

## CONTENIDOS DEL CURSO: GUIONISTA MULTIMEDIA

- a. El Guión Multimedia-----100h
- b. Macromedia Flash-----100h
- c. Macromedia Director-----100h
- d. Adobe Premier-----100h
- e. Proyecto-----100h

### **MODULO I: EL GUIÓN MULTIMEDIA (100 horas)**

#### **1. INTRODUCCIÓN AL GUIÓN MULTIMEDIA**

- Ø Edición sobre diseño interactivo ¿calidad accesible?
- Ø Radiografía conceptual del diseño interactivo
  - Guión multimedia y guión cinematográfico
- Ø Examen de diseño interactivo para guionistas
- Ø Ejercicios
  - Prueba de diseño interactivo
  - Prueba de narración audiovisual y dramatización
  - Prueba de comunicación
  - Prueba de comunicación interactiva y comprensión
  - Prueba de composición visual
  - Prueba de ergonomía

#### **2. TÉCNICAS BÁSICAS DE COMUNICACIÓN PERSUASIVA**

- Ø Cómo manipula la información un guionista. Póngame un ejemplo
  - Ideas orientales e ideas occidentales
  - Las claves del discurso
- Ø Conclusiones inquietantes
- Ø El síndrome Celebración
  - Conflictos, comunidades y verdades
  - El problema de la muerte del mensajero
  - La técnica de la cuña
  - La percepción del auditorio
  - Esquema del discurso en cuña
- Ø El síndrome de la rape crisis en Sudáfrica
  - Contexto

- La rape crisis o el agresor ofendido
- Una aplicación a nuestro país
- A modo de resumen
- Ø El síndrome Catilina
- Ø El síndrome del monstruo exhibido
- Ø El pequeño síndrome del patito feo
- Ø Prácticas de comunicación persuasiva
  - Construcción de un escenario favorable
    - Estrategia
    - Solución propuesta
    - Análisis del impacto
    - Análisis del mensaje
    - Últimas observaciones sorprendentes
  - En defensa del débil
    - Motivación
    - Intervención no reintegrativa
    - Intervención reintegrativa
    - Observaciones

### **3. LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL**

- Ø Teoría de la comunicación y teoría de la información
  - Desarrollo de las dos teorías
- Ø Información y comunicación en la narrativa audiovisual
- Ø Creatividad. Principio de sorpresa-coherencia
  - Técnica de la escena más tópica
  - Asunciones implícitas. Un ejemplo ilustrativo
  - Técnicas de creatividad argumental
- Ø Principio de atención
- Ø Economía y crescendos
- Ø Principio de uniformidad o unicidad
- Ø Dramatización
- Ø Prácticas de dramatización en la narración

### **4. STORYBOARDING**

- Ø Evolución del público ante los medios audiovisuales
  - La narración basada en el ritmo
- Ø La metodología del análisis de la secuencia
  - Póngame un ejemplo: el primer plano cerrado
- Ø Prácticas de storyboarding
  - Prácticas de construcción de un storyboard

Aprendiendo de un género emparentado: el cómic  
 Enunciado de la práctica de narración en imágenes  
 Preguntas de aspectos argumentales  
 ¿Qué animales se van a tomar de referencia para dar vida a un pterodáctilo?  
 ¿Cómo sabemos que está cansado?  
 ¿Cómo descubrimos que las briznas de hierba son en realidad gusanos?  
 ¿Cómo pierde altura un pterodáctilo?  
 ¿En qué patrón de conducta se basa la evolución del hombre antes y después de la muerte del animal (preocupado-enfadado)?  
 El animal muere, pero ¿cómo se expresa la muerte en la narración audiovisual?  
 ¿Cómo sabemos que el segundo animal está cansado?  
 ¿Cómo sabemos que dispone de poco alimento?  
 ¿Cómo se alimenta a un terodáctilo en vuelo?  
 ¿Cómo se expresa que el hombre siente respeto por el monstruo que está encima del puente?  
 ¿Qué hace dramática la historia y qué ritmo le impone?  
 ¿Cómo se distribuyen los animales en la toma inicial?  
 Práctica de selección del plano en la narración audiovisual  
 Solución al plano inicial  
 Diferencia de encuadre entre preocupación y enfado  
 Diagonal lenta para una toma de acción  
 Distribución de alturas en una viñeta  
 Recapitulación

