

Master en Postproducción Digital

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx



Canon



TEMARIO

Postproducción Digital | 120 h

Video Digital
Final Cut
Compressor
Motion

INTRODUCCIÓN

Apple vuelve a revolucionar el mundo de la edición de video, ahora con el nuevo Final Cut Pro X, una herramienta mejorada que agiliza la producción audiovisual. Abre las puertas a un flujo de trabajo mucho más dinámico, dejando tiempo libre para que el usuario desarrolle su creatividad.

OBJETIVO

Dar al alumno las bases y conocimientos del mundo de la producción audiovisual, desarrollando las pautas y principios para la generación de productos de calidad a través de la mejor herramienta de edición.

1. FASES DE LA PRODUCCIÓN

- ◆ Preproducción
- ◆ Producción
- ◆ Postproducción

2. SISTEMA OPERATIVO MAC

- ◆ Preferencias de sistema (Optimización para edición de video)
- ◆ Respaldo como imagen (Archivo DMG)
- ◆ Administración de archivos multimedia

3. CONCEPTOS CLAVE

- ◆ Media Files
- ◆ Clips
- ◆ Librerías
- ◆ Eventos
- ◆ Proyectos

4. FLUJO DE TRABAJO EN POSTPRODUCCIÓN

- ◆ Creación de librerías
- ◆ Importación de archivos, imágenes, videos, audio, fotografías
- ◆ Creación de eventos
- ◆ Organización de medios
- ◆ Calificación de material
- ◆ Colecciones inteligentes y palabras clave

- ◆ Creación de un proyecto y uso de clips
- ◆ Montaje de video en línea de tiempo
- ◆ Animaciones
- ◆ Efectos y transiciones
- ◆ Efectos de sonido
- ◆ Corrección de color
- ◆ Niveles de audio
- ◆ Gráficos compuestos
- ◆ Apoyos externos
- ◆ Compartir y exportar

5. INTERFAZ DE FINAL CUT PRO X

- ◆ Especificaciones
- ◆ Preferencias

6. EVENT BROWSER

- ◆ Creación de eventos
- ◆ Calificación y organización de clips
- ◆ Opciones de visualización
- ◆ Event Library
- ◆ Clasificación de material
- ◆ Smart Collections
- ◆ Keyword collections

7. PROJECT LIBRARY

- ◆ Crear un nuevo proyecto
- ◆ Organizar proyectos
- ◆ Duplicar proyectos
- ◆ Configuración de proyectos

8. TOOLBAR

- ◆ Opciones de importación desde toolbar
- ◆ Opciones de calificación
- ◆ Herramientas de edición
- ◆ Dashboard
- ◆ Media browser

9. MAGNETIC TIMELINE

- ◆ Mark In y Mark Out
- ◆ Agregar clips a la línea de tiempo
- ◆ Connect
- ◆ Insert
- ◆ Append
- ◆ Ajustar duración de clips
- ◆ Skimming

10. VIEWER

- ◆ Opciones de transformación
- ◆ Controles de reproducción
- ◆ Visualización
- ◆ Reproducción desde el teclado

11. MEDIA BROWSER

- ◆ Efectos
- ◆ Importar desde Photos y iTunes
- ◆ Efectos de sonido
- ◆ Transiciones
- ◆ Títulos
- ◆ Generadores
- ◆ Temas



12. EXPORTAR

- ◆ Opciones de importación
- ◆ Share

13. COMPRESSOR

- ◆ Compartir desde Compressor
- ◆ Templates de exportación
- ◆ Flujo de trabajo
- ◆ Lotes
- ◆ Medios de origen

14. MOTION

- ◆ Presentación de lote
- ◆ Targets
- ◆ Ajustes
- ◆ Destinos
- ◆ Crear proyecto
- ◆ Composición básica
- ◆ Uso de Timeline
- ◆ Behaviors
- ◆ Keyframes (animaciones)
- ◆ Partículas
- ◆ Animación de textos
- ◆ Filters
- ◆ 3D Compositions
- ◆ Manejo de luces y cámaras



TEMARIO

Postproducción Digital | 120 h
After Effects CC

INTRODUCCIÓN

Adobe After Effects es una aplicación para desarrollar impactantes gráficos en movimiento y efectos visuales de posibilidades infinitas, aplicables en cine, televisión, video e Incluso en producciones para Adobe Animate CC. Se trabaja con eficiencia, precisión y absoluta flexibilidad abriendo el panorama hacia dichas industrias, en materia de composición en 2D y 3D.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

1. ENTORNO DE TRABAJO Y FUNDAMENTOS

- ♦ Motion Graphics
- ♦ Edición lineal y no lineal
- ♦ Explorar la interfaz de usuario
- ♦ ¿Qué es una composición?
- ♦ Ventana del proyecto
- ♦ Ventana de composición
- ♦ Ventana de la línea de tiempo

2. IMPORTAR Y ADMINISTRAR RECURSOS

- ♦ Imágenes bitmap
- ♦ Dibujos vectoriales
- ♦ Video
- ♦ Integración con Photoshop e Illustrator
- ♦ Trabajar con múltiples composiciones
- ♦ Precomponiendo animaciones
- ♦ Los diferentes tipos de Capa
- ♦ Adición de capas sólidas
- ♦ Tipografía
- ♦ Diseño con Shape Layers
- ♦ Importación de video y audio

