



NUESTRO MÉTODO

CLASES PRESENCIALES, GRUPOS REDUCIDOS

En CEI pensamos que la mejor forma de aprender los conceptos teóricos y prácticos que contienen nuestros cursos y másteres es bajo la presencia permanente del profesor especializado en la materia objeto de tus estudios, el cual tutela y dirige el aprendizaje del alumno de una forma constante y personal, garantizando el máximo aprovechamiento de tu valioso tiempo. Esto, unido a que la formación se realiza en grupos reducidos, potencian las posibilidades de asimilar mucho mejor la materia estudiada.

SISTEMA DE ENSEÑANZA GARANTIZADO

Una vez matriculado cualquier alumno, si así lo desea, tiene la posibilidad de repetir el curso o máster ya realizado en CEI: Escuela de Diseño de forma completamente gratuita, garantizándose de esta forma el total aprendizaje de la materia elegida. Consultar más información en Secretaría.

DIVERSIDAD DE HORARIOS

En CEI pensamos que somos nosotros los que debemos adaptarnos a las necesidades de los alumnos y no al revés, por eso disponemos de horarios de mañana, tarde y noche que facilitan al alumno la compatibilidad del curso o máster con las actividades profesionales o personales de nuestros alumnos.

BOLSA DE TRABAJO

Después del periodo de formación, nuestra Escuela no se limita exclusivamente a mantener una base de datos de nuestros alumnos y ex-alumnos. Nuestros 25 años de experiencia y contactos en este entorno hacen de nuestra Bolsa de Trabajo una herramienta sumamente eficaz para que nuestros alumnos puedan alcanzar un puesto de trabajo. Disponible para cualquiera de nuestros cursos y másteres, de forma completamente gratuita.

GARANTÍA LABORAL POR ESCRITO

Al matricularte en cualquiera de nuestros másteres (para la Escuela de Sevilla se exigirá, al menos, un máster avanzado) podrás acogerte a nuestra Garantía Laboral por la que nos comprometemos a encontrarte un puesto de trabajo relacionado con tus estudios en un plazo no superior a los tres meses de la finalización del máster. De no conseguirlo, CEI continuaría fomentando tu formación y, en consecuencia, tus posibilidades laborales ofreciéndote gratuitamente el Curso de 180 h. que tú elijas. Es necesario solicitar la Garantía Laboral al formalizar la matrícula. Consultar en secretaría.

FINANCIACIÓN PROPIA SIN AVALES

Facilitamos la realización de nuestros cursos y másteres mediante la concesión automática e inmediata de financiación por la propia Escuela (sin que intervenga ninguna entidad financiera) de la totalidad del importe de tus estudios. Puedes pagar tu formación en plazos de hasta 3, 6 ó 10 meses, dependiendo del curso o máster en el que te matricules.

PAGO GARANTIZADO

Financia tus estudios con total seguridad. Te garantizamos por escrito, al matricularte, la devolución de los plazos abonados y el reintegro del resto del curso o máster en caso de la accidental y definitiva interrupción de la docencia de los mismos.

Nota: El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos, no teniendo carácter contractual. Consultar en Secretaría.

MÁSTER AVANZADO EN DISEÑO PUBLICITARIO MULTIMEDIA

OBJETIVOS

Nuestro Máster más enfocado al diseño publicitario. En este Máster Avanzado en Diseño Publicitario Multimedia el alumno adquiere todos los conocimientos necesarios, tanto prácticos como teóricos, para el diseño y puesta en marcha de cualquier proyecto publicitario multimedia (carteles, spots publicitarios...). Para lo anterior, este Máster cuenta con tres módulos: diseño gráfico, video digital y proyectos publicitarios.

En el módulo de Diseño Gráfico el alumno aprenderá las herramientas necesarias para el tratamiento digital de las imágenes (Adobe Photoshop), diseño editorial (Adobe Indesign) y el diseño publicitario (Adobe Illustrator).

En el módulo de Edición y Postproducción de Vídeo Digital el alumno aprenderá a crear sus propios proyectos o spots audiovisuales de una manera rápida y eficaz gracias a herramientas como Adobe Premiere o Adobe After effects además de mejorarlos mediante detalles de animación y motion graphics (Cinema 4D).

Una vez el alumno domina el software de diseño multimedia de Adobe, ya está preparado para abordar el módulo de Producción Gráfica y Creatividad en el cual se pretende que el alumno aprenda las habilidades necesarias para programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de proyectos u objetos destinados a la comunicación visual, la producción gráfica y la publicidad, estructurado en 3 partes: Producción Gráfica, Creatividad aplicada al Diseño y un Proyecto basado en proyectos reales de la industria gráfica.