## 5. BASES DE COMPOSICIÓN VISUAL PARA GUIONISTAS

- Ø El principio de profundidad
- Ø El principio de rotura del marco
- Ø El principio de simetría
- Ø El principio de barrido
- Ø El trabajo con las diagonales
- Ø El uso de los planos cinematográficos
  - Naturaleza mixta de los encuadres multimedia
  - Potencia comunicativa de los encuadres
  - Dos ejemplos de juego con los encuadres
- Ø Recomendaciones sobre composición para guionistas
- Ø Prácticas de composición visual

Práctica número uno: análisis visual de una página interactiva

Enunciado de la práctica  
 Aspectos a observar  
 Profundidad  
 Barrido  
 Rotura de marco  
 Simetría, distribución y semejanza

## **6. LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL INTERACTIVA**

### **Ø Esquema general de la narración audiovisual interactiva**

- La primera evolución de la narración audiovisual
- La segunda evolución de la narración audiovisual
- La frontera del multimedia

### **Ø Diseño de estructuras interactivas**

- Escenas interactivas
- Zonas sensibles
- Elementos sensibles

### **Ø Prácticas de narración audiovisual interactiva**

### **Ø Diseño de zonas sensibles**

- Zona poligonal ajustada
- Zona interior
- Zona exterior
- Zona vertical
- Zona amplia
- Otras estrategias

### **Ø Diseño de un sitio funcional y narrativo**

- Composición orientada a la usabilidad intuitiva
- Calibración de las unidades de contenido
- Mantenimiento de la uniformidad mediante ventanas hijas
- Comportamiento acertado de las zonas sensibles
- Información completa para el visitante

## **7. CONJUGACIÓN DE TEXTO E IMAGEN**

- Principio de división de la fuerza
- Esquema de flujo de la narración audiovisual lineal      Esquema de flujo de la narración audiovisual interactiva
- El tratamiento del texto derivado del principio de división de la fuerza
- Fuerza comunicativa de la prensa interactiva y no interactiva
- A modo de resumen

### **Ø El texto bajo el punto de vista visual**

- La cuestión de la jerarquía visual

### **Ø El texto bajo el punto de vista ergonómico**

- Redundancia de refuerzo

### **Ø Práctica de conjugación de texto e imagen**

### **Ø Ambientación de la aplicación**

### **Ø Organización de los contenidos**

### **Ø Presentación de los contenidos**

Ø Mecanismos de aprendizaje

Ø El rol del texto

## **8. STORYBOARDING INTERACTIVO**

Ø Pensamiento y transmisión de la información. Precedentes

- Tesoros narrativos no lineales
- Conclusiones interesantes
- Los grafos básicos para la concepción de la aplicación
- Principio de elipsis interactiva
- Solución a una escena desde la narración audiovisual lineal
- Solución a la escena desde la narración audiovisual interactiva
- Narración lineal y narración interactiva: observación de los conflictos de montaje
- Enunciado del principio de elipsis interactiva

Ø Práctica de storyboarding interactivo

Ø El mundo orientado como estructura de navegación

Ø Construcción de un mundo orientado simple

- Interacción dentro de las escenas

Ø Importancia de la estructura construida

Ø Mundos orientados aleatorios

## **9. INTERACCIÓN Y ERGONOMÍA**

Ø Lo que provoca un mal diseño

Ø Principio de interactividad

Ø Principio de redundancia de refuerzo

Ø Principio de vitalidad

Ø Principio de necesidad

- Radiografía del sistema de comunicaciones

Ø Otros principios de diseño interactivo

Ø Práctica de análisis de la interacción

Ø Navegación

Ø Creación de hábitos interactivos

Ø Redundancia de refuerzo

- Regularidad de la interacción en los ejercicios
- Regularidad en las audiciones del inicio de zona

- Ø Gestión del sonido
- Ø Vitalidad y atención
  - Uso de personajes de atención
  - Recursos de vitalidad

## **10. APLICACIONES EN CD VERSUS SITIOS WEB**

- Ø Diferenciación conceptual: productos y servicios
- Ø Adquirir un producto, contratar un servicio
- Ø Confianza
- Ø Calidad del producto audiovisual interactivo
- Ø Enfoques autosuficientes versus enfoques asistidos
  - Una aplicación a los sistemas de teleenseñanza
  - Las desventajas de los campus virtuales
  - El “refresco” de los pupitres virtuales
  - Algunos ejemplos ilustrativos
- Ø Prácticas de diseño de aplicaciones

### **9ICTA**

Definición del servicio  
 Observación del pupitre virtual de 9ICTA  
 El tratamiento de la Escuela Virtual  
 A modo de resumen

