

## SYLLABUS ADOBE PREMIERE PRO CS5

### I. INFORMACION GENERAL

CURSO	: Adobe Premiere Pro CS5
TOTAL HORAS	: 24 horas
TOTAL DE SESIONES	: 4 de 6 horas cada una

### II. SUMILLA

La creación de una pieza audiovisual establece tres pasos: preproducción, producción y post producción. El correcto uso de cada una de estas etapas beneficia al orden que en toda edición es indispensable. Es por esto que el alumno debe tener desde el inicio de este curso nociones de una línea de trabajo profesional en los diferentes proyectos que en un futuro podrá desarrollar.

El software Adobe Premiere Pro es una revolucionaria aplicación para edición de video no lineal. Una poderosa herramienta de edición de audio y video en tiempo real la cual te dará controles precisos sobre prácticamente todos los aspectos de tu producción.

El curso capacitará al alumno en la comprensión y manejo del sistema de edición no lineal así como en los principios de la edición.

### III. OBJETIVOS DEL CURSO

#### 3.1 OBJETIVO GENERAL

Conocer los principios y las aplicaciones de la edición no lineal.

#### 3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Conocer los principios básicos del video digital.

Aprender a manejar el software de edición no lineal Adobe Premiere Pro CS5.

### IV. METODOLOGIA DEL CURSO

#### 4.1 PARTE TEORICA

Método predominante: Expositiva y demostrativa a cargo del profesor con apoyo en el software.

#### 4.2 PARTE PRÁCTICA

Método predominante: Práctica intensiva de software por parte de estudiantes.

### V- CONTENIDO

CLASE 1. Introducción a la Edición de Video.

## **CLASE 1: NOCIONES BASICAS DE VIDEO**

Modelo de Color RGB

Interpretación de imágenes.

Cámaras de Video digitales que Premiere Pro CS5 soporta para una edición nativa.

Introducción a los códecs y mantener la calidad en su trabajo

Conceptos básicos de la imagen en video. Planos, movimientos.

Consejos para un registro que ayude a la edición.

Equipo Básico.

Bienvenida a Adobe Premiere CS5 / ventana de bienvenida.

Creación de un proyecto. Ventana de Configuración.

Marcos Seguros

Código de Tiempo

Formatos de Captura.

Tarjetas de video aceleradoras.

Breve explicación de Adobe Mercury Playback Engine y equipos de edición no lineal.

Inicio de Proyecto en clase de Adobe Premiere.

Trabajo real de edición. Recepción de materiales para edición.

Creación de una Secuencia

Formatos de video.

Tipos de Cámara, usos, necesidades para cada proyecto.

Resolución de imagen

Relación de aspecto de píxel

Cuadros por segundo

Crear su propia configuración de secuencia.

Comprensión de multiseuencias en Premiere.

Flujo de trabajo estándar de video digital

Concepto de cómo trabaja Adobe Premiere.

Formato o extensión de Adobe Premiere.

Ventanas de trabajo.

Adaptación del entorno de trabajo.

Uso de 2 monitores.

### Ajuste de Preferencias y Administración de Archivos

Importación de medios.

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación

La gestión de medios en contenedores

Explorar las características de los contenedores.

Gestión de discos duros para archivos de Premiere.

### Captura de video desde cinta.

Grabando y capturando medios de Video

La captura de video.

Orden en la captura. Cinta / Clip

La captura de toda una cinta DV.

Espacios en disco duro.

Uso de la captura por lotes y detección de escenas.

Creando un guión antes y/o después de grabar.

El uso de un guión gráfico para construir una película.

Recopilación de Imágenes para primer proyecto

## **CLASE 2. Criterios de Edición. / Inicio del proyecto del curso**

### Creación de videos por corte

Colocación de videos a línea de tiempo.  
Edición de clips en la línea de tiempo  
Moviendo clips desde, hacia y dentro de la línea de tiempo  
Trabajar con herramientas de edición del Monitor de Origen  
Uso de otras herramientas de edición

### Agregando transiciones de video.

Uso de transiciones con moderación  
Probando algunas transiciones  
Cambio de parámetros en el panel de controles de efectos  
Usar el modo A / B para ajustar una transición  
Aplicar transiciones a varios clips a la vez  
Agregar transiciones de audio.