CONTENIDOS

Diseño Publicitario: **Illustrator.**

Tratamiento de la Imagen: **Photoshop.**

Diseño Editorial: **InDesign.**

Edición de vídeo: **Adobe Premiere.**

Composición de vídeo y motion design: **Adobe After Effects.**

Edición de audio: **Adobe Audition.**

3D motion design: **Cinema 4D R18.**

Producción gráfica: Analizaremos algunos de los sistemas de impresión más utilizados, sin ser éstos todos los que existen. Al término de este Módulo el estudiante reconocerá los diferentes sistemas de impresión y sus aplicaciones en el diseño gráfico, ubicándose específicamente en el manejo de las técnicas para preparar artes finales para la impresión.

Creatividad aplicada al diseño: Partiendo de que la creatividad es algo sumamente complejo, subjetivo y puntual desde el punto de vista artístico, en esta parte del curso pretendemos darle un enfoque más bien operativo, con el fin de involucrar a los participantes en los procesos para elaborar propuestas creativas tomando en cuenta los conceptos de la comunicación gráfica, el marketing y la publicidad.

DURACIÓN

540 H. TOTAL

420 HORAS
Presenciales
Lunes a Viernes

120 HORAS
Proyectos finales

HORARIOS

MAÑANAS

09:00-12:00
12:00-15:00

TARDES-NOCHES

16:00-19:00
19:00-22:00

PRECIO

CONSULTAR

Infórmate por teléfono, mándanos un correo electrónico o pásate por el propio centro

PROGRAMA

DISEÑO GRÁFICO

Adobe Illustrator

- Modos de color (RGB y CMYK).
- Mesas y espacios de trabajo.
- Formas básicas.
- El color.
- Pincel.
- Lápiz.
- Pluma.
- Trazos.
- Girar/Reflejo.
- Efectos.
- Texto.
- Borrador/Tijeras/Cuchilla.
- Insertar imágenes.
- Calco interactivo.
- Pintura interactiva.
- Mallas de degradado.
- Máscara de recorte.
- Buscatrazos.
- Motivos.
- Transparencia.
- Símbolos.
- Panel apariencia.
- Expandir.
- Perspectiva.
- 3D.
- Impresión y salida.

Adobe Photoshop

- Modos de color (RGB, CMYK, Mapa de bits, Escala de grises, color lab).
- Espacios de trabajo.
- Pixel.
- Capas.
- Formas básicas.
- Herramientas de selección.
- El color.
- Varita mágica.
- Cuentagotas.
- Pincel.
- Lápiz.
- Tapón de clonar.
- Pluma.
- Texto.
- Lazo.
- Tratamiento de las imágenes (ajustes).
- Tiritas.
- Desenfocar.
- Sobreexponer/Subexponer.
- Objeto inteligente.
- Escala.
- Mockups.
- Impresión y salida.

Adobe InDesign

- Trabajo con documentos.
- Retícula.
- Márgenes.
- Páginas.
- Capas.
- Columnas.
- Guías.
- El color.
- Trazo.
- Muestras.
- Vínculos.
- Textos.
- Trabajo con estilos.
- Tablas.
- Tipos de alineación.
- Trabajo con objetos.
- Símbolos y caracteres.
- Exportación para impresión y salida.

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE VÍDEO DIGITAL (VFX) Y MOTION GRAPHICS

Introducción a la edición de vídeo en Adobe Premiere

- Presentación curso, planteamiento objetivos y primera toma de contacto con Adobe Premiere.
- Comprensión del entorno de trabajo enfocado a la edición profesional de vídeo y al trabajo en equipos de post-producción multidisciplinares.
- Configuración inicial de proyectos, resoluciones de trabajo y emisión actuales, tanto de rodaje, como de emisión, cinematográficas y web (8K, 6K, 4K, 2K y FullHD).
- Diferencias y particularidades entre los sistemas de emisión europeos (PAL, SECAM), americanos (NTSC) y cinematográficos, así como como tasas de fotogramas, frecuencias de refresco y entrelazados.
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual.
- Flujo de trabajo con material real de emisión e introducción al montaje narrativo.
- Introducción a las herramientas básicas de sonorización.
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual.
- Lenguaje narrativo audiovisual: Explicación del Efecto Kuleshov como la base del montaje audiovisual.
- Introducción al guion técnico; la terminología y la semántica audiovisual.
- Flujo de trabajo con material en bruto de rodaje y guion técnico.
- Teoría del diseño.
- El camino de la especialización: dificultad ascen-

PROGRAMA (CONTINUACIÓN)

dente y prácticas constantes. Cada clase está dividida en una breve explicación teórica y uno o dos ejercicios relacionados y de suma importancia.

