espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Javier Mota Muñoz

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

EDICIÓN DE VÍDEO Y POST-PRODUCCIÓN

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **200** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS. OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **NOTABLE**

Barcelona, a 14 de julio de 2025

Nº C.3932

Jefe de Estudios

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53

Alumno/a

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

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

TÉCNICO EN EDICIÓN DE VÍDEO Y POST-PRODUCCIÓN

1. POSTPRODUCCIÓN - ADOBE AFTER EFFECTS CC

1.1. Introducción a la Teoría de Video, la edición “no lineal”
1.2. Formato de archivos que maneja AE
1.3. Configuraciones de proyectos e importación de medios
1.4. Creación de composiciones
1.5. Creación de composiciones a partir de secuencias
1.6. La línea de tiempo, fotogramas clave y animaciones
1.7. Manejo de capas originales de Photoshop
1.8. “Streching” de tiempo y modos de fusión
1.9. Capas y secuencias y formato de las capas de texto
1.10. Animación de Texto, el Efecto Wiggly
1.11. Selectores y animadores múltiples, Efectos
1.12. Animación de texto en recorrido
1.13. Uso de un Objeto Neutro “Null” como Padre.
1.14. Animación y transformación de máscaras
1.15. Conversión de un canal alpha en máscara
1.16. Simulación de pintura con el efecto “Scribble”
1.17. Mattes de seguimiento y canales alpha
1.18. Remover fondos con Color clave
1.19. Pintado y edición de Vectores
1.20. Trazados de pintura en el tiempo
1.21. Uso de claves “LUMA”, la herramienta “keylight”
1.22. Creación de capas 3d en la línea de tiempo
1.23. Adición de expresiones y creación de relaciones
1.24. Rastreo de movimiento y estabilización de secuencias
1.25. Gestión de Audio
1.26. Renderización final de películas
1.27. Renderización de canales alpha y máscaras

2. EDICIÓN DE VIDEO - ADOBE PREMIERE CC

2.1. Herramientas de trabajo
2.2. Creación y montaje de una película
2.3. Previsualización de una película
2.4. Compilación y proyección películas
2.5. Formato avanzado
2.6. Añadir sonido en Premiere
2.7. Crear titulares en Premiere
2.8. Aplicar filtros en Premiere
2.9. Uso de aplicaciones externas
2.10. Superposición de clips
2.11. Uso del comando Movimiento
2.12. Aplicar transacciones en Premiere
2.13. Los créditos dinámicos
2.14. Los marcadores de situación
2.15. Los clips virtuales
2.16. Captura y compresión, Codecs
2.17. Crear cintas de vídeo y DVD

3. TEORÍA DEL DISEÑO

3.1. La Composición:
Regla de los tercios
Proporción aurea
Trabajar con retículas
Líneas directrices, Alineación
3.2. Los Componentes:
Tipografía, colores
Iconos y formas gráficas
Logotipo
3.3. Talleres de conceptualización:
Objetivo: estimular la creatividad.
Desarrollar un proyecto a través de recopilación de ideas.
Proceso de creación de marca “Branding”.