### **Travel Club**

Ficha del estudio de usabilidad  
 Perfil de la empresa cliente  
 Problema de usabilidad  
 Metodología de intervención  
 Resultados  
 Comparación de sites

## **11. DISEÑO DE WEB SITES**

- Ø La ambientación en los web sites
- Ø El precedente de la ambientación cinematográfica
- Ø La ambientación en el campo del diseño
  - Ambientación como estímulo visual
  - Ambientación heredada
  - Ambientación como simplicidad y facilidad de uso
  - Ambientación como proceso interactivo
  - Ambientación como proceso contra reloj
- Ø Escuelas y tendencias de diseño interactivo
- Ø Enfoques de diseño a partir de la narrativa audiovisual

- El texto bajo el prisma narrativo
- Las estructuras narrativas
- Composición textual bajo el prisma narrativo
- Ø Enfoques de diseño a partir de la ergonomía
  - Fundamentos de los diseños basados en la ergonomía
  - Diseño de web sites informacionales
  - Una aportación relevante
- Ø Enfoques a partir del diseño gráfico
- Ø Enfoques de diseño a partir del lenguaje televisivo
- Ø Práctica de diseño de web sites
- Ø Análisis de un web sitio
- 12. TRABAJO, CREATIVIDAD Y PLAGIO**
- Ø Conceptos básicos en la creación multimedia
  - Homenaje
  - Inspiración
  - Plagio
  - El plagio académico
  - Los plagios de El guión multimedia
- Ø Técnicas de concepción de proyectos
  - Trabajo fragmentado
  - Concentración
  - Sensibilidad
  - Análisis técnico
  - Método del dibujante
- Ø Un ejemplo: La Reina Bruja de Singapur
  - Concepto: serie de dibujos animados acompañada de un juego de pines
  - Precedentes mediáticos argumentales
  - Aplicación al presente proyecto
  - Televisión, pines y páginas web : estrategia combinada
  - Códigos de color
  - Códigos de personaje
  - Anverso y reverso
  - Argumento y personajes
  - Inicio de la historia

- Trazos dramáticos de los personajes
- Ambientación de la historia
- Plan de producción

## **MODULO II: MACROMEDIA FLASH (100 horas)**

### **1. PROCEDIMIENTOS INICIALES**

- Ø Requisitos del sistema para la creación con Flash
- Ø Requisitos del sistema para el Reproductor Flash
- Ø Instalación de Flash
- Ø Flujos de sonido MP3
- Ø Campos de texto editables
- Ø Acciones complejas adicionales
- Ø Ventana de biblioteca mejorada
- Ø Publicaciones de Web perfiladas
- Ø Mejoras en la animación y capas
- Ø Juegos de colores
- Ø Interfaz mejorada del usuario
- Ø Guía de los medios de aprendizaje

### **2. CONCEPTOS BÁSICOS DE FLASH**

- Ø Información general básica sobre Flash
- Ø Acerca de las imágenes de vectores y mapas de bits
- Ø Introducción al entorno de trabajo de Flash
- Ø Escenario y ventana de línea de tiempo
- Ø Ventana de biblioteca
- Ø Símbolos e instancias
- Ø Símbolos y películas interactivas
- Ø Creación de una película y configuración de sus propiedades
- Ø Previsualización y prueba de películas
- Ø Control de la reproducción de películas
- Ø Prueba de películas
- Ø Uso de la paleta de herramientas
- Ø Uso de la línea de tiempo
- Ø Desplazamiento del cabezal de lectura
- Ø Visualización del estado de los fotogramas
- Ø Cambio de visualización de fotogramas en la línea de tiempo
- Ø Creación de rótulos de fotogramas y comentarios de películas
- Ø Uso de escenas
- Ø Uso de la ventana de biblioteca
- Ø Trabajo con carpetas en la ventana de biblioteca
- Ø Clasificación de elementos en la ventana de biblioteca
- Ø Cambio de nombre de elementos de biblioteca



- Ø Supresión de elementos de biblioteca
- Ø Localización de elementos de biblioteca no utilizados
- Ø Actualización de archivos importados
- Ø Uso del menú Bibliotecas
- Ø Uso de inspectores
- Ø Uso de menús contextuales
- Ø Visualización del escenario
- Ø Aumento y reducción de la visualización
- Ø Movimiento de la visualización
- Ø Uso de comandos de Ver
- Ø Uso de cuadrícula y reglas
- Ø Impresión de archivos Flash
- Ø Aumento de velocidad de visualización
- Ø Configuración de preferencias