### Creación de Títulos dinámicos

Instalación de nuevas fuentes.  
Mejorar su proyecto con títulos  
Cambio de parámetros de texto.  
Construcción de texto desde cero.  
Poner texto en un trazado.  
Creación de formas.  
Hacer desplazamientos y trayectos.  
Agregar efectos de texto.  
Nueva capa de texto desde la actual.

### Aplicación de herramientas especializadas de edición

Exploración de las herramientas de edición que permiten ahorrar tiempo  
Sustitución de un clip y la sustitución de material de archivo  
Uso de bloqueo de sincronización y bloqueo de la pista  
Edición con puntos de entrada y salida en torno a un clip  
Inserción de marcador de secuencia.  
Usos de marcador de secuencia.  
Edición multicámara. Usos más recurrentes.

### Añadir efectos de video

Algunos efectos básicos de vídeo:  
Transformar  
Recortar  
Blanco y Negro  
Desenfoque  
Brillo y contraste.  
Aplicación de efectos a varios clips. Copiar Atributos.  
Efectos por fotogramas clave.  
Añadir interpolación de fotogramas clave la velocidad.  
Efectos de iluminación.  
Creación de ajustes preestablecidos personalizados. Criterio del uso de efectos.

### **CLASE 3. Audio y simplicidad de la edición.**

#### Obtener y editar audio

Sonorización profesional por narraciones  
Grabar directamente la voz.  
Examinar las características de audio  
Ajuste de volumen de audio  
Ajuste de ganancia de audio  
Consejos y tips del uso del audio con el video.

#### Trabajando con el color, las secuencias anidadas, y atajos de teclado

Visión general de los efectos orientados al color  
Ajuste y mejora de color  
Falta de balance a blanco  
Uso de secuencias anidadas  
Anidar clips. Inicios de composición.  
Conocer los atajos del teclado. Herramientas de Premiere en atajo.

#### Exportar marcos, clips y secuencias

Panorama de las opciones de exportación  
Exportación de fotogramas individuales  
Usar el cuadro de diálogo Ajustes de exportación  
Trabajar con Adobe Media Encoder  
Conociendo los formatos  
Exportar a cintas DV.  
Exportar a dispositivos móviles

#### Poner los clips en Movimiento y Fotogramas clave

Aplicar el efecto de movimiento a los clips  
Cambio del tamaño del clip y añadir rotación  
Trabajar con la interpolación de fotogramas clave  
Creación de una imagen dentro de imagen (PiP)  
Mejorar el movimiento con sombras y bordes biselados  
El uso de otros efectos relacionados con el movimiento: Transformar, 3D básico y la visión de cámara

#### **CLASE 4. Edición Avanzada**

##### Cambio de tiempo

Uso de cámara lenta y el movimiento inverso, técnicas  
Reasignación de tiempo

Velocidad de las transiciones

Modificación de la velocidad de los clips de forma simultánea

Cambio de la longitud de fotos fijas de forma simultánea

##### Edición avanzada - Sonido y Mezcla de audio

Mejorar sonido con efectos de audio

Estéreo y efectos de sonido envolvente 5.1

Trabajar con el mezclador de audio

Grabación de voz en off

Creación de una mezcla de sonido envolvente 5.1

##### Finalización del proyecto de clase.

Entendimiento del uso de espacio

Revisión de líneas de tiempo.

Eliminación de elementos no usados

Administración de Proyectos.

Recopilación de Información de los discos duros locales o en red.

Guardar nuestro proyecto completo para una posterior edición.

##### Introducción a After Effects

Diferencias entre Premier y After

Potencial del programa

Adelantos de resultados del proyecto con mejoras de After Effects.

