

# POSTPRODUCCIÓN PARA CINE/TV

MODALIDAD PRESENCIAL / OCTUBRE - JUNIO



SÍGUENOS EN



[WWW.INSTITUTODELCINE.ES](http://WWW.INSTITUTODELCINE.ES)

C/ EDUARDO BENOT, 2. 28008 MADRID

TEL. [+34] 914478040

E-MAIL: [INFO@INSTITUTODELCINE.ES](mailto:INFO@INSTITUTODELCINE.ES)

Instituto  
del Cine  
Madrid

## OBJETIVOS DEL CURSO

El alumno del curso de Postproduccion **saldrá perfectamente preparado para hacer frente al mercado laboral, con ejemplos prácticos propios que mostrar en una entrevista de trabajo y con la capacidad de enfrentarse a cualquiera de las fases del proyecto audiovisual en postproducción.**

### MÉTODO:

La primera parte de la clase se compone de la **explicación con ejemplos de la teoría y el método de realización**. En la segunda, se realizarán un **ejercicio obligatorios y otro voluntario donde poner en práctica las técnicas aprendidas** y ser valorados por el profesor en la consecución de sus objetivos.

El planteamiento se basa en que el profesor proporcione las herramientas pero sean ellos los que decidan como emplearlas para desarrollar el proyecto como si se tratase de un caso laboral real.

### PRÁCTICAS:

**Además de las prácticas en clase, el curso incluye la postproducción de rodajes del resto de las áreas del Instituto.**

## CONTENIDOS

**Adobe After Effects. Profesor: Javier Yañez Sanz**

**Adobe Premiere. Profesor: Carlos Borrego**

**Mocha. Profesor: Jose Carlos Panadero**

**Cinema 4d. Profesor: Jose Carlos Panadero**

**Davinci. Profesor: Carlos Villafuerte**

**Creación de DCPS. Profesor: Juan Manuel Aragón García**

**Supervision de Postproducción. Profesor: Alejandro Moraleda**

**PRUEBA ACCESO**

## 1. ADOBE AFTER EFFECTS

Javier Yañez Sanz

### TEMARIO

#### 1. CONCEPTOS GENERALES SOBRE POSTPRODUCCIÓN

- **Los orígenes de la postproducción**, desde la composición insitu en el rodaje, pintada en cristal, hasta la actualidad, analizando los diferentes programas informáticos que se utilizan a nivel profesional y en qué aspectos destaca Adobe After Effects frente a los demás.
- **¿Qué es la postproducción?**, estudio de todas las facetas que la componen, desde la corrección de color hasta el Matte painting.
- **¿Qué es un video?**, análisis de cómo funciona el video digital y explicación de los conceptos básicos sobre los diferentes formatos.
- Veremos con **qué programas funciona paralelamente Adobe After Effects**, y por tanto qué herramientas usaremos para mejorar nuestro producto.

#### 2. INTRODUCCIÓN AL MERCADO LABORAL DE LA POSTPRODUCCIÓN EN LA ACTUALIDAD

- Se expondrán los tipos de empresa que pueden solicitar el servicio de un profesional de la postproducción; cómo funciona un departamento de postproducción y en concreto el profesional de Adobe After Effects.
- Veremos las diversas maneras de enfrentarse a los diferentes proyectos que nos pueden plantear, desde el mundo de los videojuegos a un spot de publicidad o un video corporativo

#### 3. GESTIÓN DE PROYECTOS

- En este módulo analizaremos el proceso de preproducción que se sigue para realizar un proyecto correctamente: desde el inicio de la idea, el storyboard, hasta la administración de carpetas.

#### 4. LA COMPOSICIÓN Y EL FUNCIONAMIENTO CON CAPAS

En este módulo veremos los siguientes aspectos sobre las capas:

- ¿Qué son las capas en Adobe After Effects?
- Propiedades de las capas.
- Modos de Fusión.
- Orden de colocación y formas de modificación de las mismas.
- Nuevas compatibilidades con Illustrator en Adobe CS6.

#### 5. LAS HERRAMIENTAS DE ADOBE AFTER EFFECTS

- En este punto se explicarán todas las herramientas de que se compone el programa, las funcionalidades de las mismas y sus posibilidades creativas.
- Se verán también los atajos y algunos trucos para navegar más cómodamente con ellas que un buen Grafista/postproductor debe conocer.