Edición Avanzada, Narrativa Audiovisual y teorías montaje

- Flujo de trabajo avanzado en Premier con múltiples secuencias y anidamientos.
- Sincronización avanzada de sonido directo externo.
- Tituladora integrada, rotulación y subtítulos.
- Trabajo con secuencias de imágenes y alfas (transparencias).
- Introducción a la corrección en ámbitos LUT.
- Adobe Dynamic Link: Qué es y funcionalidades.
- Sincronización entre los programas Suite Adobe.
- Sincronización mediante Dynamic Link con Adobe Photoshop, flujo de trabajo con imágenes multicapa y animación bajo Premiere.
- Introducción al sistema de "keyframes".
- Masterización video-audio básica.

Edición Broadcast. Flujos de Edición en Entornos Profesionales de emisión y/publicitarios.

- Teoría avanzada del montaje: Eisenstein y Pudovkin.
- Flujo de trabajo con material de rodaje real en RAW 2K para emisión broadcast.
- Corrección avanzada de color de material rodado con gama logarítmica, comprensión de ésta y ventajas.
- Link Dinámico con Adobe Audition.
- Edición y post-producción de sonido multipista.
- Flujo de trabajo en Audition, ventajas sobre la edición sonora sobre Premiere.
- Efectos de sonido, compresores, buses y masterización audio final.
- Masterización final en formato XDCam HD (que es el formato de emisión actual de todos los canales de emisión nacional).
- Implicaciones a nivel de imagen, codecs, canales y volúmenes audio en entornos broadcast.
- Flujo de trabajo para múltiples masterizados y plataformas: DCP (Digital Cinema Profile), Emisión, Web, Móvil... etc, mediante Adobe Media Encoder.

COMPOSICIÓN, VFX Y MOTION GRAPHICS EN ADOBE AFTER EFFECTS

Introducción a Adobe After Effects y a la composición multicapa o matte painting

- ¿Qué es la postproducción o composición de vídeo? Introducción a After Effects, su interfaz y sus particularidades.
- Comprensión básica del sistema de capas y el motion desing.
- Dynamic Link con Adobe Premiere.

- Ventajas y desventajas del link dinámico en entornos de producción reales.
- Fundamentos de la post-producción del video y creación de Matte Paintings (generación de entornos virtuales multicapa).
- Introducción a los keyframes de After Effects.
- Composición fondos para piezas publicitarias reales de emisión.
- Traqueo básico de entornos en After Effects.
- Trabajo con precomposiciones y la necesidad y conveniencia de éstas.
- Integración de Chroma Keys reales de emisión bajo Keylight.
- Estudio de los diferentes métodos de incrustación, así como de los diferentes tipos de mattes.
- Traqueo avanzado de cámara con Camera Tracker y/o Boujou.
- Flujo de trabajo con trakeos 3D en entornos 2D: capas 3D.
- Composición avanzada y generación de fondos multicapa.
- Composición avanzada multicapa de VFX 2D, integración FX (explosiones, disparos, cambios cartelerías...).
- Profundización en el sistema de keyframes de After Effects: interpolados y splines.
- Flujos de trabajo y comprensión de las máscaras y la rotoscopia con material de producciones reales.
- Plugins: Qué son y tipología.
- Módulos de salida del After Effects, el "render".
- Exportación integrada en entornos de producción reales.

Motion desing 2D en After Effects

- Qué es el Motion Desing. Introducción al Motion graphics complejo en 2D.
- Teoría de la composición de imagen, la "Regla de Oro" y la "Sección Aurea".
- Teoría y Psicología del Color.
- Diferencias entre imágenes vectoriales e imágenes rasterizadas: ventajas del vector.
- Animación avanzada de mediante keyframes: el editor gráfico y las curvas polimodales.
- Flujos de trabajo con la herramienta de texto sus efectos intrínsecos así que de las herramientas de formas vectoriales y sus amplias posibilidades.
- Conceptualización del motion Desing: el Story Board.
- Por qué es necesario tener las ideas claras.
- Link Dinámico entra After Effects y Adobe Illustrator y Photoshop.
- Importación de logos vectoriales e imágenes multicapa.
- La precomposición como herramienta principal del animador: La animación dentro de la animación.

PROGRAMA (CONTINUACIÓN)

- Principales herramientas y plugins 2D.
- Desarrollo exclusivo de un proyecto de Motion Graphics 2D desde 0, de su conceptualización, su desarrollo (búsqueda, recopilación y generación de recursos), su ejecución completa y su masterización final, incluida la sonorización.

