

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

Horarios

Opción entre semana:

Lunes a Jueves
(+algún viernes)

Mañanas

09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

Opción fin de semana:

Viernes

16.00 - 20.00 H.

Sábados

10.00 - 14.00 H.

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es



180 H. (2-3 meses)

140 H. Presencial/*Online* + 40 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo,
pudiendo variar el mismo por razones de actua-
lización o modificación de los contenidos.

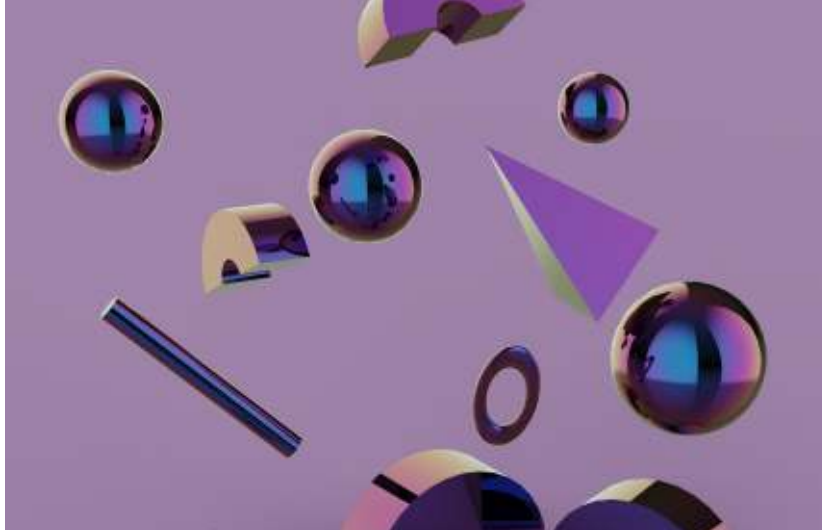
CEI.

OBJETIVOS

¿Te imaginas ser capaz de hacer tus propios cortometrajes, documentales, spots...? Descubre cómo crear tus proyectos audiovisuales de una manera rápida y eficaz con el Curso de Edición y Postproducción de Vídeo Digital (VFX) y *Motion Graphics*.

Durante el curso de edición de vídeo los alumnos aprenderán un flujo de trabajo digital que les permitirá, por un lado, aprender a usar el programa de edición audiovisual más completo del mercado: Adobe Premiere. Por otro lado, a manejar el programa de *motion graphics* y postproducción (VFX) por excelencia: Adobe After Effects. Un flujo enmarcado en el entorno Adobe, incluyendo los nuevos programas de tareas específicas (Prelude, SpeedGrade y Media Encoder), que permiten al alumno avanzar rápidamente y de manera sencilla. Todo ello partiendo desde abajo, para crear una fuerte base práctica y teórica sobre la que cimentar los pasos posteriores durante el curso y que convertirán al alumno en un profesional cualificado en el sector audiovisual.

Además, los alumnos aprenderán la interacción con otros programas de diseño de Adobe como Photoshop y, asimismo, aprenderán un manejo básico de Cinema 4D, un programa de 3D *Motion Design* para el cual nuestra escuela ha recibido la 1ª Certificación de *Maxon Training Provider for R18* de toda Europa.



OFICIAL

Nuestra escuela es un **centro de formación oficial** de **Adobe**. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita esta compañía y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.

CEI es uno de los pocos **Centros de Formación Autorizados** por **Apple** en España. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información.

Autodesk confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia **Autodesk Authorized Training Center**. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad en entornos relacionados con el diseño de interiores, la arquitectura BIM y el desarrollo de videojuegos.

Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en **Maxon Training Provider** y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.





LA ESCUELA

CEI -Centro de Estudios de Innovación- es una escuela de diseño digital del siglo XXI, fundada en el año 1991. Somos un [centro de formación oficial](#) de Adobe, Apple, Autodesk, Maxon y Google Partner, especializado en el sector del diseño y marketing digital, con sedes en Madrid y Sevilla. Nuestros cursos, *bootcamps*, masters y títulos superiores se desarrollan en seis áreas: diseño gráfico, desarrollo web, marketing digital, edición y postproducción de vídeo digital (VFX) y *motion graphics*, diseño de interiores y arquitectura y videojuegos.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI: Escuela de Diseño y Marketing.

Con más de [30 años](#) en el sector, más de [20.000 alumnos](#) formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra Escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como [Mejor Centro de Formación Presencial](#), [Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional](#), [Mejor Web de Centro de Formación Presencial](#) y [Mejor Centro de Formación Profesional](#).

