan, los alumnos de Septima Ars deben dirigir en ocasiones y auxiliar al compañero que dirige en otras. Por estas razones todos los cursos tienen como objetivo común desarrollar en los alumnos la capacidad de liderazgo necesaria para dirigir a un equipo por un lado, y la disciplina necesaria para integrarse en estos equipos en funciones subalternas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA DIPLOMATURA DE POSTPRODUCCIÓN Y EFECTOS VISUALES - VFX.

El principal objetivo de la diplomatura es la formación profesional de futuros montadores y supervisores de efectos visuales. La evolución de las técnicas de rodaje que integran imagen real con 3D y VFX en cine y vídeo durante la última década ha desembocado en una convergencia de ambos medios

en la utilización de idénticos instrumentos técnicos. Los nuevos equipos de grabación y edición digital se aplican indistintamente para postproducir películas rodadas en cine, digital, series de TV, anuncios publicitarios, "video-clips", etc. Conscientes de esta realidad, la diplomatura en Postproducción y Efectos Visuales de Septima Ars se centra en estas nuevas tecnologías digitales, tanto en la edición de imagen como en la de sonido, y en la relación del departamento de efectos VFX en postproducción con el departamento de fotografía en rodaje. La orientación de la diplomatura permite al alumno aplicar los conocimientos técnicos con diferentes criterios y decidir las técnicas a aplicar en función del tipo de trabajo que se trate. Este carácter multidisciplinar capacita a los estudiantes para una serie de profesiones que se relatan a continuación:

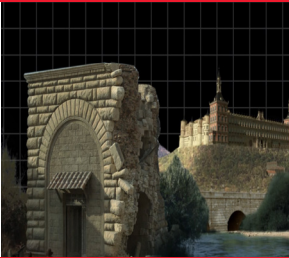
Compositor de Efectos Visuales - VFX
Supervisor de Efectos Visuales - VFX
Colorista
Montador de cine.
Técnico de postproducción de TV.
Montador de audio.
Ayudante de montaje.

Esta formación combina nociones teóricas de lenguaje audiovisual, de tecnología de vídeo, cine y TV y con prácticas de edición, montaje, postproducción y creación de efectos y 3D pero es la realización de éstas últimas lo que permite el perfecto aprendizaje de las herramientas y la base principal del curso.



Víctor Ros
 © Manu Casal





Prácticas principales:

Los alumnos de la diplomatura en Cine Digital y Efectos Visuales - VFX formarán varios equipos de rodaje y postproducción y realizarán diferentes prácticas tanto con sus compañeros de curso como con los de cinematografía digital.

Las prácticas de Cámara Digital e Iluminación para su posterior Composición con Efectos de Postproducción, son las principales del año centrado en el rodaje de efectos visuales (un 70% del contenido total del mismo).

Las prácticas de creación 3D, Iluminación digital, Composición, son las principales del año especializado en la composición y creación de efectos en postproducción (un 70% del contenido total del mismo).

A lo largo de estas prácticas cada alumno deberá trabajar junto a sus compañeros en equipo llevando a cabo los diferentes ejercicios, de una complejidad creciente en base a las secuencias propuestas por el profesorado.

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

ASIGNATURA DE LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Profesor: Jorge Álvarez (Director de Septima Ars).

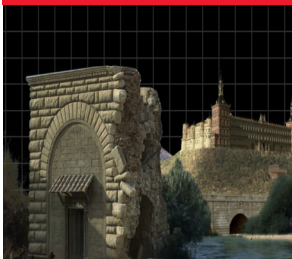
- EL PLANO, LA TOMA, LA SECUENCIA, LA ESCENA
- TIPOS DE PLANOS: Plano detalles, Primer plano, Plano medio, Plano americano, Plano tres cuartos, Plano entero, Plano general.
- EL ENCUADRE: La composición: Las líneas, las formas, los colores. Los escorzos.
- LAS ÓPTICAS COMO ELEMENTOS EXPRESIVOS Y DRAMÁTICOS: Angulares, teleobjetivos. La profundidad de campo
- EL MONTAJE EN CÁMARA: El plano secuencia El montaje interno y externo El montaje paralelo
- LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA: El travelling, El zoom, El steadicam, Las grúas
- PLANO MASTER,
- PLANO CONTRAPLANO, EL PLANO INSERTO
- EL PLANO SUBJETIVO, EL PLANO SEMI-SUBJETIVO
- EL SONIDO COMO ELEMENTO DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA. EL SILENCIO
- LOS GÉNEROS: Suspense, Comedia, Terror, Drama
- LA PRESENTACIÓN DE PERSONAJES
- EL RACCORD: De movimiento, De luz, De atrezzo, De sonido, De interpretación
- LOS FORMATOS DE CÁMARA COMO ELEMENTO EXPRESIVO: El scope
- FLASHBACK, ELIPSIS, TRANSICIONES
- LAS LÍNEAS DE ACCIÓN: Los ejes, Las miradas
- EL GUIÓN TÉCNICO, LA PLANIFICACIÓN,
- EL STORY - BOARD

ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA DE VÍDEO Y TELEVISIÓN.

Profesor: José Antonio Muñoz Molina (Director de Fotografía, freelance).

- DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA RADIODIFUSIÓN.
- TECNOLOGÍAS BÁSICAS Y SISTEMAS: Circuitos integrados. Microprocesadores y memorias. Fibras ópticas. Dispositivos de reproducción en vídeo. Emulsiones de películas, cintas y discos magnéticos
- LA TECNOLOGÍA EN LOS DIFERENTES SECTORES DE LA INGENIERÍA DE LA RADIODIFUSIÓN: Tecnología de la Producción: Equipos: Magnetoscopios analógicos. Magnetoscopios digitales. Videodiscos. Telecines. Magnetoscopios de edición. Cámaras. Escenografía e iluminación. El estudio de televisión: presente y futuro. Tecnología de transmisión (punto a punto): Radioenlaces. Cables. Satélites de comunicación. Transmisión de la radiodifusión: Ventajas de la radiodifusión: Bandas de radiodifusión. Cables de radiodifusión. Radiodifusión directa por satélite. Avances y nuevos sistemas: Teletexto. Sonido Estereofónico en televisión. Sonido y señales de datos que acompañan a la imagen. Televisión de alta definición. Señales auxiliares en la radiodifusión del sonido. Radiodifusión de sonido de calidad digital. Televisión a la carta.
- IDEAS TÉCNICAS SOBRE LA TV: Videofrecuencia. Modulación. Captación - transmisión - Recepción de las imágenes. Equipos de reproducción y equipo de emisión.
- SONIDO: Naturaleza del mismo. Grabación





y reproducción del sonido. Audio digital. Aparatos de captación y reproducción del sonido.

- TEORÍA GENERAL DE CÁMARAS.
- NOCIONES SOBRE FIBRAS ÓPTICAS.
- DISTINTAS APLICACIONES TECNOLÓGICAS EN TV LOCAL, POR CABLE, SATÉLITE, DIGITAL.
- TRANSMISIÓN DE DATOS.
- CABLES Y CONECTORES.
- MANTENIMIENTO DE EQUIPOS.
- LA TECNOLOGÍA DEL FUTURO.

ASIGNATURA DE NARRATIVA DE MONTAJE.

Profesor: Carlos Padilla (Técnico de postproducción, freelance).

- DEFINICIÓN DE MONTAJE. FUNCIÓN DEL MONTAJE.
- EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL MONTAJE. TÉCNICA DE MONTAJE.
- TIPOS DE SECUENCIAS: acción, diálogo, cómicas, secuencias de montaje, montaje mecánico.
- BASES DEL LENGUAJE: leyes fundamentales de la narrativa, entradas y salidas de cuadro, contraplanos, ejes de acción.

ASIGNATURA DE EDICIÓN DIGITAL DE VÍDEO - FINAL CUT - AVID.

Profesor: Jesús Ramé (Técnico de postproducción, freelance), Carlos Padilla (Técnico de postproducción, Carisma).