### **3. DIBUJO Y PINTURA**

- Ø Acerca del dibujo y la pintura
- Ø Definición de dibujo y pintura en Flash
- Ø Dibujo con la herramienta Lápiz
- Ø Dibujo de líneas rectas, óvalos y rectángulos
- Ø Pintura con la herramienta Pincel
- Ø Borrado
- Ø Relleno y trazado de formas
- Ø Definición de los atributos de trazo y relleno
- Ø Aplicación del valor Ninguno a rellenos y trazos
- Ø Creación de grosores y estilos de línea personales
- Ø Uso de la herramienta Cubo de pintura
- Ø Uso del modificador Bloquear relleno
- Ø Uso de la herramienta Bote de tinta
- Ø Uso de la herramienta Cuentagotas
- Ø Uso de paletas de colores
- Ø Importación y exportación de paletas de colores
- Ø Creación y edición de colores sólidos
- Ø Creación y edición de degradados
- Ø Configuración de preferencias de dibujo
- Ø Remodelación de líneas y contornos de formas
- Ø Remodelación con la herramienta Flecha
- Ø Enderezamiento y suavizado de líneas
- Ø Optimización de curvas
- Ø Funciones de ajuste y encaje
- Ø Creación de efectos de curva especiales
- Ø Trabajo con dibujos complicados

### **4. TRABAJO CON OBJETOS**

- Ø Acerca del trabajo con objetos
- Ø Selección de objetos

- Ø Uso de la herramienta Flecha
- Ø Uso de la herramienta Lazo
- Ø Desplazamiento, copia y eliminación de objetos
- Ø Desplazamiento y copia de objetos mediante el pegado
- Ø Copia de ilustraciones mediante el Portapapeles
- Ø Copia de objetos transformados
- Ø Uso del comando Pegado especial (Windows)
- Ø Supresión de objetos
- Ø Apilamiento de objetos
- Ø Escala de objetos
- Ø Rotación de objetos
- Ø Reflejo de objetos
- Ø Inclinación de objetos
- Ø Restablecimiento de objetos transformados
- Ø Alineación de objetos
- Ø Agrupación de objetos
- Ø Desplazamiento del punto de registro de objetos
- Ø Separación de grupos y objetos

## **5. USO DE TIPOS**

- Ø Acerca del uso de tipos
- Ø Uso de tipos en películas Flash
- Ø Creación de tipos
- Ø Creación de campos de texto y texto editable
- Ø Configuración de las propiedades del campo de texto
- Ø Edición de texto
- Ø Configuración de atributos de tipo
- Ø Selección de fuente, tamaño de tipo y estilo
- Ø Configuración de márgenes, sangrías y espaciado interlineal
- Ø Configuración de ajuste entre caracteres y espacio entre letras
- Ø Definición del color de tipo
- Ø Alineación de tipos
- Ø Transformación de tipos
- Ø Remodelación de tipos

## **6. USO DE ILUSTRACIONES IMPORTADAS**

- Ø Acerca del uso de ilustraciones importadas
- Ø Colocación de ilustraciones en Flash
- Ø Elección del formato del archivo de importación
- Ø Uso de archivos de FreeHand
- Ø Uso de archivos de Adobe Illustrator
- Ø Uso de películas QuickTime
- Ø Uso de archivos AutoCAD DXF
- Ø Trazados de mapas de bits
- Ø Pintura con una imagen de mapa de bits
- Ø Configuración de propiedades de mapas de bits

## **7. USO DE CAPAS**

- Ø Acerca de las capas

- Ø Creación de capas
- Ø Edición de capas
- Ø Visualización de capas
- Ø Cambio de nombre de las capas
- Ø Cambio de orden de las capas
- Ø Uso de capas de guías
- Ø Uso de capas de máscara

## **8. USO DE SÍMBOLOS E INSTANCIAS**

- Ø Acerca del uso de símbolos e instancias
- Ø Determinación del tipo de símbolo idóneo
- Ø Creación de símbolos
- Ø Conversión de la animación del escenario en clip de película
- Ø Duplicación de símbolos
- Ø Creación de instancias
- Ø Identificación de instancias en el escenario
- Ø Creación de botones
- Ø Habilitación, selección y prueba de botones
- Ø Edición de símbolos
- Ø Cambio de propiedades de instancias
- Ø Modificación del color y la transparencia de una instancia
- Ø Sustitución de una instancia por otro símbolo
- Ø Cambio del tipo de instancia
- Ø Configuración del modo de reproducción de una instancia gráfica animada
- Ø Separación de instancias
  
