

## TERCER CURSO

De las **15** horas semanales de clases del segundo curso, **3** horas están dedicadas a las asignaturas troncales (comunes a todas las especialidades) **12** horas a las asignaturas de cada especialidad y sus correspondientes prácticas.

### Índice del programa

- Asignaturas troncales
- Especialidad de montaje y sonido
- Especialidad de dirección
- Especialidad de fotografía

### PRÁCTICAS Y RODAJES:

#### Rodajes:

**RODAJE DE 8 CORTOMETRAJES EN 16mm., en formato final HD.**

**PREPARACIÓN DE 8 CORTOMETRAJES EN 35mm.**

- a. Presentación de proyectos para rodar en formato 35mm.
- b. Preproducción, producción y postproducción.

**PREPARACIÓN DE 1 LARGOMETRAJE EN FORMATO RED ONE**

- a. Presentación del proyecto de largo en formato Red One.
- b. Preproducción, producción y postproducción.

#### **PREPARACIÓN DE BOBINAS.**

Preparación y presentación de Bobinas de los alumnos con los materiales realizados a lo largo de los tres cursos.

8 cortometrajes en 16 mm.

1 cortometraje en formato HD por alumno de dirección (Full), uno de los cuales se rá hinchado a 35mm, previa selección.

**PREPARACIÓN PARA POSTGRADO**

8 cortometrajes en 35mm (Previa elección de los equipos)

1 largometraje en formato Red One, a resolución 2K.

### ASIGNATURAS TRONCALES:

**MODULO HC3.1**

**HISTORIA DEL CINE III (1950-2009).**

- El Clasicismo Europeo (años 30-50)
- El Clasicismo Norteamericano (años 30-50)
- El cine nórdico.
- El esplendor del cine japonés.
- La generación USA de los 50-60.
- Los nuevos cines de los años 60:
  - La Nouvelle Vague, Rive Gauche y Cinema Verité
  - El Free Cinema
  - El Nuevo Cine Alemán
  - El Nuevo Cine Italiano
  - La Nueva Ola Checa
  - El Nuevo Cine Polaco.
  - Nuevos cines Húngaro, Búlgaro, Sueco, Ruso...
  - El Cinema Nuovo Brasileño.
  - El Underground USA y el Cine Directo.
- La Generación de la televisión USA (años 60).
- Otros ámbitos: India, Latinoamérica, México, África, Oriente...
- La generación norteamericana de los años 70-80.
- El cine europeo de los años 70-80.
- USA de 1980 hasta hoy.
- Europa de 1980 hasta hoy.
- Asia de 1980 hasta hoy.
- El cine español II

*Todos los alumnos realizarán un trabajo colectivo sobre autores o movimientos significativos en la Historia del Cine. Entrega y exposición oral de los trabajos.*

**MÓDULO DOCUMENTAL (DOC.3)**

**OBJETIVOS:**

Fomentar y asesorar a los alumnos durante el desarrollo de sus propios proyectos de documental. Este curso se organizará alrededor de ejercicios prácticos y de la discusión conjunta en clase a partir de los visionados de estos trabajos, que en buena parte deberán ser desarrollados por los alumnos. Nos concentraremos en tres etapas de la elaboración del documental, guión, rodaje y montaje, a las que dedicaremos ejercicios específicos. Planteamos que todos los alumnos de la asignatura trabajen en los ejercicios de las tres etapas en vez de separarlos por especialidades, puesto que en la mayoría de documentales, los tres bloques se imbrican de la forma más natural (es decir: el operador de cámara y el director de un documental están pensando forzosamente en el montaje mientras ruedan algo imprevisto, y sin embargo, la escritura definitiva del guión no llega hasta la fase de montaje).

**Guión:** durante todo el curso, los alumnos desarrollarán los guiones de los proyectos que deseen realizar en el futuro. Se harán exposiciones frecuentes para seguir y apoyar el curso del trabajo de investigación así como el trabajo de escritura y la elección de los recursos formales más adecuados.

**Montaje:** entregaremos a los alumnos material en bruto de distintos documentales ya existentes, emitidos por televisión o exhibidos en salas, con el objetivo de que se enfrenten al proceso de construcción de “una historia documental”, o mejor dicho, a su escritura y dirección desde la sala de montaje. Una vez realizado el ejercicio, podremos comparar las distintas soluciones propuestas por los alumnos con las que plantearon en su día los directores de las piezas originales.