Motion desing 3D en After Effects

- Profundización en el sistema 3D de After Effects. (Cámaras, luces, visores).
- Particularidades, complejidades y ventajas del espacio tridimensional en After Effects.
- Capas 3D: Propiedades.
- La cámara en el espacio tridimensional.
- Creación y configuración de luces.
- Modos de visualización del espacio 3D.
- Uso avanzado de plugins en After Effects en entornos 3D: VideoCopilot Element 3D (para la carga y renderizado de objetos 3D reales en After Effects), VideoCopilot Optical Flares (para la generación de Flares realistas en 3D), la suite de Red Giant: Especial énfasis en el uso en profundidad de todos los efectos de partículas: el PARTICULAR 2.2, el FORM 2.1 y el MIR 1.0, además de aprender a manejar todos los demás efectos de la suite: 3D Stroke, Shine, Echospace, Lux, Horizon y Starglow.
- Matte Paintings avanzados: Integración de elementos 3D.
- Flujos de trabajo con elementos 3D en entornos 2D.
- Correcciones de color avanzada con Red Giant Looks y colorista.

INTRODUCCIÓN A CINEMA 4D R18

Introducción a la nueva versión del Cinema 4D R18

- Interfaz básica cinema 4D, comprensión y navegación de ésta y configuración de inicial de proyectos (fps, escala global).
- Comprensión de las herramientas de modelado básico de primitivos, splines, herramientas básicas de transformación y generadores de volumen.
- Prácticas de modelado de elementos básicos (tazas, bolígrafos, bombillas...).
- Carga de imágenes de referencia en las diferentes vistas para su modelado.
- Creación de materiales básicos cinema 4D.
- Definición "shader", texturado procedural básico.
- Trabajo con imágenes con alfa.
- Jerarquías objetos e introducción a las etiquetas del panel de objetos.
- Prácticas. Render básico, configuración.
- Modelado y texturado enfocado al Motion Graphics.
- Modelado de logo con primitivas y splines.
- Herramienta texto.
- Introducción a la iluminación, luces principales, cielo físico e iluminación hdri (y comprensión

ésta).

- Trabajo y manipulación cámaras, comprensión del "timeline" y de la generación de keyframes.
- Introducción al render físico y la iluminación global.
- Introducción al Mograph en cinema 4D, el sistema de Motion Graphics 3D por excelencia.
- Clonadores. ¿qué es una instancia?.
- Introducción a los efectos de manipulación espacial mograph.
- Hacer editable un primitivo.
- Herramientas básicas de selección y modelado: Extrusiones, biseles, subdivisiones y nurbs.
- Simetrías, conectores, boleanos y deformadores.
- Modelado y texturado de un teléfono móvil.
- El video como textura.
- Animación teléfono móvil.
- CINEWARE, interacción con after effects (Dynamic Link). Render Multipase.

PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

Producción gráfica

- Introducción.
- Definición de "proyecto gráfico" y planificación del trabajo.
- Los procesos de producción gráfica.
- ¿Qué es el diseño? (Introducción).
- Lenguaje visual (ejemplos aplicados en diseño).
- Elementos del diseño (elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos).
- Composiciones características en diseño.
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, ejemplos aplicados en diseño).
- RGB y CMYK.
- La imagen digital (tamaño y resolución).
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG).
- Tipos de impresión.
- Acabados y ejemplos.
- Diseño para gran formato (acabados y ejemplos).

Creatividad aplicada al diseño

- Introducción.
- Comunicación Visual (transmitir a través de una imagen).
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico.
- Procesos creativos (brainstorming, moodboards, etc).
- Ejercicio creativo (representación de una forma a través de conceptos abstractos).
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca).
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas).
- Tipografía aplicada al diseño.

PROGRAMA (CONTINUACIÓN)

- Fuentes TrueType, OpenType, Postscript.
- Estrategias de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Ejercicio práctico (diseño de identidad corporativa).
- Métodos de búsqueda de ideas (Pinterest, Domes-tika, Behance, etc).
- Las reglas que no se deben ignorar para elaborar un buen diseño.
- Teoría básica de packaging.
- El color en el packaging (ejemplos).
- Ejercicio práctico (diseño de packaging).
- Ejercicio creativo (representación de uno mismo a través de una letra).
- Teoría básica de maquetación.
- Ejemplos aplicados en diseño.
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc (ejemplos).
- Ejercicio práctico (diseño de una revista creativa).
- Tutorización del proyecto final.

MADRID

C/ Rodríguez San Pedro, 2
28015 Madrid
Tel.: 91 292 26 13
madrid@cei.es

SEVILLA

Avda. S. Francisco Javier, 9
Plta. 5ª- Oficinas 7-8 / 41018 Sevilla
Tel.: 95 499 15 58
sevilla@cei.es