## SYLLABUS ADOBE AFTER EFFECTS CS5

### I. INFORMACION GENERAL

CURSO	: After Effects CS5
TOTAL HORAS	: 48 horas
TOTAL DE SESIONES	: 8 de 6 horas cada una

### II. SUMILLA

Adobe After Effects es el estándar en la televisión y de cine para gráficos en movimiento y composiciones. Para ver After Effects en acción todo lo que tienes que hacer es ver la televisión o ir al cine. AE se utiliza en prácticamente todas las producciones más importantes. Esta clase está dirigida a camarógrafos, diseñadores gráficos y animadores con muy poca experiencia o ninguna en el programa.

El curso capacitará al alumno en la comprensión y manejo de las herramientas básicas de composición, post producción y animación, en 2D con After Effects CS5.

### III. METODOLOGIA DEL CURSO

#### MODULO I

##### 3.1 PARTE TEORICA

Método predominante: Expositiva y demostrativa a cargo del profesor con apoyo en el software.

##### 3.2 PARTE PRÁCTICA

Método: Práctica intensiva de software por parte de estudiantes.

### IV. CONTENIDO

#### CLASE 1.

##### Sesión 1: Comprendiendo los gráficos en movimiento

- Modelo de color RGB
- Resolución de imagen
- Relación de aspecto de píxel
- Los canales alfa
- Cuadros por segundo
- Código de tiempo
- Interpretación de Imágenes
- Introducción a los códecs y mantener la calidad en su trabajo

##### Sesión 2: Introducción al flujo de trabajo

- ¿Cómo funciona After Effects?
- El panel proyecto
- El panel línea de tiempo
- El panel monitor
- El panel de información
- Otros paneles
- Personalización del espacio de trabajo

### **Sesión 3: Importación de Archivos y la creación de composiciones**

- Importar clips de vídeo
- Importación de imágenes fijas
- Importación de una secuencia de imágenes
- Importación de Photoshop e Illustrator con multicapas
- Creación de una composición y organización de capas
- Modificación de los parámetros globales
- Vista previa de su trabajo

### **Sesión 4: Crear una animación básica**

- Uso de ajustes preestablecidos
- Comprender la posición y punto de anclaje
- Animación de la Posición
- Uso de los Navegantes de fotogramas clave (J y K)
- Animación de Escala, Rotación y Opacidad
- La interpolación de fotogramas clave
- Interpolación temporal y espacial

## **CLASE 2.**

### **Sesión 5: Trabajar con máscaras**

- Acerca de las máscaras
- Creación de una máscara con la herramienta Pluma
- Edición de una máscara
- Cambiando los bordes de una máscara
- Sustitución del contenido de la máscara
- Interpolación de máscara

### **Sesión 6: Uso de máscaras para la Animación**

- Animación de máscaras
- Uso de recorridos desde Illustrator
- Animar una firma

### **Sesión 7: Conceptos básicos de texto**

- Acerca de las capas de texto
- Texto de punto contra cuadro de texto
- Crear y dar formato al texto
- Texto con animaciones predefinidas

### **Sesión 8: Animación de texto manualmente**

- Texto en trazado
- Adición de Animadores
- Uso del Selector de Rango
- Adición de una propiedad
- Adición de un selector de rango
- Usar el selector ondulatorio
- Animar texto importado de Photoshop

### **CLASE 3.**

#### **Sesión 9: Trabajar con Capas de forma**

- Creación de formas personalizadas
- Creación de Estrellas
- Conocer las propiedades de las capas de forma
- Adición de efectos
- Uso de Lluvia de ideas para experimentar

#### **Sesión 10: Herramienta Títere**

- Utilización de la herramienta títere
- Animar los pin
- Herramienta de estirado
- Herramienta de superposición

#### **Sesión 11: El uso de los efectos**

- Efectos más usados
- Crear capas y aplicar efectos
- Propiedades de efectos
- Brainstorm

#### **Sesión 12: Otros efectos**

- Reasignación de tiempo
- Boceto de movimiento
- Acelerador / desacelerador
- Ondulador
- Orientar Automáticamente
- Dividir una capa
- Capas de ajuste
- Los efectos preestablecidos

### **CLASE 4.**

#### **Sesión 13: Procesamiento y la Salida**

- La Cola de procesamiento
- Creación de plantillas para el proceso de renderizado
- Creación de plantillas para los módulos de salida
- Exportación a los medios de salida diferente

#### **Sesión 14: Finalización de un proyecto.**

Recopilación de archivos de las unidades de almacenamiento  
Ordenamiento de la información.