- Ø Uso de símbolos de otras películas

## **9. CREACIÓN DE ANIMACIÓN**

- Ø Acerca de la creación de animación
- Ø Creación de fotogramas clave
- Ø Distinción de las animaciones en la línea de tiempo
- Ø Animación con capas
- Ø Configuración de la velocidad de fotogramas
- Ø Extensión de imágenes inmóviles
- Ø Información sobre la animación interpolada
- Ø Interpolación de instancias, grupos y tipos
- Ø Sincronización de instancias gráficas
- Ø Interpolación de movimiento a lo largo de un trazado
- Ø Interpolación de formas
- Ø Uso de consejos de forma
- Ø Creación de animaciones fotograma a fotograma
- Ø Edición de animación
- Ø Papel cebolla
- Ø Movimiento de animaciones completas

## **10. CREACIÓN DE PELÍCULAS INTERACTIVAS**

- Ø Acerca de la creación de películas interactivas
- Ø Asignación de acciones a botones
- Ø Asignación de acciones a fotogramas
- Ø Modificación de acciones
- Ø Reproducción y detención de películas
- Ø Ajuste de calidad de visualización de películas
- Ø Detención de todos los sonidos
- Ø Salto a fotogramas o escenas
- Ø Salto a otros URL
- Ø Comprobación de carga de fotogramas
- Ø Carga y descarga de películas adicionales
- Ø Obtención de variables de archivos remotos
- Ø Envío de mensajes al programa anfitrión de la película
- Ø Control de otras películas y clips de película
- Ø Significado de varias líneas de tiempo
- Ø Especificación de destinos
- Ø Duplicado y supresión de clips de película
- Ø Posibilidad de arrastre de clips de película
- Ø Cambio de posición y aspecto de clips de película
- Ø Comentarios sobre acciones
- Ø Establecimiento e identificación de variables
- Ø Asignación de valores a variables
- Ø Creación de acciones condicionales
- Ø Enlace de acciones
- Ø Reutilización de acciones
- Ø Tipos de valores
- Ø Emulación de matrices
- Ø Escritura de expresiones
- Ø Uso del Editor de expresión
- Ø Expresiones numéricas
- Ø Expresiones de cadenas
- Ø Operadores aritméticos
- Ø Operadores de cadenas
- Ø Operadores de comparación
- Ø Expresiones lógicas
- Ø Medida del tiempo
- Ø Conversión de caracteres de códigos ASCII
- Ø Uso de propiedades
- Ø Propiedades de clips de película
- Ø Propiedades de desplazamiento por los campos de texto
- Ø Propiedades globales
- Ø Solución de problemas de interactividad

## **11. CREACIÓN DE ELEMENTOS DE INTERFAZ**

- Ø Acerca de la creación de elementos de interfaz
- Ø Creación de formularios

- Ø Creación de formularios que interactúan con un servidor Web
- Ø Uso de variables en formularios
- Ø Creación de cuadros de diálogo
- Ø Contraseñas y e información segura
- Ø Verificación de datos introducidos
- Ø Creación de menús emergentes

## **12. ADICIÓN DE SONIDOS**

- Ø Acerca de la adición de sonidos
- Ø Importación de sonidos
- Ø Adición de sonidos a una película
- Ø Uso de controles de edición de sonidos
- Ø Inicio y detención de sonidos en fotogramas clave
- Ø Adición de sonidos a botones
- Ø Exportación de películas con sonido
- Ø Especificación de opciones de compresión
- Ø Indicaciones para la exportación del sonido de películas
- Ø Indicaciones para la exportación de sonido a vídeo

## **13. PUBLICACIÓN Y EXPORTACIÓN**

- Ø Acerca de la publicación y exportación
- Ø Optimización de películas
- Ø Comprobación del rendimiento de descarga de películas
- Ø Publicación de películas Flash
- Ø Configuración de publicación Flash
- Ø Configuración de publicación de HTML
- Ø Configuración de publicación de GIF
- Ø Configuración de publicación de JPEG
- Ø Configuración de publicación de PNG
- Ø Configuración de publicación de QuickTime
- Ø Creación de proyectores con Publicar
- Ø Uso de Previsualización de publicación
- Ø Uso del reproductor independiente
- Ø Uso de Exportar película y exportar imagen
- Ø Información sobre formatos de archivos de exportación
- Ø Adobe Illustrator
- Ø Mapa de bits (BMP)
- Ø Metarchivo mejorado
- Ø EPS 3
- Ø PICT (Macintosh)
- Ø QuickTime
- Ø Vídeo QuickTime (Macintosh)
- Ø AVI de Windows (Windows)
- Ø Metarchivo de Windows
- Ø Audio WAV (Windows)
- Ø Creación de plantillas para la publicación de HTML
- Ø Creación de un mapa de imágenes
- Ø Creación de un informe de texto

- Ø Creación de un informe de URL

## **MODULO III: MACROMEDIA DIRECTOR (100 horas)**

### **1. INTRODUCCIÓN**

- Ø ¿Qué es Director?
- Ø ¿Qué es una aplicación multimedia?