#### 6. LA ANIMACIÓN, TIPOS DE FOTOGRAMAS CLAVE

- Explicación del concepto de animación en After Effects, cómo se hace y cómo mejorar los problemas iniciales que pueden surgir de este proceso complejo, analizando los diferentes tipos de keyframes y las curvas de animación.
- Al final de este módulo, se trabajarán sistemas avanzados de animación para obtener resultados de calidad profesional.

#### 7. LA INTEGRACIÓN, MATTE PAINTING Y TRACKING CON AFTER EFFECTS CS6 Y MOCHA

- En este módulo veremos cómo integrar elementos en planos ya existentes, mediante el uso de diferentes herramientas, tanto en planos fijos como en planos en movimiento usando el potentísimo nuevo tracking de After Effects y el programa Mocha AE.

## PRÁCTICAS

### MOTION GRAPHICS

- Realización de animación de logotipo.
- Realización de proyecto de Créditos de película.

### COMPOSICIÓN Y VFX

- Realización de proyecto de Tridimensionalización de fotografía.
- Grabación y postproducción de chroma.

### PRÁCTICA FINAL

- Edición del reel y conformado de la autoría para enviar a empresas.

## 8. LA ANIMACIÓN 3D EN ADOBE AFTER EFFECTS

- Cómo configurar correctamente una secuencia 3D en After Effects desde la colocación de las capas y la cámara hasta la iluminación.
- Veremos como animar una cámara en el espacio para que nuestras animaciones sean fluidas.
- Aprenderemos a usar el motor de render 3d de Adobe After Effects "Raytrace", extrusionando capas y viendo sus nuevas propiedades de reflejo e iluminación.
- Aprenderemos las funcionalidades de Cinema 4d con After effects y su potencial.

## 2. ADOBE PREMIERE PRO CC

Carlos Borrego

### 1. ENTORNO DE EDICIÓN DE PREMIERE PRO

- Interfaz de la aplicación. Explicación de las herramientas de edición sencillas para una edición en bruto. Sincronización ajustes Creative Cloud.

### 2. FLUJO DE TRABAJO

- Interfaz de la aplicación. Explicación de las herramientas de edición sencillas para una edición en bruto. Sincronización ajustes Creative Cloud.

### 3. AJUSTES BÁSICOS

- Empezar un proyecto desde cero. Importación de materiales, identificación y organización de materiales en la ventana Proyecto utilizando metadatos.

### 4. EDICIÓN BÁSICA

- Reproducción y marcación de clips. Subclips. Overwrite/Insert. Edición en tres puntos de línea. Recorte. Navegación por la línea de tiempos.

### 5. USO DE LAS HERRAMIENTAS DE RECORTE

- Ripple - Roll - Slip - Slide - Retime. Uso de la ventana de recorte avanzada. Técnicas de recorte y trucos de productividad.

### 6. TÉCNICAS AVANZADAS DE EDICIÓN

- Reemplazar. Bloqueo y monitorización de pistas. Marcas. Panel Historia. Ajustes de sincronización automática de Premiere Pro.

### 7. INTEGRACIÓN CON CREATIVE CLOUD

- Un breve vistazo a las diferentes formas de integración entre Adobe Premiere Pro CC y el resto de las aplicaciones de Creative Cloud, especialmente con After Effects y Audition.

### 8. EDICIÓN BÁSICA DE AUDIO

- Ajustes de nivel. Automatización. Mezcla. Sincronización. Voice Over. Auto-Ducking.

### 9. TRABAJAR CON IMÁGENES FIJAS

- Espacios de color. Animación de panorámicas y escalas. Trabajo con archivos con capas procedentes de Adobe Photoshop.

### 10. EFECTOS Y TÍTULACIÓN

- Espacios de color. Animación de panorámicas y escalas. Trabajo con archivos con capas procedentes de Adobe Photoshop.

### 11. VELOCIDAD

- Espacios de color. Animación de panorámicas y escalas. Trabajo con archivos con capas procedente de Adobe Photoshop.

### 12. EDICIÓN MULTICÁMARA

- Sincronización de grupos de clips y realización en tiempo real.