**Rodaje:** plantearemos la elección de un tema para que los alumnos realicen de forma colectiva una pieza. A partir de aquí, los alumnos se dividirán en grupos, y cada uno de ellos abordará el mismo tema desde una perspectiva o estilo distinto. Por ejemplo: un grupo, solo mediante entrevistas; otro, a partir de “secuencias observacionales”; otro, a partir del uso de archivos, etc. El objetivo es doble: en primera instancia, que cada grupo pueda realizar una pieza que funcione de forma independiente, como cortometraje coherente siguiendo la restricción estilística; en segundo término, realizar un montaje colectivo en el que los distintos recursos se mezclen para configurar una pieza igualmente coherente, de aspecto unitario, pero en la que todos los registros confluyan.

### **PRODUCCIÓN III**

- La preparación de la producción de Cortometrajes y Largometrajes.
- El Plan de Trabajo.
- El trabajo del Director o Directora de Producción.
- El trabajo del Jefe o Jefa de Producción.
- La importancia de los Ayudantes, auxiliares y Meritorios.
- Tramites en la constitución de una productora. Inicio de la actividad.
- Distribución (mercados internacionales, festivales, acceso, etc...)
- Marketing (producto, precio, distribución y promoción).
- Packaging (como presentar un producto).
- Sales & Delivery (como se vende un producto).
- La coproducción internacional.
- **Procesos de Postproducción**
  - **Procesos “lineales”**
  - **Efectos especiales**

## TEORÍA Y TECNOLOGÍA DEL MONTAJE

### **Las estructuras:**

- Las de los géneros narrativos.
- Las de documental.
- Las de los video clips
- Las de la publicidad
- Las de los nuevos medios.

### **Los procesos:**

- El montaje en las películas de 35mm y 16mm.
- El montaje en las películas digitales.
- El montaje en las películas en HD.
- El montaje en las películas con mezclas de distintos formatos.
- El papel de montador con el laboratorio.
- El montador y la parte final de la producción.
- 

### **Procesos de Postproducción:**

- Efectos especiales:
- Los planteamientos técnicos de los efectos especiales.
- Las consideraciones antes del rodaje.

## SONIDO TECNICO III

### **Procesos Sonoros:**

- Como plantear la postproducción de sonido.
- Organización del proyecto.
- Montaje de sonido.
- Los doblajes.
- Los efectos especiales
- Los efectos sala.

- Las distintas maneras de montar sonido,
- Lo sistemas de mezclas finales.

## INTRODUCCIÓN A LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

- Introducción a la realidad del mercado profesional.
- Clasificación y características del sector audiovisual.
- Empresas que forman el sector cinematográfico.
- Instituciones y Organismos con competencia en el sector.
- Audiovisual: ICAA, ICEX, Filmoteca, Organismos Autonómicos que actúan en el sector audiovisual (ICIC), Asociaciones vinculadas al sector (Asociaciones de Productores, Asociaciones de Distribuidores, Asociación de Exhibidores, Asociación de Técnicos, Asociación de Directores de Cine...)
- Entidades de gestión de derechos.
- Film Commissions y Film Offices.
- Ayudas y subvenciones.
- Retos del modelo actual del sector cinematográfico.
- Legislación audiovisual

## ESPECIALIDAD DIRECCIÓN

### MÓDULO G3

#### GUIÓN CINEMATOGRAFICO III:

##### EL GUIÓN DE VANGUARDIA.

- a. Características y diferencias respecto al guión Clásico.
- b. Estructuras de Vanguardia: tipos y particularidades.
- c. Diseño temporal discontinuo. Flash-back y flash-forward.
- d. Focalización variable. Coralidad y multiplicidad en el punto de vista.

##### ANÁLISIS DE ESTRUCTURAS DE LARGOMETRAJE

Estudio analítico desde la perspectiva del guión de la estructura de cinco películas de vanguardia.

##### ADAPTACIÓN DE NOVELA, RELATO Y TEATRO A GUIÓN CINEMATOGRAFICO.

Estudio, creación y escritura de guiones adaptados a partir obras preexistentes (teatro, novela, relato...)