- INTRODUCCIÓN A LA POSTPRODUCCIÓN DIGITAL: Fuentes de imagen: Archivos y librerías; soportes físicos.
- FORMATOS DE VÍDEO DIGITALES: (D-1, D-2, D-3, Betacam digital, D-5, SX, DVCPRO, DVCAM).
- CONFIGURACIONES DE SALA TIPOS: Control de magnetoscopios, digital pura. Mesas de edición: Por Hardware y por Software; modos de control; teclados; EDL; editores digitales. Mezcladores: Conmutadores de vídeo; mezcla; cortinillas; señales de llave; key de luminancia ; chroma key; máscaras; circuitos auxiliares. Efectos digitales: Arquitectura y características del sistema; teclados de control; manipulación de imágenes. Generadores alfanuméricos: Creación y operación de fuentes; paleta de colores; reloj y cronometro; composición de rótulos; funciones de edición (cut, roll, crawl, reveal, subtitulación); teclados; funciones auxiliares.
- PLATAFORMAS NO LINEALES: Edición de imagen y sonido (Avid y Final Cut, Prottools),

otras plataformas.

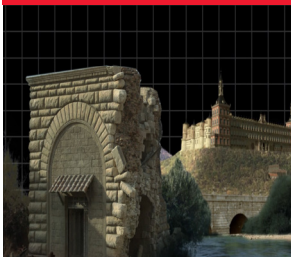
- SEÑAL DIGITAL: Grabación digital: Ventajas y desventajas; muestreo; cuantificación; codificación; compresión (intra-cuadro, inter-cuadro); formatos de compresión (JPEG, MPEG).
- INTERCONEXIÓN DE SALAS EN RED.

POSTPRODUCCIÓN, COMPOSICIÓN Y GRAFISMO DIGITAL - CORRECCIÓN DE COLOR - COLOR-DAVINCI RESOLVE.

Profesor: Manu Casal (Técnico de Postproducción y grafista, freelance), Ismael Issa (Director de fotografía, freelance)

- COMPOSICIÓN DIGITAL: creatividad, herramientas. El software de Discreet Logic: Combustion 3*.
- HERRAMIENTAS DE TRABAJO: integración de sistemas, entornos 2D y 3D, edición - composición.
- OPERADORES: Paint, Color Corrector, Keyer. Herramientas, paleta de trabajo, pinceles. Creación de objetos. Edición de objetos. Textos. Modo de dibujo. Aplicación de efectos. Uso de la línea de tiempos. Tracking.
- EL DISEÑO GRÁFICO: su aplicación al cine y la televisión.
- COMPOSICIÓN: animación y efectos visuales. Herramientas, paletas, pinceles , capas, iluminación, cámara, tracking. Trabajo con objetos, edición. Control de iluminación y cámara. Efectos, máscaras, corrección de color, canales. Canal alfa. Uso de paths y tracking.
- GENERADORES DE PARTÍCULAS Y TEXTOS.





ASIGNATURA DE EDICIÓN DIGITAL NO LINEAL DE SONIDO - PROTOOLS.

Profesor: Carlos Padilla (Técnico de postproducción, freelance).

- PROCESADORES DE LA SEÑAL DE AUDIO: De la intensidad: de frecuencia (ecualizadores), dinámicos (compresor, limitador, expansor, puertas de ruido). Del tono: Transformadores de la frecuencia (Pitch Change). Del timbre: Excitadores aurales. Del tiempo: Delay, Rever, Eco. Nociones básicas sobre la síntesis de sonido
- AMBIENTACIÓN SONORA: Análisis de los elementos que conforman el lenguaje audiovisual: Diálogos, Ambientes, Música y Efectos. Ambientación musical: Breve historia de la música en el cine. Funciones o estados que puede realizar la música en la ambientación. Sonidos diegéticos, incidentales y descriptivos. Defectos comunes en la selección ambiental. Tratamiento de los distintos géneros.
- CONFECCION DE LA BANDA SONORA: Sincronización de los diálogos. Doblajes puntuales. Procesado de la banda de diálogos, equilibrio entre secuencias y limpieza de ruidos. Visionados para selección de músicas y ambientes, así como sus cronometrajes. Aplicación de música y efectos. Realización de este proceso en edición no lineal (Protools 24 Mix)
- AUDICIONES Y VISIONADOS A LO LARGO DEL CURSO: Visionado de un fragmento de película comercial para el análisis pormenorizado de su banda sonora, intentando mostrar y destacar cada matiz ambiental. Visionado (audición) de fragmentos de una película de cada década, analizando los criterios y la

evolución en la ambientación musical. Audición de una selección de fragmentos de música clásica que nos ayudarán, como ejemplo, a reflejar distintos estados anímicos y situaciones. Audición de una grabación que denominamos "El sonido visible" para intentar mostrar como, sólomente con el sonido, nuestra imaginación puede recrear visualmente determinados géneros de películas.