### 13. EXPORTACIÓN

- Exportación de proyectos desde Premiere Pro CC. Exportación de proyectos usando Adobe Media Encoder CC.

## 3. MOCHA

Jose Carlos Panadero



### 1. INTRODUCCIÓN

- Completa introducción a Mocha Pro. Módulos Remove, Insert, Lens Distortion, Camera Solve, Stabilize y flujos de trabajo con After Effects.

### 2. MÓDULO REMOVE

- Uso de las técnicas de eliminación de objetos y elementos no deseados usando las técnicas de rastreo avanzadas de Mocha Pro.

### 3. MÓDULO INSERTE

- Empezar un proyecto desde cero. Importación de materiales, identificación y organización de materiales en la ventana Proyecto utilizando metadatos.

### 4. MÓDULO CAMERA SOLVE

- Análisis de movimiento de cámara y posterior conversión a un espacio 3D. Identificación del tipo de movimiento de cámara de nuestros planos.

### 5. MÓDULO LENS DISTORTION

- Calibración para detección de distorsiones de lente. Uso de mapas de distorsión. Corrección de las distorsiones en Mocha Pro y en After Effects usando el efectos Lens Shape.

### 6. MÓDULO STABILICE

- Análisis de movimiento para estabilización de planos. Eliminación de movimientos irregulares o no deseados.

### 7.- USO DE MOCHA Y ADOBE AFTER EFFECTS

- Técnicas de exportación de movimientos de cámara, distorsiones de lente y máscaras entre Mocha Pro y Adobe After Effects.

## 4. CINEMA 4D

Jose Carlos Panadero



### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE CINEMA 4D

### 2. VENTANA GRÁFICA - VISTA 3D Y VISTAS ORTOGRÁFICAS - MENÚ DE VENTANA GRÁFICA

### 3. NAVEGACIÓN VISTA DE TRABAJO

### 4. DISEÑOS - PERSONALIZACIÓN DE LA INTERFAZ - DISEÑOS PERSONALIZADOS

### 5. GESTOR DE OBJETOS

### 6. COORDENADAS OBJETO

### 7. HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN Y COLOCACIÓN

### 8. NAVEGADOR DE RECURSOS

### 9. MODELANDO

### 10. UVS

### 11. MATERIALES - TEXTURAS

### 12. ILUMINACIÓN - ENTORNOS

### 13. CÁMARAS

### 14. TOMAS

### 15. CAPAS

### 16. ANIMACIÓN

### 17. MOGRAPH

### 18. CAMPOS

### 19. TRACKING 3D

### 20. DESCRIPCIÓN GENERAL DE XPRESSO

- 21. SIMULACIONES
- 22. DINÁMICAS DE PELO
- 23. OPTIMIZACIÓN DE ESCENA
- 24. RENDERIZADO
- 25. INTEGRACIÓN CON PIPELINES DE COMPOSICIÓN

- 26. RENDERS MULTIPASES Y VARIABLES DE SALIDA ARBITRARIAS (AOV)
- 27. TEAM RENDER
- 28. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPORTACIÓN DE ESCENAS Y RECURSOS PARA SOFTWARE DE TERCEROS

## 5. DAVINCI RESOLVE

Charlie Villafuerte

### 1. INTRODUCCIÓN A DAVINCI RESOLVE-

- **Gestión de materiales**, conformado online, flujos de trabajo.
- **Teoría del color- ciencia del color**, normas SDR - HDR, ACES.
- **Corrección de color**, herramientas primarias y secundarias, análisis técnico, LUTs.
- **Creatividad narrativa**, creación de looks, continuidad, OFX.

## 6. DCP: CREACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Juan Manuel Aragón García

### 1. ¿QUÉ ES UN DCP?

Del celuloide al digital: aprenderemos los orígenes del DCP y su evolución desde el año 2000 hasta nuestros días, incluyendo los formatos más comunes actualmente.

- **A. Organismos clave en la aparición del DCP**
  - i. DCI (Digital Cinema Initiatives)
  - ii. SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineer)
- **B. Formatos de DCP**
  - i. El formato "Interop"
  - ii. El formato "SMPTE"
- **C. Formatos de reproducción**
  - i. Flat, Full y Scope en 2K y 4K
  - ii. Frames per Second: 24 / 25 / 30 / 48 / 60
  - iii. El audio en un DCP: estéreo, 5.1 y 7.1

### 2. ANATOMÍA DE UN DCP

En esta sección vamos a aprender cómo funciona un DCP, los archivos que lo componen y su nomenclatura.