Aplicación de una metodología.

## TALLER DE GUIÓN

- a. Taller de desarrollo de guiones de los alumnos para los cortometrajes.
- b. Ejercicios de desinhibición de la escritura tutelados por Profesor.

### **MODULO DA 3**

#### **DIRECCIÓN DE ACTORES. III**

Aplicación teórica-práctica sobre trabajos de los alumnos de la especialidad de dirección:

- a) Análisis del texto.
- b) Análisis de los personajes.
- c) Análisis del conflicto.
- d) Creación del conflicto.
- e) Creación del personaje.
- f) Creación de la circunstancia.
- g) Conceptualización del proyecto y su definición en los términos de género.

Ejercicios de trabajo con el actor.

Visita de actores profesionales para trabajar con los alumnos.

### **MODULO LC3**

#### **LENGUAJE CINEMATOGRAFICO III: A NÁLISIS FÍLMICO.**

Análisis pormenorizado de largometrajes desde la perspectiva de dirección.

#### **TALLER INTENSIVO DE PITCHING (PRESENTACIÓN DE PROYECTOS).**

Análisis de los elementos clave a la hora de exponer un proyecto.

#### **PITCHING DE PROYECTOS DE CORTOMETRAJES EN 35mm.**

Pitching por parte de los alumnos de Dirección de los proyectos para realización en 16 y 35 mm. Asistencia de las tres especialidades.

#### **OTROS SECTORES AUDIOVISUALES**

##### **Ficción de televisión GUIÓN**

- Creación y escritura de guiones para formatos televisivos: Series de Ficción, Tv movies...

- **SERIES**

- **El Plató: Ajustes, planificaciones y control**

- **Morfología y funcionamiento de la cámara de Plato**
- **Configuración de cámaras en plato**
  - Espacios en una serie de ficción: el Plató y el control.
  - Definición de plató y plano del plató.
  - La iluminación creadora de escenografía...
  - Definición del control y elementos de que consta.
  - Valor de la Unidad de control de Cámaras en televisión y su misión.
  - Ubicación de las cámaras de televisión y su relación con la mesa de mezclas de Imagen y los monitores de control.
  - El triángulo televisivo.
  - Definición del concepto de POSICION de Cámara.
  - Nominación de las diversas posiciones de la cámara.
  
  - Efectuar el ajuste técnico a través de una C. C. U. de una cámara de plato aplicando los procedimientos adecuados.
  - Identificar y señalar sobre una cámara los mandos operativos de control de foco y control de zoom, indicando las distintas opciones de aplicación.

## **MODULO INTERDISCIPLINAR**

### **DIRECCIÓN ARTÍSTICA**

- a. Desarrollo de proyecto
- b. Desglose
- c. Planos Autocad
- d. Diseño de sets
- e. Espacios 3D
- f. Construcción en platós y localizaciones naturales
- g. Dressing

### **MAQUILLAJE Y EFECTOS ESPECIALES**

- a. Maquillaje de caracterización.
- b. Maquillaje de efectos especiales.

## CINE Y OTRAS DISCIPLINAS.

Este módulo es impartido por profesores procedentes de distintas disciplinas que reflexionarán sobre temas vinculados al hecho cinematográfico.

- a. Cine y literatura.
- b. Cine y filosofía.
- c. Cine y pintura.
- d. Teorías del cine.
- e. Crítica cinematográfica: aproximación a la profesión crítica.

## ESPECIALIDAD FOTOGRAFÍA (III)

### **MODULO DF3**

## **LA NARRACIÓN EN LA LUZ PERÍODOS HISTÓRICOS Y PRINCIPALES DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA II.**

La ruptura francesa: la Nouvelle Vague:

Sven Nykvist: luz nórdica

Los años '70, experimentos: Neobarroquismo en los '80: Michael Chapman, Vittorio Storaro, Gordon Willis.

Años '90: Darius Khondji, Christopher Doyle, Mark Lee Ping-bing, Harri Savides, Emmanuel Lubezki

Fotografía en el cine español: de Luís Cuadrado a nuestros días.

### **Otras especialidades de fotografía**

Fotografía publicitaria.

- a. Criterios específicos.
- b. Tendencias fotográficas y estilos, casual, beauty, Avedon. La iluminación de objetos típicamente publicitarios. Bodegonos.