· REALIZACIÓN PRÁCTICA COMPLETA DE TODO ESTE PROCESO: en el sistema de edición Protools (Digidesign - AVID).

ASIGNATURA DE 3D PARA VFX.

Profesor: Manuel Casal (Técnico de Postproducción y grafista, freelance)

- PLANTEAMIENTO DE UN PROYECTO.
- FLUJO DE TRABAJO: procesos específicos en proyectos 3D para Efectos Visuales Cinematográficos.
- MODELADO: bases: volumen, proporción. Personajes: estudio de anatomía. Esculpir un modelo.
- ANIMACIÓN: Animación y rigging. Keyframes, paths. Restricciones.
- TEXTURAS: diseño y uso de materiales y texturas. Mapeado. Reflejos, refracciones y sombras.
- ILUMINACIÓN: creación de luces e iluminación en 3D. El trabajo con el Director de Fotografía. Emulación de la realidad. iluminación tanto en interiores como exteriores.
- CÁMARA: Técnicas de tracking. Distorsión por las lentes. Alineación y ajustes con los objetos.
- RENDERIZADO.



© Stefan Keller





ASIGNATURA DE CORRECCIÓN DE COLOR AVANZADO - COLOR-DAVINCI RESOLVE.

Ismael Issa (Director de fotografía, freelance)

- Introducción a la corrección de color: corrección de colores primarios, corrección de colores secundarios.
- Herramientas de corrección de color: esferas primarias, contraste y pivote, curvas, HSL, máscaras, desenfocados/ enfoque, reescalados, reducción de ruido. Composición: Keys, yframes, etc.
- Técnicas de etalonado naturalistas, igualación de planos, trabajo con pieles, control de las altas y bajas luces. Trucos. Colorimetría.
- DaVINCI RESOLVE: configuración, bases de datos, setting de proyecto, procesos de proyecto
- Creación de Looks, uso de Lut's externos, tintados, prevelos, baño de paro, tehcnicolor, bitono, grano y texturización, etc.
- Masterización: para emisión, 709 y 2020, para proyección, DCI. Renders. Exportaciones en HD, 2K y 4K.

ASIGNATURA DE COMPOSICIÓN Y MÁSCARAS.

Profesor: Jesús Ramé (Técnico de postproducción, freelance), Carlos Padilla (Técnico de postproducción, Carisma).

- PLANTEAMIENTO DE UN PROYECTO: Elementos del proyecto. Herramientas. Flujo de trabajo.
- INTEGRACIÓN 2D / 3D: Las capas y su edición. Bloqueo y visualización.

Organización. Inserción de objetos y texto.

- MÁSCARAS: Creación de máscaras. Edición de máscaras. Animación de máscaras.
- MÁSCARAS, CANALES Y MATTES: luma, chroma, alpha, tracking, etc.
- EFECTOS: Aplicar efectos a una capa. Animación de un efecto. Motion Blur y Frame Blending. Motion Tracker.
- TRACKING Y ESTABILIZACIÓN: Qué es el tracking y qué es la estabilización. Editor de curvas. Multi-point tracking. Fijación de esquinas. Planar tracking.
- ROTOSCOPIA.
- PAINTING: eliminación de elementos. Aplicación de efectos finales.

ASIGNATURA DE CREACIÓN DE FONDOS, DIGITAL PAINTING Y RETOQUE.

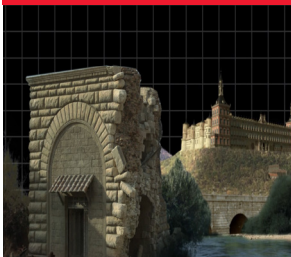
Profesor: Manuel Casal (Técnico de Postproducción y grafista, freelance)

- PLANTEAMIENTO Y CONCEPTO DEL PROYECTO.
- MATTE PAINTING: conceptos básicos de dibujo. Historia del dibujo de fondos. Técnicas tradicionales y digitales. Elección de elementos en función del fondo. Sketch. Composición de la escena. Preparación. Color, planos, perspectiva y profundidad, Personajes. Integración coherente de luces y sombras.
- RETOQUE: ambientación definitiva. Aplicación de detalles, efectos, acabados y ajustes finales.
- UTILIZACIÓN DE FOTOGRAFÍAS: creación de atmósferas. Retoque.