### **MODULO II**

#### **III. METODOLOGIA DEL CURSO**

##### **3.1 PARTE TEORICA**

Método predominante: Expositiva y demostrativa a cargo del profesor con apoyo en el software.

### 3.2 PARTE PRÁCTICA

Método: Práctica intensiva de software por parte de estudiantes.

#### IV. CONTENIDO

### CLASE 5.

#### Sesión 1: Emparentando

- Comprender padres e hijos
- Herramienta pickwhipp
- Emparentando a un nulo
- Uso de Padres para la posición
- Uso de padres para efectos

#### Sesión 2: Expresiones

- Introducción a las expresiones
- Herramienta Pickwhip
- Uso de expresiones para animar al ritmo de la música
- Ajuste de la dirección con expresiones
- Ajustar los parámetros de las expresiones
- Creación de un bucle que utiliza expresiones
- La expresión wiggle

#### Sesión 3: Seguimiento / Estabilización

- Comprender el seguimiento
- Utilizar el seguimiento
- La estabilización de video
- Siguiendo un objeto
- Consejos para un mejor seguimiento
- Seguimiento difícil

### CLASE 6.

#### Sesión 4: Seguimiento / Estabilización con Mocha para After Effects

- ¿Qué es Mocha?
- Flujo de trabajo entre Mocha y After Effects
- Estabilización de video
- Ajustar el seguimiento de imagen
- Exportación a After Effects
- Mocha shape plug-in
- Ejercicios en Mocha: Mocha y roto; reemplazo de rostro; reemplazo de horizonte.

#### Sesión 5: Keying

- Entendiendo el keying
- Técnicas de grabación para facilitar el keying
- Uso de Keylight

#### Sesión 6: Utilización de la herramienta Pincel de Rotoscopia

- Utilización de la herramienta Pincel de Rotoscopia
- Sobre Rotoscopia
- Creación de un límite de segmentación
- Ejercicios de rotoscopia.

## **CLASE 7.**

### **Sesión 7: Técnicas de composición**

- Comprensión de los modos de fusión de capa
- Uso de los mates de seguimiento
- Comprensión de pre composición y anidamiento

### **Sesión 8: Corrección de color**

- Ajuste de balance de color
- Herramientas de corrección de color

### **Sesión 9: Partículas**

- Entendiendo las partículas
- Herramientas para crear partículas

## **CLASE 8.**

### **Sesión 10: Entendiendo 3D en After Effects**

- Crear capas 3D
- Animando en 3D
- Adición de Luces
- Animación de luces
- Trabajar con sombras
- Trabajar con un objeto nulo
- Trabajar con texto en 3D
- Anidar una composición en 3D
- Creación de una composición en 3D
- Adición de una cámara
- Animación de la cámara
- Orientar automáticamente

### **Sesión 11: Photoshop y After Effects**

- Uso de Punto de fuga
- Importando animaciones de programas de animación en 3D
- Uso de objetos 3D
- Edición de fotos en 3D
- Agregar dimensiones a imágenes fijas

## **CLASE 9.**

### **Sesión 12: Efectos Paint**

- Herramientas y ejercicios de Paint

### **Sesión 13: Plug-ins para After Effects**

- DigiEffects:

FreeForm

Atmosphere

- GenArts:

Sapphire plug-ins

- Red Giant Software:

Trapcode 3d Stroke

Trapcode Particular

Trapcode Star Glow

Trapcode Shine

Magic Bullet

## Sesión 14: Taller de Efectos y Composiciones

- Visión general de los efectos más comúnmente utilizados en After Effects
- Composiciones complejas:
  - Espada laser
  - Reemplazo de cielo básico y avanzado
  - Títulos animados en 3D
  - Océano 3D
  - Zoom out al espacio
  - Cara de demonio
  - Convertir día en noche
  - A través del vidrio
  - Animando imágenes fijas