Fotografía Series TV.

Retransmisiones deportivas.

Programas.

### **Otros ámbitos de iluminación**

- a. Teatro, opera, y musical.
- b. Espectáculos al aire libre, conciertos.
- c. Proyectoras móviles robotizadas. Diseño y programación.

### **Cine y pintura.**

- a. La iluminación cinematográfica y la pintura ( Conjunta con Dirección Artística). Un director de fotografía, un fotógrafo, un pintor. Ejercicios miméticos en plató sobre Velázquez, Caravaggio, Veermer, Constable y Hopper.
- b. Temas: las horas del día, la hora bruja, la noche, estaciones del año, la ventana, las velas y las lámparas, mesas, cafés, arboledas, retrato, las sombras...

**MODULO TEC**

**TECNOLOGÍA HD**

- a. La Alta definición.  
Diferencias HD-HDV
- b. Camaras de HD en el mercado
- c. La cámara SONY F35 y sus cualidades
- d. Análisis de las curvas de HyperGamma de las cámaras Sony F35/F23
- e. Características de las camara Panasonic AG-HPX301E
- f. Análisis de la cámara REDOne.

**MODULO AFTER EFFECTS Gerard Morron 12 clases (algunas compartidas foto y montaje)**

La interfaz del programa: ventana de proyecto, línea de tiempo, ventana de composición, ventana de capa y ventana de material.

Repaso de las preferencias del programa.

Ajustes del proyecto.

Crear una nueva composición y modificar los ajustes de la composición.

Importación de archivos.

Creación de elementos des de after effects: Los sólidos.

Opciones básicas de animación: Las opciones de transformación.

La animación con keyframes.

Aplicación de un efecto dentro de after effects.

Como trabajar más rápido: los atajos de teclado y las opciones de.

busca dentro las diferentes ventanas.

Como esclavizar una capa con otra: los primarios.

Qué es un objeto Null.

La animación espacial de un objeto: la posición

Como generar una trayectoria?

Diferentes tipos de trayectoria: trayectorias lineales y curvilíneas.

Qué son las curvas bezier. Tipos de curvas bezier

Opciones de animación de posición: navegar por el tiempo y mantener posición

Opciones de orientación de los objetos

El desenfoque en movimiento a after effects

Los asistentes a after effects: Alinear y distribuir, esbozo de movimiento, el ondulador y la asistente más suave

Las máscaras a after effects

Como aplicar una máscara a after effects

Las opciones de transformación de una máscara: la forma de la máscara, la vainica de la máscara, la opacidad de una máscara y la expansión de la máscara

Las herramientas de máscara: la herramienta de pluma y las formas de máscara preestablecidas - Máscaras lineales y curvilíneas

Las curvas bezier versus las curvas rotobezier

Como crear una trayectoria a través de una máscara

Otros usos de las máscaras: El efecto Trazo

Como agrupar capas: las precomposiciones

Como mover dentro de un proyecto complejo: el navegador de composición y lo mine diagrama de flujo (flujo)

Qué es un mato y qué es un canal alpha

El track matte: alpha mato y luma mato

Que es una capa de formas

Crear una capa de formas a partir de formas preestablecidas o a partir de la herramienta de pluma

El contenido de las capas de formas

Opciones de transformación d?una capa de formas

Como crear capas de formas complejas: la agrupación d?elementos

Como añadir efectos a las capas de formas

El efecto recortar trazados Clase 5.