- **A. Archivos dentro de una carpeta de un DCP sencillo**
  - i. Los archivos mxf
  - ii. Los archivos xml
  - iii. Los archivos VOLINDEX y ASSETMAP
- **B. El subtítulado**
  - i. El subtítulado "forzado"
  - ii. Subtítulos opcionales
- **C. El Audio**
  - i. La pista de audio "forzada"
  - ii. Pistas de audio opcionales
- **D. El espacio de color y la compresión JPG2000**
  - i. XYZ: El espacio de color del DCP
  - ii. DCI XYZ' y DCI-P3
  - iii. 12-bit, la profundidad máxima de resolución en un pixel
- **E. Nomenclatura**
  - i. La nomenclatura SDCF (Intersociety Digital Cinema Forum)

### 3. CREAR UN DCP

Ya hemos aprendido en qué consiste y qué posibilidades ofrece el formato DCP: es hora de ponernos manos a la obra con un caso práctico

- **A. Cómo crear los ficheros de video desde nuestro espacio de trabajo**
  - i. Exportar en formato PRORES
  - ii. Exportar en formato TIFF
  - iii. Exportar en formato DNG
  - iv. Otros formatos de exportación
- **B. Cómo crear los ficheros de audio desde nuestro espacio de trabajo**
  - i. Exportar en estéreo
  - ii. Exportar 5.1 / 7.1 en pistas individuales
- **C. Los diferentes softwares para crear DCPs**
  - i. La opción gratuita: Ejemplo práctico de cómo crear un DCP con DCP-o-matic
  - ii. La opción barata: crear un DCP con QuVIS Wraptor y CuteDCP en Premiere
  - iii. Otras opciones (EasyDCP, NeoDCP)
- **D. El proceso de exportación**
  - i. Exportar a un disco duro /pen drive formateado en ext2/3 (linux)
  - ii. Exportar a un disco duro /pen drive formateado en NTFS (windows)

### 4. DISTRIBUCIÓN DE UN DCP

Llegó el momento de entregar nuestro DCP a una sala de cine o un organismo oficial.

**¿Qué formato esperan que llevemos? ¿Qué problemas nos podemos encontrar?**

**¿Podemos revisar un DCP antes de entregarlo?**

- **A. Opciones para revisar nuestro DCP**
  - i. La opción gratuita (DCP-o-matic Player)
  - ii. Otras opciones (EasyDCP Player)
- **B. Los servidores y las salas de cine**
  - i. Tipos de servidores desde los que se proyectan DCPs
  - ii. Las pruebas en una sala de cine
  - iii. Los KDMs: qué son y cómo crear un KDM
- **C. Formatos de entrega para obtener ayudas**
  - i. El DCDM (Digital Cinema Distribution Master)
  - ii. El DSM (Digital Source Master)

## 7. SUPERVISIÓN DE POSTPRODUCCIÓN

Alejandro Moraleda

### 1. INTRODUCCIÓN

Conceptos básicos de lo que supone una supervisión de postproducción.

### 2. PREPRODUCCIÓN

La postproducción comienza desde la preproducción del proyectos. Aspectos a tener en cuenta en esta fase desde el desglose de guion.

### 3. RODAJE

Gestión y coordinación de un buen flujo de trabajo en rodaje - DIT - Transcodificación - VFX.

### 4. POSTPRODUCCIÓN

Gestión de tiempos para los distintos departamentos que intervienen en la postproducción. Relación entre los departamentos y coordinación entre ellos. - Montaje. Ayudantía, Director + Producción y Salidas. - Conformado - VFX - Color - Grafismo - Sonido - BSO + Músicas - Gestión de derechos.

### 5. DELIVERIES

Aspectos de las distintas entregas que se necesita realizar ya sea para estrenos en cine o para plataformas.

### 6. PROYECTO

Simulacro de la supervisión de postproducción de un proyecto.

# PROFESORES

---



## JAVIER YAÑEZ SANZ

[Youtube](#)

[Youtube](#)

Con más de 15 años de experiencia en el mundo de la postproducción y los Motion Graphics inició su carrera en el mundo de la televisión, como postproductor de After Effects para Canal +, La Sexta y Cuatro.