---

### INTEGRACION AFTER Y PREMIERE CS5

#### I. INFORMACION GENERAL

CURSO	: Dinámica de Integración After y Premiere CS5.
TOTAL HORAS	: 24 horas
TOTAL DE SESIONES	: 4 de 6 horas cada una

#### II. SUMILLA

En el pasado, para compartir recursos de medios entre aplicaciones de postproducción era necesario procesar y exportar el trabajo desde una aplicación antes de importarlo a otra. Se trataba de un flujo de trabajo poco eficaz y en el que se perdía mucho tiempo. Si deseaba hacer cambios en el recurso original, era preciso volver a procesar y exportar el recurso. Múltiples versiones procesadas y exportadas de un recurso consumen espacio del disco y pueden generar dificultades para gestionar los archivos.

Dynamic Link es una función de Adobe Creative Suite Production Premium y Master Collection que ofrece una alternativa a este flujo de trabajo. Puede crear enlaces dinámicos entre After Effects, Adobe Premiere Pro y Encore.

Genere flujos de trabajo ordenado y dinámico desde Premiere con la ayuda de After Effects integrándolos en una sola línea.

Conserve los contenedores, líneas de tiempo, marcadores, efectos de fotograma clave, secuencias anidadas, y transiciones la importar proyectos de Adobe Premiere en After Effects cree composiciones de After Effects en Adobe Premiere.

La Edición de una composición de After Effects CS5 y que los cambios aparecerán automáticamente en Adobe Premiere Pro, o editar una línea de tiempo de Adobe Premiere Pro y After Effects ver CS5 actualización, gracias a Dynamic Link.

Adobe Premiere Pro CS5 ofrece integración sin paralelo con software Adobe After Effects CS5, Adobe Photoshop CS5 y Adobe Encore CS5, eliminando los atascos de producción y liberando tiempo para que los usuarios puedan concentrarse en contar su historia.

#### III. METODOLOGIA DEL CURSO

##### MODULO I

##### 3.1 PARTE TEORICA

Método predominante: Expositiva y demostrativa a cargo del profesor con apoyo en el software.

##### 3.2 PARTE PRÁCTICA

Método: Práctica intensiva de software por parte de estudiantes.

#### IV. CONTENIDO

### CLASE 1.

#### Repaso de Premiere

Líneas de tiempo usadas anteriormente  
Búsqueda de mejoras al video  
Brainstorming

#### Adobe Dynamic Link

Reemplazo de Video por una composición de After  
Mejora de edición en Premiere.  
Creación de archivos conformados  
Sugerencias de espacios en discos duros

#### Concepto de pre edición.

Uso correcto del guión  
Tiempos de locución.

#### Importar composiciones de After a líneas de tiempo de Premiere.

Importar desde un proyecto de After.  
Cuidados y preparación de proyecto de Premiere

### CLASE 2.

#### Chroma Key.

Técnicas de grabación con pantalla verde.  
Captura y edición de video.  
Efecto Keylight

#### Ayuda de los marcadores de secuencia

Trabajar con sincronía de audio en After Effects.

#### Diseñar en Photoshop, animar en After y Editar en Premiere

Ejemplos de flujos rápido de trabajo

### CLASE 3.

#### Introducción a Adobe Encore para integración total de CS5

Concepto de Adobe Encore  
Funciones básicas.  
Creación de Líneas de tiempo  
Menús  
Animaciones desde After

### CLASE 4.

#### Creación de Proyecto con integración total de Creative Suite CS5

Uso de flujograma de la programación de un proyecto en Encore.  
Creación de Animaciones en After Effects para Menús  
Preparación de videos en Premiere para contenidos del DVD  
Selección de audios para Menús.  
Comprobación de Proyecto Final.

Eliminación de archivos temporales y guardado de proyectos y backups