© Manu Casal





ASIGNATURA DE TÉCNICAS DE RODAJE CON EFECTOS VISUALES - VFX.

Profesor: José Antonio Muñoz (Director de Fotografía - Freelance), Ángel Sáenz (Director de Fotografía - Freelance). Ismael Issa (Director de fotografía, freelance), Íñigo Iglesias (Técnico Digital de Imagen, DIT - Freelance)

- ROLES Y FUNCIONES DEL DOP Y DEL SUPERVISOR DE VFX.

- TÉCNICA DE CROMA KEY:

técnica y procedimientos para iluminar CROMAS. Técnica de postproducción de CROMA KEY.

- TÉCNICA DE TRACKING Y ESTABILIZADO: cómo iluminar elementos que posteriormente se estabilizarán. Tipos de TRACKING en postproducción.

- TÉCNICA DE MATTE PAINTING: rodaje e iluminación de elementos reales a integrar. Generación de elementos CGI para integrar.

- TÉCNICA DE MATCH MOVING: recogida de datos en set. Movimientos de cámara e iluminación. Generación de cámaras virtuales y SHOT MATCHING.

ASIGNATURA DE MOTION GRAPHICS Y EFECTOS 3D.

Profesor: Carlos Valladares (Técnico de postproducción y efectos visuales, freelance).

- PLANTEAMIENTO DE UN PROYECTO

- PARTÍCULAS: Cuerpos rígidos. Introducción a las partículas. Representación de partículas. Emisores. Propiedades de emisión. Campos. Principios de la dinámica. Dinámica de balas. Expresiones y expresiones de partículas. Sombreado. Piel y cabello: Bases de la piel, iluminación

y representación. Bases del cabello, simulación y estilismo. Diferentes usos del cabello. Dinámica de la piel.

- FLUIDOS: Contenedores de fluidos. Contenido de fluidos y simulaciones. Fluidos de texturizado y renderizado. Cachés de fluido. Estanques y océanos.

- MOTION GRAPHICS: Qué es Motion Graphics y cuándo utilizarlo. Tipos de animación. Principios básicos. Tipografías. Animación de textos y anclaje a imágenes. Creación y uso de texturas. Integración con imágenes.

- MAPAS DE TEXTURAS: Propiedades de los materiales. Texturización. Manipulación de imágenes. Flujos de trabajo de texturización no destructivos. Mapeo de proyección de cámara. Mapeo de desplazamiento. Raytracing (reflejos, refracciones y sombras). Sombreadores MentalRay

ASIGNATURA DE CREACIÓN DE DCP.

Profesor: Carlos Valladares (Técnico de postproducción y efectos visuales, freelance).

El estándar DCI - Digital Cinema Initiatives. Características de la norma. Nomenclaturas.

- Tipos de DCP. Normas SMPTE y Interop. 2K, 4K y 3D. HFR.

- Estructura del DCP: Elementos y características.

- Compresión JPG2000.

- Espacios de color. Características y conversión.

- Flujos de trabajo.

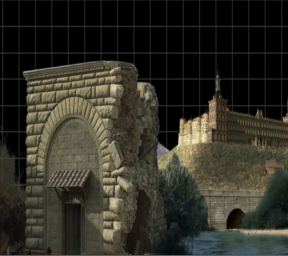
- Formatos previos. Ficheros y códecs en HD. Optimización en 2K y 4K.

- Procesos DSM y DCDM. DaVinci Resolve y master DCDM.



Perdona si te llamo amor
© Manu Casal





Duración del programa: 2 años de Octubre a Junio. (900 horas).

Horarios:

Turno de mañanas
10.30 a 13.30 horas.
Turno de tardes
16.15 a 19.15 horas.