### **2. CONCEPTOS BÁSICOS**

- Ø Pantalla central de Director y sus principales ventanas
- Ø Menús
- Ø Barra de herramientas

### **3. TRABAJAR CON PELÍCULAS**

- Ø Ventanas de Cast (de reparto)
- Ø Sprites
- Ø Animaciones
- Ø Panel de Control
- Ø Ventana de Dibujo
- Ø Paleta de Herramientas
- Ø Video Digital
- Ø Creación de Texto
- Ø Sonidos
- Ø Transiciones

### **4. CREACIÓN DE PROYECTORES**

- Ø Cómo crear un proyector.
- Ø Cómo organizar los archivos para su distribución.
- Ø Opciones de proyector.

### **5. INTERACTIVIDAD MEDIANTE LINGO**

- Ø Introducción a los guiones y ventanas de guión
- Ø ¿Qué es un guión Lingo?
- Ø Escritura de un guión
- Ø Adición de capacidades interactivas a los miembros de reparto y a los sprites.
- Ø Navegación
- Ø Handlers, mensajes y sucesos
  - ü ¿Qué es un handler?
  - ü ¿Qué son los sucesos y mensajes?

### **6. XTRAS**

- Ø Filtros de imagen
- Ø Xtras de transición
- Ø Xtras de miembros de reparto
- Ø Xtras Lingo
- Ø Xtras de herramientas

## **7. COMPORTAMIENTOS**

- Ø Asignación de comportamientos
- Ø Inspector de comportamiento

### **MODULO IV: ADOBE PREMIER (100 horas)**

#### **1. INICIAR ADOBE PREMIERE**

- Ø Restaurar las preferencias por defecto
- Ø Recursos adicionales
- Ø Un recorrido por Adobe Premiere
- Ø Empezando el recorrido
- Ø Comenzar el recorrido como un proyecto nuevo
- Ø Crear un montaje en bruto
- Ø Previsualizar en la ventana Monitor
- Ø Recortando clips
- Ø Añadir ruido
- Ø Recortar clips en la ventana de construcción
- Ø Añadir una transición
- Ø Previsualización de transiciones y otros efectos
- Ø Dividir un Clip
- Ø Cambiar la velocidad de un clip
- Ø Cambiar la opacidad de un clip
- Ø Añadir efectos especiales a un clip de vídeo
- Ø Superponer una imagen
- Ø Animar un clip utilizando Keyframes
- Ø Exportar la película

#### **2. FAMILIARIZARSE CON EL ÁREA DE TRABAJO**

- Ø Iniciar el programa Adobe Premiere .
- Ø Configurar su espacio de trabajo
  - Comprobar los ajustes de configuración del Proyecto
  - Conocer su área de trabajo
- Ø Trabajar con la ventana proyecto
  - Visualizar y cambiar los iconos de fotograma
  - Trabajar con cestos
  - Guardar y guardar automáticamente un proyecto
- Ø Trabajar con la ventana de construcción
  - Abrir una ventana de Clip
  - Trabajar con pistas
  - Trabajar con keyframes
- Ø Trabajar con la ventana Monitor
  - Navegar hasta un tiempo específico
  - Utilizar las paletas
- Ø Aprender los atajos de teclado

#### **3. ACERCA DE LA EDICIÓN DIGITAL DE VÍDEO**

- Ø Cómo se ajusta Premiere a la producción de vídeo
- Ø Medición del tiempo de vídeo
  - Cómo se afectan entre sí la base de tiempo y la velocidad de fotogramas
  - Contar el tiempo con el código de tiempo
  - Vídeo entrelazado y no entrelazado

- Ø Medición del tamaño del fotograma y resolución
- Ø Comprender la compresión de datos de vídeo
  - Analizar las propiedades del clip y los ratios de datos
  - Elegir un método de compresión de vídeo
  - Capturar vídeo
  - Capturar vídeo por Lote
- Ø Entender la transparencia y la superposición
  - Usar el audio en un vídeo
  - Comprender el audio digital
  - Mantener el audio sincronizado con el vídeo
- Ø Realización del vídeo final

