

MÁSTER EN

DISEÑO WEB Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



360 H. (6 MESES)

El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

OBJE- TIVOS

El mundo de hoy en día se mueve a un ritmo muy rápido e internet ha revolucionado nuestra manera de ver las cosas. Plataformas como Youtube, Instagram o Facebook son ecosistemas web de gran importancia donde visualizar contenidos en formato de vídeo. Para muchos internautas, estas plataformas han logrado sustituir satisfactoriamente a la anticuada televisión, dándole poder al usuario para poder escoger cómo, cuándo, dónde y en qué formato consume sus preferencias audiovisuales. Como en CEI sabemos que las páginas web y la producción audiovisual casan extremadamente bien, hemos decidido conjugar estas dos vertientes tan importantes del mundo audiovisual en un único y completo máster.

En el módulo de diseño web del Máster de Diseño Web y Producción Audiovisual, el alumno adquiere los conocimientos y herramientas necesarios para la planificación, elaboración y desarrollo de páginas web, así como para su posterior publicación, puesta en marcha, estructuración y tratamiento de los sitios web para organizar y disponer de manera correcta la información a presentar. Asimismo, se trabajan en profundidad los lenguajes empleados para la construcción de sitios web estáticos en sus estándares actuales, HTML5 y CSS3, así como el tratamiento y la inserción de contenido multimedia en entornos web (como vídeo y sonido) y la adaptación de la web a los diferentes dispositivos (móviles, *tablets*...) existentes en la actualidad, sirviéndonos del *responsive design*. También se hace una introducción al uso de *plugins* sencillos con JavaScript/jQuery.

En lo referente al módulo de edición y postproducción de vídeo digital, el alumno se convertirá en un técnico capaz de utilizar todas las herramientas de las que se valdrá más tarde para editar y postproducir vídeos digitales, incluso *motion graphics* tridimensional: Adobe Premiere, Adobe Audition, Speedgrade, *Motion graphics* con After Effects, Cinema 4D...

INFOR- MACIÓN

Editor de Texto Plano Especializado en Web:
Dreamweaver / Sublime / Komodo Edit /
Notepad ++

HTML5 / CSS3. Introducción: JavaScript /
jQuery / PHP / MySQL

Responsive Design: Bootstrap.
Posicionamiento web: SEO

Edición de vídeo: Adobe Premiere Pro

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

Edición de audio: Adobe Audition

Introducción al 3D *motion design*: Cinema
4D R18

DURACIÓN

360 H. Total

Presencial u *Online*

280 H. de Clases

Lunes a jueves
(+algún viernes)

80 H. Proyectos finales

HORARIOS

MAÑANAS

09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

TARDES

16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

PRECIO

3.100 €

Consulta ofertas y
promociones actua-
les en

info@cei.es
www.cei.es

OFI- CIAL



AUTHORIZED
Training Center

Nuestra escuela es uno de los cinco centros **Adobe Authorized Training Center** de España. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita Adobe y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.



Authorized
Training Center

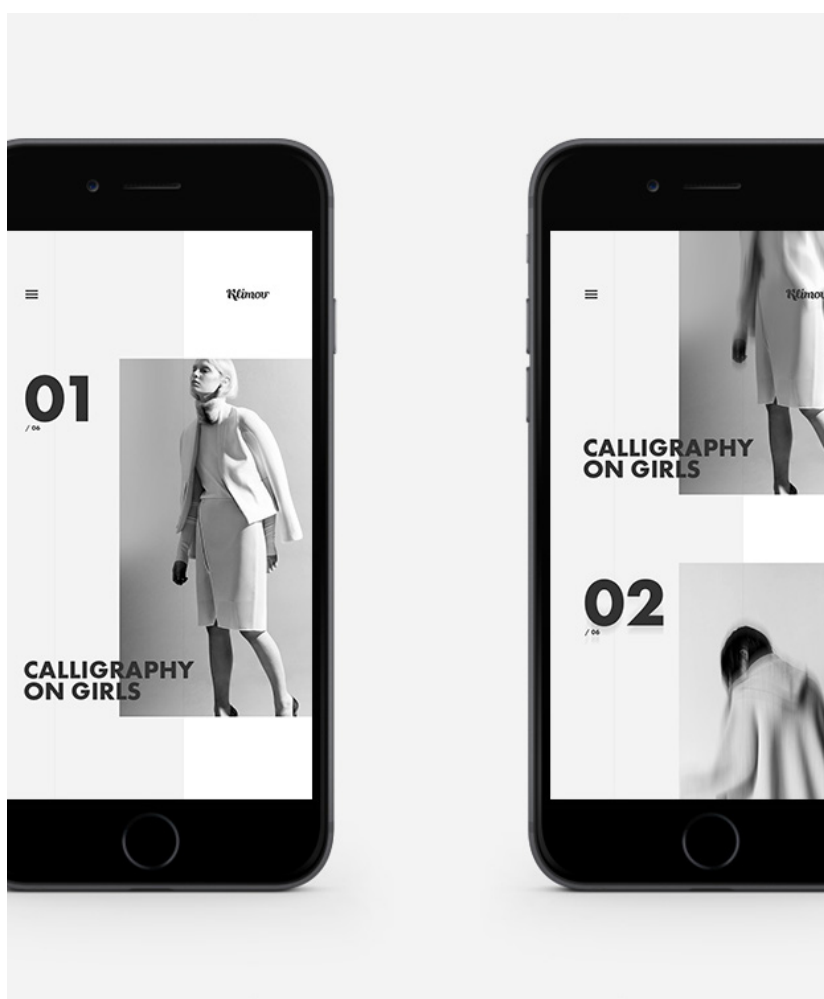
CEI es un Centro de Formación Autorizado por Apple. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información, entornos empresariales y mercados B2B.