Coste TOTAL del programa (incluida matrícula y materiales):

Contado: 8.900 Euros.
Aplazado: 9.400 Euros
(a pagar en dos años),
[haga clic aquí para ver forma de pago.](#)

- Configuración y gestión de color en la exportación a DCP en 2K y 4K.
- Monitorado y reproducción del DCP.
- Subtítulos.
- Soporte para distribución. Disco Duro y Pen Drive.
- Encriptación y KDM. Características y uso.
- Open DCP - Software de licencia libre versus DCP Builder - Software con licencia del creador.
- Otros Softwares para DCP.
- Reproductores para DCP. Software Servidores.

PRÁCTICAS PRINCIPALES. POSTPRODUCCIÓN Y EFECTOS VISUALES-VFX.

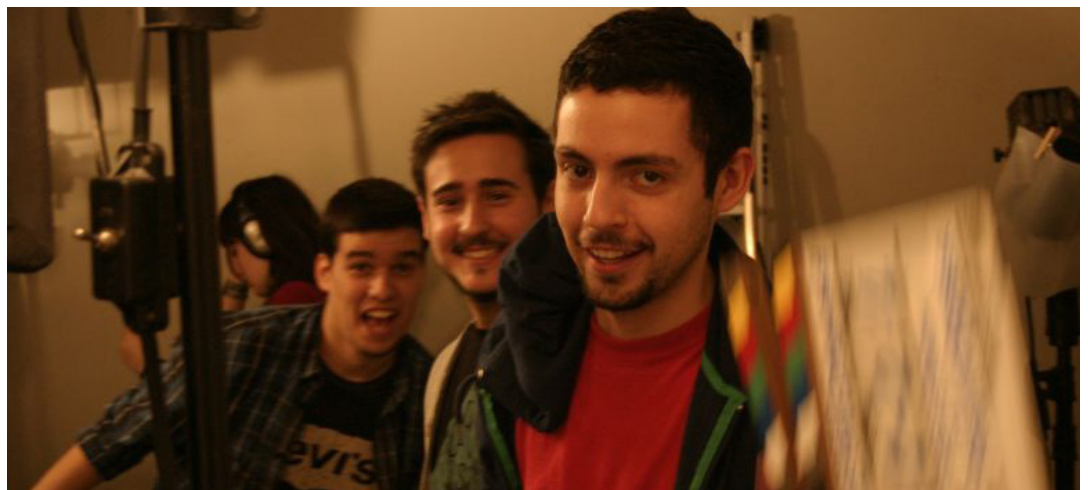
Los alumnos de la diplomatura de Postproducción y Efectos Visuales - VFX durante el curso de Montaje formarán varios equipos de montaje de dos alumnos cada uno en los que todos realizarán diferentes prácticas de forma rotatoria. Las prácticas de montaje en edición digital no lineal son las principales de este curso (un 70% del contenido total del mismo). A lo largo de estas prácticas cada alumno deberá trabajar como montador de imagen y de sonido en al menos dos cortometrajes en la sala Avid o Final Cut. Deberán sonorizar al menos

dos cortometrajes en la sala de Protools. En sala de edición habrán de editar al menos dos espacios dramáticos de TV. En las salas de composición y grafismo habrán de crear al menos una cabecera y créditos para los cortometrajes. Por último deberán realizar el montaje completo de un documental o reportaje. Igualmente y dentro de las prácticas de las diferentes asignaturas deberán editar reportajes, "spots" y "videoclips", etc.

Durante el curso de 3D y Efectos Visuales - VFX Cinematográficos formarán varios equipos de postproducción y realizarán diferentes prácticas tanto con sus compañeros de curso como con los de cinematografía digital.

Las prácticas de creación 3D, Iluminación digital, Composición, son las principales del año especializado en la composición y creación de efectos en postproducción (un 70% del contenido total del mismo).

A lo largo de estas prácticas cada alumno deberá trabajar junto a sus compañeros en equipo llevando a cabo los diferentes ejercicios, de una complejidad creciente, tanto en rodaje como en postproducción, en base a las secuencias propuestas por el profesorado.



Septima Ars
Escuela de Cine y Televisión
c/ Fuente del Saz, 5
28016 Madrid
Tf: +34 914577973
Fax: +34 914572311
informacion@
septima-ars.com
www.septima-ars.com