#### **4. EDICIÓN BÁSICA**

- Ø Importar clips
- Ø Añadir clips a la ventana de Construcción
- Ø Desarrollar un storyboard y utilizar Automatizar hacia la ventana de Construcción
- Ø Utilizar el comando Automatizar hacia la ventana de Construcción con los clips en el storyboard
- Ø Previsualizar su montaje en bruto
  - Deslizarse por la regla de Construcción
  - Utilizar el botón Reproducir
- Ø Seleccionar clips en un cesto y utilizar Automatizar en Construcción
- Ø Recortar clips ya en la ventana de construcción
  - Recortar clips en la ventana de Construcción
  - Recortar en la vista Origen de la ventana Monitor
  - Realizar cortes previos utilizando la vista Origen
  - Arrastrar clips a la vista Origen
  - Recortar, insertar y superponer
- Ø Ajuste la ventana Timeline
- Ø Realizar una edición de enrollado
- Ø Exportar la película

#### **5. AÑADIR TRANSICIONES**

- Ø Importar clips para el proyecto
- Ø Sobre las transiciones
  - Cómo funcionan los clips en las transiciones
- Ø La paleta de transiciones
  - Parámetros de transición
  - Sobre la transición por defecto y las configuraciones por defecto
  - Cambiar las configuraciones de transición por defecto
- Ø Insertar una transición
  - Utilizar Automatizar hacia la ventana de Construcción y la transición por defecto
  - Cambiar parámetros para una instancia de transición
- Ø Previsualizar la transición
  - Utilizar render-scrub para previsualizar la transición



- Previsualizar la transición a la velocidad de fotogramas proyectada
  - Ø Prerrecortar un clip y añadir una transición
    - Cambiar la duración del efecto de transición
  - Ø Añadir una transición utilizando la paleta de transiciones
    - El cuadro de diálogo Fijar Transición
  - Ø Cambiar transiciones
    - Modificar una instancia de transición
    - Modificar las configuraciones de transición
    - Sustituir una instancia de transición
  - Ø Añadir transiciones múltiples
    - Hacer la primera transición
    - Recortar clips para la segunda transición de Bandas deslizantes
    - Añadir la segunda transición de Bandas deslizantes.
    - Añadir la tercera transición Bandas deslizantes
    - Añadir la cuarta transición de Bandas deslizantes
    - Añadir el efecto final
  - Ø Exportar la película
- 6. AÑADIR AUDIO**
- Ø Restablecer las preferencias por defecto
  - Ø Empezar
  - Ø Ver la película terminada
  - Ø Importar y organizar clips
  - Ø Crear un corte en L
    - Desvincular vídeo y audio
    - Recortar el vídeo
  - Ø Utilizar las marcas para sincronizar clips
  - Ø Superponer vídeo con sonido
  - Ø Añadir clips de audio
  - Ø Conocer el espacio de trabajo de audio
  - Ø Ajustar los niveles de audio en la ventana de Construcción
  - Ø Automatizar el proceso de mezcla
  - Ø Exportar la película
- 7. TÉCNICAS DE EDICIÓN ADICIONALES**
- Ø Entender la edición de tres y de cuatro puntos
    - Realizar una edición a tres puntos
  - Ø Utilizar las opciones de pista de Toggle Shift
  - Ø Vincular y desvincular clips
    - Vincular clips
    - Manejar clips vinculados sin sincronizar
    - Resincronizar clips vinculados
    - Crear una división
  - Ø Cerrar un espacio con el comando de Eliminar espacios vacíos
  - Ø Exportar la película
    - Grabar en vídeo
- 8. TÉCNICAS AVANZADAS DE EDICIÓN**
- Ø Entender las funciones Extraer y Levantar
  - Ø Eliminar fotogramas con el botón Extraer
  - Ø Eliminar fotogramas con el botón Levantar
  - Ø Pegar en un espacio

- Ø Afinar sus ediciones
  - Entender las herramientas deslizar y desplazar
  - Uso de la herramienta deslizar
  - Utilizar la herramienta Desplazar
- Ø Entender la vista Recorte
- Ø Cambiar la velocidad de un clip
- Ø Exportar la película