En el año 2014 realizó los efectos visuales del cortometraje **Aquel no era yo**, ganador del Goya al mejor cortometraje de ficción 2015 y nominado a los Oscar ese mismo año. Actualmente en la publicidad compagina su carrera de realizador con la postproducción de piezas para marcas importantes como “Coca Cola” “Kleenex” “Amazon prime” y “Disney plus”.

Actualmente CEO de la empresa Wewotion compagina sus trabajos de gestión, con la realización, la postproducción y la docencia.



## CARLOS BORREGO

[Imdb](#)

Montador y productor, y se ha estrenado en la dirección con el cortometraje **Una obra de Ficción**. Estudió Comunicación Audiovisual, además de un doctorado en esta rama, un Máster de Montaje en la ESCAC, y otro de Producción Ejecutiva en la ECAM. Es por ello que también trabaja en el ámbito de la producción ejecutiva, y desarrolla proyectos de largometraje y series de televisión como productor ejecutivo y guionista.



## JOSE CARLOS PANADERO

[Imdb](#)

Editor y especialista de los motion graphics, efectos visuales, composición digital, animación, programación y digital publishing. Ha trabajado en campañas publicitarias para marcas como Mercedes, Chevrolet, Hyundai, Nokia, Coca-Cola, American Express, Nationwide y Reebok, entre otras. Esta amplia experiencia profesional le ha llevado a desarrollar tareas de supervisión de postproducción y asesoría técnica en numerosos proyectos audiovisuales.

Candidato al Goya a los Mejores Efectos Visuales en el año 2017 por **La Historia de Jan** y en el año 2021 por **Destello Bravío** y ganador del Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2019 por **Madrid 2120** donde realizó las tareas de colorista y supervisor de Motion Graphics.

Actualmente único Master Trainer de Cinema 4D en España.



# PROFESORES

---



## CHARLIE VILLAFUERTE

[Imdb](#)

Titulado en el Instituto del Cine Madrid. Actualmente es colorista en la empresa de postproducción Deluxe, y ha trabajado en la posproducción de **30 Monedas**, serie de Alex de la Iglesia para HBO; **Veneno**, miniserie de Javier Ambrossi y Javier Calvo para HBO; **Historias Para No Dormir**, miniserie para Amazon Prime; **LOL: si te ríes, pierdes**, serie para Amazon Prime, entre otras.

Mexicano de nacimiento, descubrió en Madrid su pasión por la fotografía y la tecnología en el color.



## JUAN MANUEL ARAGÓN GARCÍA

[Mesa5 Producciones](#)

Guionista (Factoría del Guion) y director de cine, además de cofundador de Mesa5 Producciones. Con este sello ha escrito y dirigido los siguientes cortometrajes: **El Despido** (2014), **I Feel Lost** (2012). En este caso el guion es de Raúl Piretto, **Peluquero Futbolero** (2012), **Je Déteste** (2011), **El Caballero de la Voz Ronca** (2009), **Telemarketing Nation** (2008).

Actualmente pertenece a la Junta Directiva la la Asociación PNR (Plataforma Nuevos Realizadores) donde trabaja por la promoción y difusión del cortometraje.

Su otra gran pasión es la radio. Ha dirigido y realizado el programa de cine **Érase Una Vez... El Cine** durante las temporadas 2005 – 2011. Este programa ha sido reconocido con el premio “ACE Radio 2010” al mejor programa de cine por su especial atención al mundo del cortometraje.”



## ALEJANDRO MORALEDA

Titulado en el Instituto del Cine Madrid. Formación en Realización de TV en Castilla La Mancha TV. Máster en Animación de Motions Graphics, Diseño Gráfico y Dirección de Fotografía. Coordinador de Postproducción en el Instituto del Cine. Actualmente trabaja en La Bestia Produce.

**Instituto  
del Cine  
Madrid**

**DIPLOMATURAS | MÁSTERES | CURSOS**

**WWW.INSTITUTODELCINE.ES  
C/ EDUARDO BENOT, 2. 28008 MADRID  
TEL. (+34) 914478040  
E-MAIL: INFO@INSTITUTODELCINE.ES**

**IR A LA WEB**

