

Temario

Clase 1 - Teórico. Presentación del curso y objetivos. Historia de la Rotoscopia. Cuál es el parecido de un collage con los VFX y qué rol cumple la rotoscopia? El Matte, uno de los recursos más valiosos en una composición digital. Ventajas y desventajas de la rotoscopia frente a otras técnicas de recorte y sus diferentes usos. Relación entre la rotoscopia y la animación: concepto de keyframe, anticipación, intermedios. 1/3 Introducción a la Interfaces. Tipos de máscaras: Bezier, X-spline, B-spline. Animación de máscaras. Cómo descomponer un objeto en distintas máscaras.

Clase 2 - Reglas de oro de la rotoscopia. Corrección y devolución de consultas basadas en la experiencia propuesta en el TP. Teórico. Cómo abordar una toma, primeros pasos antes de hacer cualquier cosa. Reglas de oro de la rotoscopia. Definiendo términos en la rotoscopia: Comp, Matte/Alpha channel, Control points, Handled points, Spline, Shape, Edge, Motion path, Key frame, Focus object, Tracking, Interpolation, Keying, Object mode/Sub-object mode. Object Mode transform / Sub-object Mode transform. Programas más usados en rotoscopia, similitudes, diferencias, ventajas y desventajas. Cómo mover máscaras en cada programa y sus shortcuts.

Clase 3 - Tracking al servicio de la rotoscopia 1 Corrección y devolución de consultas basadas en la experiencia propuesta en el TP. Teórico. Los pilares o ABC de los VFX (tracking/keying/rotoscoping) y por qué es importante dominar la técnica de la rotoscopia para ser un profesional calificado en este rubro. Para rotoscopiar profesionalmente es importante aprender a pensar como un animador y al mismo tiempo lograr que el software haga el mayor trabajo posible. Tracks de puntos vs Track Planar. La importancia de la estabilización. Tipos de tracking, análisis de casos: Track de 1 punto: traslación Track de 2 puntos: traslación-escala-rotación Track de 4 puntos: traslación-escala-rotación-shear-perspective / corner pin. Track Planar de puntos Track Planar por patrón. Tracking de objetos ocluidos por otros.

Clase 4 - Tracking al servicio de la rotoscopia 2 Corrección y devolución de consultas basadas en la experiencia propuesta en el TP. Teórico. Tracking aplicado a máscaras. Concepto: todo lo que se mueve distinto vale la pena considerar de ser trackeado individualmente. Cómo linkear un track a una máscara. Resolución del giro de un personaje. Telas y transparencias. Comunicación entre programas: importación y exportación a un programa de 2/3 composición.

Clase 5 - Técnicas mixtas de recorte Corrección y devolución de consultas basadas en la experiencia propuesta en el TP. Teórico - Aprender a pensar una toma para hacer el menor trabajo posible. Introducción a técnicas mixtas de recorte. Luma key en Silhouette FX. Canales R, G y B combinados y por separado: todo lo que tiene buen contraste puede ser un luma key. Qué es el Power Matte.

Clase 6 - Introducción a la rotoscopia estereoscópica Corrección y devolución de consultas basadas en la experiencia propuesta en el TP. Teórico - Introducción a la rotoscopia estereoscópica. Conceptos básicos de la estereoscopia: paralaje positivo, paralaje negativo y paralaje cero. Proceso a seguir para resolver una toma estereoscópica. Cómo pensar una toma estereoscópica a diferencia de una toma de una sola cámara en relación a la subdivisión de un objeto o personaje en sus distintas máscaras. Cómo linkear máscaras entre ambos ojos. Cómo se realiza el offset de una máscara hacia el otro ojo y por qué es importante que esté bien hecho.

Clase 7 y 8 - Blur, translucencia y Motion blur: cómo enmascarar en estos casos. Durante estas clases se trabajará en la resolución de una toma de alta complejidad que sea desafiante e incluya todos los aspectos aprendidos en este curso. El propósito de esta clase es entrenar la mirada del estudiante sobre estos 3 componentes del borde de la imagen, dándole herramientas para que pueda controlar esta información en los bordes de su objeto.