espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Miquel Jario Cabello

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

Motion Graphics & Producción Audiovisual

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **200** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **NOTABLE**

Barcelona, a 26 de marzo de 2024

N° D.5337

Jefe de Estudios



Alumno/a

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE · Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center · Microsoft IT Academy Program · CAT formació · AUTODESK Authorised Training Centre

Entença,182 ▪ 08029 Barcelona ▪ Tel. 93 163 53 53 ▪ Fax. 93 163 02 93 ▪ Info@espai.es ▪ www.espai.es

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

Curso Superior Motion Graphics & Producción Audiovisual

1. SONIDO Y VIDEO DIGITAL CON ADOBE PREMIERE PRO CS6

1. Introducción.
- 1.1. La interfaz de Premiere Pro.
- 1.2. Panel Proyecto, Origen, Línea de tiempo y Programa.

2. Importar y organizar el material.
- 2.1. Importar archivos de medios.
- 2.2. Nombrar los clips, añadir anotaciones y marcadores.
- 2.3. Asignar etiquetas de color.
- 2.4. Crear Bandejas de búsqueda.

1. Ajustes de la edición.
- 3.1. Crear una Secuencia.
- 3.2. Bajar clips del panel Proyecto a la Secuencia.
- 3.3. Reordenar los clips editados en una Secuencia.
- 3.4. Reemplazar clips de la Secuencia.
- 3.5. Crear pistas Clips Anidados.
- 3.6. Editar por rizo, deslizamiento y desplazamiento.
- 3.7. Trabajar en el modo Recorte de precisión.

3. Transformaciones geométricas.
- 4.1. Cambiar la Escala, Posición y Rotación de los clips.
- 4.2. Recortar la imagen de los clips.
- 4.3. Animar los cambios de las transformaciones mediante Fotogramas Clave (Keyframes).

5. Cambios de velocidad.
- 5.1. Herramienta Ampliar velocidad.
- 5.2. Utilizar cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip.
- 5.3. Crear rampas de velocidad aplicando Keyframes al parámetro Reasignación del tiempo.
- 5.4. Invertir el sentido de la reproducción de los clips.
- 5.5. Crear frames congelados.

6. Aplicar Efectos y Transiciones.
- 6.1. Utilizar el Efectos para buscar Efectos y Transiciones.
- 6.2. Usar el panel Controles de Efectos para modificar los parámetros de los Efectos y las Transiciones.
- 6.3. Animar mediante Fotogramas Clave (Keyframes)

7. Títulos y gráficos.
- 7.1. Utilizar la herramienta Texto para generar títulos.
- 7.2. Utilizar las herramientas Pluma, Rectángulo y Círculo para crear formas vectoriales.
- 7.3. Panel Gráficos Esenciales.

8. Corrección de luz y color.
- 8.1. Ver los vídeoscopios en el panel Ambitos de Lumetri.
- 8.2. Aplicar el efecto Color de Lumetri.

9. Sonido.
- 9.1. Organizar los clips de sonido por pistas en la Secuencia.
- 9.2. Regular volúmenes de clip y de pista.
- 9.3. Aplicar fundidos de entrada y salida a todos los clips de audio.
- 9.4. Trabajar el sonido desde el panel Sonido esencial.
- 9.5. Aplicar ecualizaciones y efectos de sonido.

10. Exportar el montaje.
- 10.1. Exportar una Movie Maestra.
- 10.2. Exportar para internet.
- 10.3. Administrar el Proyecto.

2. POSTPRODUCCION ADOBE AFTER EFFECTS CC

- Introducción a la Teoría de Video, la edición “no lineal”
- Formato de archivos que maneja AE
- Configuraciones de proyectos e importación de medios
- Creación de composiciones
- Creación de composiciones a partir de secuencias
- La línea de tiempo, fotogramas clave y animaciones
- Manejo de capas originales de Photoshop
- “Streching” de tiempo y modos de fusión
- Capas y secuencias y formato de las capas de texto
- Animación de Texto, el Efecto Wiggly
- Selectores y animadores múltiples, Efectos
- Animación de texto en recorrido
- Uso de un Objeto Neutro “Null” como Padre.
- Animación y transformación de máscaras
- Conversión de un canal alpha en máscara
- Simulación de pintura con el efecto “Scribble”
- Mattes de seguimiento y canales alpha
- Remover fondos con Color clave
- Pintado y edición de Vectores
- Trazados de pintura en el tiempo
- Uso de claves “LUMA”, la herramienta “keylight”
- Creación de capas 3d en la línea de tiempo
- Adición de expresiones y creación de relaciones
- Rastreo de movimiento y estabilización de secuencias
- Gestión de Audio
- Renderización final de películas
- Renderización de canales alpha y máscaras

3. ABLETON LIVE AVANZADO

- Teoría del Sonido
- Teoría del Sonido
- Introducción a la informática musical
- Secuenciadores
- Protocolo MIDI
- Introducción a los VST Instruments
- Secuenciador ABLETON LIVE
- Herramientas Nativas Ableton Live
- Creación de Audio mediante Plugins Vst
- Efectos asignables a pistas creadas mediante Software propio de Live.
- Creación De Pistas Mediante Librerías Audio.
- Herramienta De Warp
- Herramienta De Sample
- Filtros y Loops
- Estructuración de transiciones en Grooves
- Parámetros Ajustables
- Postproducción:compresión, mezcla, ecualización

4. TEORÍA DEL DISEÑO

La Composición:
1. Regla de los tercios y Proporción aurea
2. Trabajar con retículas
3. Líneas directrices, Alineación

Los Componentes:
1. Tipografía, colores
2. Iconos y formas gráficas, Logotipo

Talleres de conceptualización:
1. Objetivo: estimular la creatividad.
2. Proceso de creación de marca “Branding”.
3. Desarrollar un proyecto a través de recopilación de ideas.