## 9. CREAR UN TÍTULO

- Ø Sobre los títulos
- Ø La ventana Título
- Ø Crear un título sencillo
  - Añadir un fotograma de muestra como referencia
  - Crear texto y cambiar los atributos del texto
  - Cambiar el color del texto
  - Añadir una sombra
  - Cambiar la opacidad
  - Concentrar el texto
  - Alinear el texto
  - Añadir más texto
- Ø Crear una imagen gráfica en la ventana Título
  - Añadir un título como fotograma de fondo
  - Cambiar el color por defecto antes de dibujar
  - Dibujar una imagen utilizando la herramienta polígono
  - Volver a situar objetos
  - Crear un polígono suave
  - Añadir una sombra al pulpo
  - Volver a situar las olas
- Ø Utilizar la herramienta elipse
- Ø Títulos de crédito
  - Crear un título de crédito vertical
  - Crear un título de crédito horizontal
  - Cronometrar el movimiento de los títulos
- Ø Previsualizar los títulos de crédito
- Ø Usar títulos en un proyecto Premiere
- Ø Añadir títulos a la ventana de Construcción
  - Añadir pistas a la ventana de Construcción
  - Añadir sus títulos a la ventana de Construcción
  - Verificar las áreas de seguridad de los títulos
  - Cambiar la velocidad de un título de crédito en la ventana de Construcción
  - Actualizar un título en la ventana de Construcción
- Ø Exportar la película

## 10. SUPERPOSICIONAR

- Ø Superponer
- Ø Crear una pantalla dividida
- Ø Aplicar el tipo de transparencia fondo azul
- Ø Aplicar la transparencia croma
- Ø Añadir clips sin transparencia

- Ø Aplicar la transparencia Máscara en pista aparte
  - Añadir una serie de imágenes fijas
  - Utilizar transparencias para mezclar clips
  - Hacer tenues las pistas de vídeo
  - Excluir pistas de vídeo
- Ø Ajustar el nivel de los clips
  - Usar la herramienta para ajustar niveles
  - Ajustar el nivel de la pista de Vídeo 4
- Ø Exportar la película

## 11. AÑADIR MOVIMIENTO

- Ø Restaurar preferencias por defecto
- Ø Empezar
- Ø Abrir el archivo del proyecto existente
- Ø Ver la película terminada
- Ø Crear animación en Premiere
  - Aplicar una trayectoria de movimiento a una imagen fija
  - Aplicar transparencia
  - Aplicar movimiento
  - Añadir keyframes y distorsionar la imagen
  - Aplicar configuraciones de transparencias
- Ø Aplicar movimiento a un clip con fondo coloreado
  - Aplicar zoom y rotación
  - Ajustar la velocidad del movimiento
- Ø Crear una máscara movable
  - Aplicar transparencias a clips con máscaras movibles
  - Aplicar configuraciones de movimiento preestablecidas
  - Parar un keyframe en la trayectoria de movimiento
- Ø Exportar la película
- Ø Imprimir en vídeo

## 12. APLICAR EFECTOS DE VÍDEO Y AUDIO

- Ø ¿Por qué utilizar efectos?
- Ø Conocer el espacio de trabajo de Efectos
  - Cómo se organizan los efectos
  - Enseñar y ocultar efectos
- Ø Aplicar efectos
- Ø Aplicar efectos en el orden correcto
  - Personalizar un efecto
- Ø Copiar efectos, keyframes y configuraciones
- Ø Cambiar los efectos con el tiempo
  - Cambiar efectos utilizando keyframes
  - Aplicar el efecto Replicar
  - Cambiar los efectos utilizando transiciones
- Ø Utilizar los efectos Panoramizar Imagen y ZigZag
- Ø Añadir un logotipo
- Ø Aplicar un efecto en áreas específicas de una imagen
- Ø Aplicar efectos de audio
- Ø Exportar la película

### **13. CLIPS DUPLICADOS Y VIRTUALES**

- Ø Entender los clips duplicados
- Ø Crear clips duplicados
  - Editar los clips duplicados
- Ø Entender los clips virtuales
- Ø Crear clips virtuales
  - Ensamblar clips Origen
  - Crear y ubicar el clip virtual
- Ø Anidar clips virtuales
  - Ensamblar clips Origen
  - Recortar los clips Origen
  - Crear y posicionar un clip virtual de tercera generación
- Ø Ensamblar el programa de vídeo final
  - Añadir la transición Imagen de máscara con una nueva forma de máscara
  - Añadir marcas de keyframes sin numerar
- Ø Editar clips virtuales
- Ø Compilar clips virtuales
- Ø Exportar la película

### **MODULO V: PROYECTO (100 horas)**