Efectos de las capas de formas: repaso exhaustivo

Diferentes formas de importación de un archivo de photoshop a after effects

Como importar capas de texto de photoshop a after effects

Importación de capas de formas de photoshop a after effects

Interpretar material de archivo

Los modos de fusión

La corrección de Color a after effects: repaso

Las capas de ajust a after effects

Como combinar los efectos de corrección de color con los modos de fusión

Como conseguir matas a partir de corrección de color y modos de fusión

Los efectos de estilizar: como conseguir looks de cómico y dibujos animados

El 3D a after effects

Qué es una capa 3D

Trabajar en un espacio tridimensional: El eje Z

Las luces a after effets: Tipos de luces

La generación de sombras - Animar un luz

Opciones de material a las capas 3D

Las cámaras a after effects: parámetros básicos

Opciones de visualización a la ventana de composición

Animación de cámaras

Las camaras, parámetros adelantados

Animar cámaras mediante objetos Null

Opciones de orientación de cámara

Opciones de orientación de una capa 3D respecto una cámara

Importación de un proyecto de punto de fuga de photoshop a after effects

Importación de un objeto 3D de photoshop a after effects

Los efectos de distorsión a after effects

Herramienta de posición libre

El tracking a after effects: El tracking puntual

La ventana de rastreador

Opciones de rastreador: como mejorar el análisis del rastreador

Diferentes tipos de tracking: de un punto, de dos puntos y el tracking en perspectiva

Qué se un estabilizador y sus usos

Técnicas adelantadas de tracking y estabilización

Combinación de técnicas de tracking y máscaras: la roscòpia

El efecto "Ruido fractal"

Los generadores de partículas, repaso general

El efecto "CC Particle World"

Qué es un keyer

Tipo de keyer: luminància y crominància

Qué se debe hacer antes de aplicar un efecto de keyer

Introducción a keylight

Los efectos retractor de mato y mato simple

Qué es uno mato de diferencia

El efecto extraer

La Gestión de color a after effects

Trabajar con perfiles de color

Qué significa trabajar con gama 1.0

Trabajar con una profundidad de color de 32 bits

Las herramientas de pinceles a after effects

La ventana de "pinceles" y "pintar"

Opciones de animación de pinceles

Los pinceles de clonar

### **MOCHA AE 3er (Entorno de After Effects)**

Que es un Planar Tracker y qué ventaja tiene respecto a un tracker puntual

Qué es Mocha AE

Crear un proyecto a Mocha AE

Importar un archivo

La interfaz de trabajo de Mocha AE

Crear un spline

Ajustar los parámetros de tracking

Hacer el tracking de el spline

Hacer un tracking de 1 punto, de 2 puntos y en perspectiva

Exportar la información de tracking a after effects

Hacer una estabilización desde Mocha AE

Exportar la estabilización a after effects

Utilizar `script MochaImport` para importar un tracking de mocha a after effects

Utilizar `script MochaImport` para importar una estabilización de mocha a after effects APPLE

### **COLOR 3er (4 clases) con partidas con foto**

Qué se uno programa d'Etalonatge

Repaso de las preferencias

La interfaz de trabajo: repaso de las ventanas de herramientas

La línea de tiempo

Herramientas de medida: Forma d'ola, Vectorscop, histograma y RGB parade y 3d color space

Exportar desde Final cut a Color

Correcciones primarias

Correctores de rango tonal

Correctores de balance de color

Correcciones secundarias

Aplicación de viñetas: viñetas elípticas y rectangulares

Creación de formas personalizadas

Animación de las viñetas

Utilización de Trackers

Renderització y exportación

Aplicación de efectos

Aplicación de ajustes preestablecidos

Alternativas a Apple Color: Color Finesse y Red Giant Looks

## ESPECIALIDAD DE MONTAJE Y SONIDO

### **MÓDULO MS3**

**Realización de 5 ejercicios de montaje para la puesta en practica de los conceptos enunciados.**

**1º un trailer de una película**

Conceptos a trabajar:

La síntesis del relato.

La intencionalidad.

Los enigmas.

## **2º reconstrucción de un fragmento de la película “Ciudadano Kane**

Conceptos a trabajar:

La reconstrucción a partir del montaje

Como variar una estructura.

Problemas con el sonido.

La truca como recurso.

## **3º Un documental sobre un director a partir de los fragmentos de sus películas.**

Conceptos a trabajar:

El trabajo de investigación y documentación previo al montaje.

La composición o elaboración previa al montaje

Las distintas fases de aproximación al montaje final

El montaje extenso, El montaje de las partes, la definición de la estructura,

El montaje final.

## **4º Un video clip de creación**

Conceptos a trabajar:

Los trucajes

Los efectos visuales digitales

Algunas formas de animación.

Los ritmos visuales, el sincrónico, el asincrónico.

Las lecturas subliminales

## **5º Una bobina con los trabajos.**

### MÓDULO AVID

Introducción a la edición.

Edición no lineal en Avid.

Creación de un proyecto.

Configuración de la aplicación.