3. EFECTOS

- ♦ El panel de efectos
- ♦ Animación de capas con propiedades de efectos
- ♦ Trabajar con estilos de capa y capas de ajuste

4. MANEJO DE CAPAS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

- ♦ Animación de fotogramas clave
- ♦ Adición y ajuste de Keyframes
- ♦ Animación de propiedades
- ♦ Propiedades para animar: Escala, Rotación, Opacidad, Posición
- ♦ Tipos de aceleración: Ease in, Ease Out, Easy Ease
- ♦ Movimiento suavizado con fotogramas clave en movimiento
- ♦ Movimientos inversos
- ♦ Animación de Motion Sketch
- ♦ Animaciones con Parenting
- ♦ Utilización de un objeto nulo

5. USO DE MÁSCARAS

- ♦ Crear máscaras básicas
- ♦ Múltiples máscaras en una capa
- ♦ Animación de máscaras
- ♦ Expansión de difuminados
- ♦ Máscaras de transparencia
- ♦ Máscaras movibles con la técnica Morph shape

6. TÉCNICAS DE EDICIÓN

- ♦ Ripple edit
- ♦ Overlay edit
- ♦ Slip edit
- ♦ In & Out
- ♦ Reversa y frame blending

7. MODOS DE MEZCLA Y MATTES

- ♦ Modos de mezcla entre capas
- ♦ Luma matte y Alfa matte
- ♦ Transparencias con Stencils

8. CREANDO 3D

- ♦ El espacio 3D en After Effects
- ♦ Trabajar con cámaras
- ♦ Adición de capas 3D
- ♦ Uso de profundidad de campo
- ♦ Inserción de luces
- ♦ Aplicación de Materiales
- ♦ Integración y control de la cámara

9. TÉCNICAS ESPECIALES

- ♦ Presets de animación
- ♦ Línea de tiempo: Remap y retiming
- ♦ Refinación de fondos con Keylight
- ♦ Edición de imágenes y video con pantalla verde (Keylight)
- ♦ Rotoscopia con máscaras
- ♦ Trabajo con Roto Brush
- ♦ Aplicación de tracking a video
- ♦ Animación con Mask Traker

10. INTEGRACIÓN FINAL PARA RENDER

- ♦ Prerenderizado de video
- ♦ Renderizado en Render Queue para animaciones por lotes
- ♦ Exportación y compresión



TEMARIO

Postproducción Digital | 120 h
Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Premiere Pro, en su versión Creative Cloud es un miembro de la familia Adobe orientada a la edición de video en tiempo real muy amigable y práctico con capacidad profesional para los distintos ámbitos en las presentaciones multimedia.

OBJETIVO

Dar al alumno las bases y conocimientos de este editor de video para la producción audiovisual, desarrollando las pautas y principios para la generación de productos de calidad a través de esta herramienta de edición.

1. CONCEPTOS FUNDAMENTALES

- ◆ Formatos de video
- ◆ Frame Rate
- ◆ Aspect Ratio
- ◆ Códecs de video
- ◆ Scan Mode
- ◆ Extensiones de archivo

2. INTERFAZ DEL USUARIO

- ◆ Media Browser
- ◆ Project Panel
- ◆ Sequences
- ◆ Source Monitor
- ◆ Program Monitor
- ◆ Timeline
- ◆ Workspaces

3. FLUJO DE TRABAJO

- ◆ Creación de Proyecto
- ◆ Importación de videos, audios y fotografías desde el Media Browser
- ◆ Organización de archivos en Project Panel
- ◆ Creación de una Secuencia
- ◆ Montaje de video en el Timeline
- ◆ Efectos y transiciones
- ◆ Exportación y conexión con Adobe Media Encoder

4. ASSEMBLY WORKSPACE

- ◆ Visualización de archivos en el Media Browser
- ◆ Calificación y organización de clips en Project Panel
- ◆ Clasificación de material
- ◆ Info panel

5. TIMELINE

- ◆ Creación de secuencias de edición
- ◆ Controles de reproducción
- ◆ Trabajo con tracks de video y audio
- ◆ Mark In y Mark Out
- ◆ Opciones para agregar clips a la línea de tiempo

6. PANEL DE HERRAMIENTAS

- ◆ Selection tool
- ◆ Ripple edit tool
- ◆ Slip tool
- ◆ Pen tool
- ◆ Hand tool
- ◆ Track select tool
- ◆ Razor tool
- ◆ Type tool

7. ESSENTIALS GRAPHICS PANEL

- ◆ Creación y personalización de textos

- ◆ Uso y salvado de Motion Graphics templates
- ◆ Conexión con After Effects

8. EFECTOS, TRANSICIONES Y ANIMACIÓN.

- ◆ Effects Panel
- ◆ Ajustar efectos desde el Panel de Control de Efectos
- ◆ Animar efectos a partir de keyframes
- ◆ Aplicación y personalización de transiciones de video

9. AUDIO

- ◆ Canales de audio
- ◆ Medidores de audio
- ◆ Mezcla de audio
- ◆ Efectos de audio

10. COLOR PANEL

- ◆ Lumetri color tools
- ◆ Lumetri Scopes
- ◆ Corrección de color básica
- ◆ Creative Presets
- ◆ Curves
- ◆ Color Wheels
- ◆ Corrección HSL Secundaria
- ◆ Viñetas