IBM confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia IBM Education Partner. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad.



Nuestra escuela se consolida como Centro de Formación de referencia de Maxon en España y nos convertimos en la 1ª escuela de Europa en ser Maxon Training Provider for R18.



MÓDULO

DISEÑO WEB CON HTML5 Y CSS3

01- DISEÑO WEB

- Principios básicos del diseño web
- Principios de usabilidad
- Principios de accesibilidad
- Creación y optimización de imágenes para web
- Piezas básicas publicitarias: *banners*, redes sociales

HTML + CSS: estándares web

- Introducción a la web: navegadores, motor de navegaciones, sistemas operativos
- Preparación del entorno para el desarrollo
- HTML: versiones y diferencias
- Etiquetas y atributos
- Semántica de las etiquetas
- Uso de las etiquetas
- DOCTYPE y codificación de caracteres (Charset)
- Head y Title
- Párrafos
- Imágenes
- Tablas
- Enlaces: hipervínculos y anclas
- Listas: ordenadas, desordenadas y de definiciones
- Etiquetas meta
- Uso de iFrames
- Formularios
- Rutas y direcciones: relativas y absolutas
- Propiedades CSS
- Enlazar CSS
- Selectores CSS
- Pseudoselectores y pseudoelementos
- Vídeo en HTML5
- Audio en HTML5

Responsive design (diseño web adaptable a *tablet*/móvil)

- Vídeo en HTML5
- Audio en HTML5

Edición web

- Creación del entorno de desarrollo: Editor de Texto + Navegador
- Complementos y herramientas útiles para la edición web
- Estructuración de un sitio web
- Uso avanzado de nuestro entorno de desarrollo
- Conexión a un servidor remoto y sincronización
- Gestión de archivos mediante FTP
- Servidores y registro de dominios

Desarrollo Front-End (Javascript y jQuery)

- Introducción a JavaScript y jQuery
- Conceptos básicos para el uso de plugins jQuery
- Creación de ejemplos prácticos: desplegables, galerías, *sliders*
- Introducción a CMS: Wordpress

Desarrollo Back-End

- Introducción a servidores
- Introducción a lenguajes de servidor (PHP y MySQL)

Posicionamiento web: SEO

- Entendiendo los motores de búsqueda
- Usabilidad web
- Introducción al SEO *On Page*
- Marketing web



MÓDULO

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 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 ascendente 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 de montaje

- Flujo de trabajo avanzado en Premiere 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 *key-frames*
- 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

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)
- Introducción a los *keyframes* de After Effects
- Composición de fondos para piezas publicitarias reales de emisión
- Trackeo 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 y/o Boujou
- 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: 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 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: 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. nfasis en el uso en profundidad de todos los efectos de partículas
- *Matte Paintings* avanzados
- El PARTICULAR 2.2, el FORM 2.1 y el MIR 1.0
- Manejo de todos los demás efectos de la suite: 3D Stroke, Shine, Echospace, Lux, Horizon y Starglow
- Integración de elementos 3D
- Flujos de trabajo con elementos 3D en entornos 2D
- Correcciones de color avanzada con Red Giant Looks y colorista

03- 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 en cinema 4D
- Definición “*shader*”, texturado procedu-
ral 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 de ésta)
- Trabajo y manipulación con 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 (*Dinamic Link*). *Render Multipase*