Herramientas de la aplicación.

Menús de programa.

Herramientas para el montaje.

Interface de la aplicación.

Digitalización de la imagen.

Edición y montaje de imágenes

Postproducción.

Postproducción. de Vídeo

Postproducción. de Audio

Montaje final y volcado: Master final de montaje.

### **FINAL CUT 6 clases**

Procesos de trabajo para montar cine.

Organización y sincronización del material.

Particularidades para el trabajo con el laboratorio.

Cinematools (EDLs y reconocimiento de pie de negativo).

Procesos de trabajo con la Red One, y formatos en HD.

Trabajo en baja calidad y pasar a alta calidad

Gestión de los archivos

Preparación del material para el proceso de kinescopado (pase de video a cine)

FINAL CUT STUDIO (ROUND TRIP): Viaje e interacción entre los programas del

Final Cut Studio, pequeña introducción de cada uno de ellos

Final Cut y Motion (introducción al Motion)

Final Cut y Soundrack (introducción al Soundtrack)

Final Cut y Color (introducción al Color)

Motion y DVD Studio Pro.

**MODULO AFTER EFFECTS Gerard Morron 12 clases (algunas compartidas con foto)**

La interfaz del programa: ventana de proyecto, línea de tiempo, ventana de composición, ventana de capa y ventana de material.

Repaso de las preferencias del programa.

Ajustes del proyecto.

Crear una nueva composición y modificar los ajustes de la composición.

Importación de archivos.

Creación de elementos des de after effects: Los sólidos.

Opciones básicas de animación: Las opciones de transformación.

La animación con keyframes.

Aplicación de un efecto dentro de after effects.

Como trabajar más rápido: los atajos de teclado y las opciones de.

busca dentro las diferentes ventanas.

Como esclavizar una capa con otra: los primarios.

Qué es un objeto Null.

La animación espacial de un objeto: la posición

Como generar una trayectoria?

Diferentes tipos de trayectoria: trayectorias lineales y curvilíneas.

Qué son las curvas bezier. Tipos de curvas bezier

Opciones d?animación de posición: navegar por el tiempo y mantener posición

Opciones d?orientación de los objetos

El desenfoc en movimiento a after effects

Los asistentes a after effects: Alinear y distribuir, esbozo de movimiento, el ondulator y la asistente más suave

Las máscaras a after effects

Como aplicar una máscara after effects

Las opciones de transformación de una máscara: la forma de la máscara, la vainica de la máscara, la opacidad de una máscara y la expansión de la máscara

Las herramientas de máscara: la herramienta de pluma y las formas de máscara preestablecidas - Máscaras lineales y curvilíneas

Las curvas bezier versus las curvas rotobezier

Como crear una trayectoria a través de una máscara

Otros usos de las máscaras: El efecto Trazo

Como agrupar capas: las precomposiciones

Como moures dentro d?un proyecto complejo: el navegador de composición y lo mine diagrama de flujo (flujo)

Qué es uno mato y qué se un canal alpha

El track matte: alpha mato y luma mato

Que es una capa de formas

Crear una capa de formas a partir de formas preestablecidas o a partir de la herramienta de pluma

El contenido de las capas de formas

Opciones de transformación d?una capa de formas

Como crear capas de formas complejas: la agrupación d?elementos

Como añadir efectos a las capas de formas

El efecto recortar trazados Clase 5.

Efectos de las capas de formas: repaso exhaustivo

Diferentes formas de importación de un archivo de photoshop a after effects

Como importar capas de texto de photoshop a after effects

Importación de capas de formas de photoshop a after effects

Interpretar material de archivo

Los modos de fusión

La corrección de Color a after effects: repaso

Las capas de ajust a after effects

Como combinar los efectos de corrección de color con los modos de fusión

Como conseguir matas a partir de corrección de color y modos de fusión

Los efectos de estilizar: como conseguir looks de cómic y dibujos animados

El 3D a after effects

Qué es una capa 3D

Trabajar en un espacio tridimensional: El eje Z

Las luces a after effects: Tipos de luces

La generación de sombras - Animar un luz

Opciones de material a las capas 3D

Las cámaras a after effects: parámetros básicos

Opciones de visualización a la ventana de composición

Animación de cámaras

Las cameres, parámetros adelantados

Animar cámaras mediante objetos Null

Opciones de orientación de cámara

Opciones de orientación de una capa 3D respecto una cámara

Importación de un proyecto de punto de fuga de photoshop a after effects

Importación de un objeto 3D de photoshop a after effects

Los efectos de distorsión a after effects

Herramienta de posición libre

El tracking a after effects: El tracking puntual

La ventana de rastreador

Opciones de rastreador: como mejorar el análisis del rastreador

Diferentes tipos de tracking: de un punto, de dos puntos y el tracking en perspectiva