PROGRAMA

- Edición de vídeo: Adobe Premiere
- Composición de vídeo y *Motion Design*: After Effects
- Introducción al 3D *motion design*: Cinema 4D R20





CURSO

VFX-MOTION GRAPHICS

01 INTRODUCCIÓN A LA EDICIÓN DE VÍDEO EN ADOBE PREMIERE

- Presentación del curso, planteamiento de 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 sistemas entrelazados para emisión convencional

- Diferencias y particularidades entre la emisión convencional (TV-Fibra) vs. plataformas de *Streaming* (Netflix, Amazon...)
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual, la decisiva importancia de su función
- Flujo de trabajo con material real de emisión e introducción al montaje narrativo, herramientas básicas de edición y comprensión de la interfaz
- Introducción a las herramientas básicas de sonorización, la importancia decisiva del sonido
- Lenguaje narrativo audiovisual: explicación del Efecto Kuleshov como la base del montaje audiovisual
- Introducción al guion técnico; la terminología y semántica audiovisual
- Flujo de trabajo con material en bruto de rodaje y guion técnico, interpretación de éste
- Teoría del diseño, psicología del color y normas compositivas. La regla de Oro
- El camino de la especialización: dificultad ascendente y prácticas constantes. Realización íntegra de piezas reales de emisión con particularidades únicas en cada una de ellas y complejidad narrativa ascendente

Edición avanzada, narrativa audiovisual y teorías de montaje

- Flujo de trabajo avanzado en Premiere con múltiples secuencias y anidamientos
- Sincronización avanzada de sonido directo externo, sincronización manual vs. automática. La inconveniencia de los automatismos
- Tituladora integrada, rotulación y tipología de subtítulos
- Trabajo con secuencias de imágenes y alfas (transparencias)

- Introducción a la corrección en ámbitos LUT y Gammas Logarítmicas. Color Lumetri (corrector de color integrado en Premiere y After Effects)
- Adobe *DinamicLink*: qué es y funcionalidades Sincronización entre los programas de la Suite Adobe mediante *DinamicLink* con Adobe Photoshop, flujo de trabajo con imágenes multicapa y animación bajo Premiere
- Introducción al sistema de *keyframes*, tipología y su creación y uso
- Masterización video-audio básica

Edición Broadcast. Flujos de edición en entornos profesionales de emisión y/publicitarios

- 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
- Normas Emisión, que son, el por qué de su existencia y tipos en función de la plataforma
- Concepto Masterización para Emisión, códecs admitidos y requisitos técnicos necesarios y su motivación
- Edición y post-producción de sonido multipista. Efectos de sonido, conceto diseño de sonido, compresores, buses y masterización audio final multicanal
- 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, códecs, 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

02 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*
- *Dinamic link* con Adobe Premiere. Ventajas y desventajas del *link* dinámico en entornos de producción reales
- Fundamentos de la postproducción del video y creación de *Matte Paintings* (generación de entornos virtuales multicapa). Composición de fondos para piezas publicitarias reales de emisión
- Introducción a los *keyframes* de After Effects, tipología, similitudes y diferencias con Premiere
- *Trackeo* (seguimiento elementos y/o cámaras) 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*
- Trackeo avanzado de cámara con “*Camera Tracker*” de After Effects
- Flujo de trabajo con *trackeos* 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* nativos de After Effects: 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. Integración con Adobe Illustrator
- Animación avanzada mediante *keyframes*: el editor gráfico y las curvas polimodales. Las curvas de animación como elemento principal para creación de animaciones
- Flujos de trabajo con la herramienta de texto, sus efectos intrínsecos, así como los de las herramientas de formas vectoriales y sus amplias posibilidades
- Conceptualización del *motion desing*: el *storyboard*
- Por qué es necesario tener las ideas claras
- *Link dinámico* entre 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
- Principales herramientas y *plugins* 2D

- Elaboración exclusiva de un proyecto de *motion graphics* 2D desde cero, 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: *plugins* 3D en capas 2D
- *Matte Paintings* avanzados
- *Plugins* de terceros, visión general de los *plugins* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects
- *Scripts* de terceros, visión general de los *scripts* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects

manipulación de Objetos

- Jerarquías de objetos e introducción a las etiquetas del panel de objetos
- Creación de materiales básicos en Cinema 4D. Texturado procedural básico y sistema de canales
- Trabajo con imágenes con alfa
- Modelado y texturado enfocado al *Motion Graphics*. Modelado de logo con primitivas y *splines*
- Introducción al Mograph en Cinema 4D, el sistema de Motion Graphics 3D por excelencia. Motext, herramienta de generación de texto, clonadores y fractura
- Introducción a los efectos de manipulación espacial y animación: Mograph
- Introducción a la iluminación, luces principales, iluminación hdri (y comprensión de ésta)
- Trabajo y manipulación con cámaras, comprensión del “*timeline*” y de la generación de *keyframes*

CINEWARE VS RENDER

Composición final After Effects

03 INTRODUCCIÓN A CINEMA 4D R20

Introducción a la nueva versión del Cinema 4D R24

- 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 y *splines* enfocado a el *Motion Design*
- Herramientas básicas de transformación y