Qué es un estabilizador y sus usos

Técnicas adelantadas de tracking y estabilización

Combinación de técnicas de tracking y máscaras: la rotoscòpia

El efecto "Ruido fractal"

Los generadores de partículas, repaso general

El efecto "CC Particle World"

Qué es un keyer

Tipo de keyer: luminància y crominància

Qué se debe hacer antes de aplicar un efecto de keyer

Introducción a keylight

Los efectos retractor de mato y mato simple

Qué es uno mato de diferencia

El efecto extraer

La Gestión de color a after effects

Trabajar con perfiles de color

Qué significa trabajar con gama 1.0

Trabajar con una profundidad de color de 32 bits

Las herramientas de pinceles a after effects

La ventana de "pinceles" y "pintar"

Opciones de animación de pinceles

Los pinceles de clonar

### **MOCHA AE 3er (Entorno de After Effects)**

Que es un Planar Tracker y qué ventaja tiene respecto a un tracker puntual

Qué es Mocha AE

Crear un proyecto a Mocha AE

Importar un archivo

La interfaz de trabajo de Mocha AE

Crear un spline

Ajustar los parámetros de tracking

Hacer el tracking de el spline

Hacer un tracking de 1 punto, de 2 puntos y en perspectiva

Exportar la información de tracking a after effects

Hacer una estabilización desde Mocha AE

Exportar la estabilización a after effects

Utilizar `!scrip MochaImport` para importar un tracking de mocha a after effects

Utilizar `!scrip MochaImport` para importar una estabilización de mocha a after effects APPLE

### **COLOR 3er (4 clases) con partidas con foto**

Qué se uno programa d'Etalonatge

Repaso de las preferencias

La interfaz de trabajo: repaso de las ventanas de herramientas

La línea de tiempo

Herramientas de medida: Forma d'ola, Vectorscop, histograma y RGB parade y 3d color space

Exportar desde Final cut a Color

Correcciones primarias

Correctores de rango tonal

Correctores de balance de color

Correcciones secundarias

Aplicación de viñetas: viñetas elípticas y rectangulares

Creación de formas personalizadas

Animación de las viñetas

Utilización de Trackers

Renderització y exportación

Aplicación de efectos

Aplicación de ajustes preestablecidos

Alternativas a Apple Color: Color Finesse y Red Giant Looks

## **SONIDO**

### **Pro Tools y mezclas**

el sistema pro-tools

Código de tiempo

Archivos M.I.D.I.

Gestión de voces

DPS's y plug-ins

Automatización

Sincronización

Edición

Preparación de las mezclas de audio

Mastering

Audio para vídeo

Equipo para una mezcla audiovisual.

La calibración de la escucha.

El estudio y su acústica.

El Protools como plataforma DAW (Digital Audio Workstation)

Diferentes sistemas de mezclas.

El estéreo

Análisis de una escucha estereo.

Concepto de panoramización.

Como conseguir una mezcla equilibrada.

Captación multicanal.

Panoramizacion envolvente.

Características técnicas del sistema 5.1.

Análisis de un cortometraje mezclado en el CECC.

Como trabajar los diálogos, ambientes, músicas y efectos.

El sistema Dolby digital y SR, características técnicas.

Procesos de laboratorio.

Volcado a distintos soportes.

La escucha en proyección.

Análisis de una escucha 5.1 compleja.

## **TUTORÍAS DE MONTAJE**

A lo largo del curso el alumno dispondrá de tutorías individualizadas con el profesor de Tecnología del Montaje.

-

## **MODULO PROFESIONAL**

**SEIS SEMINARIOS IMPARTIDOS POR PROFESIONALES** que reflexionarán acerca de su propia obra y su especialidad.

