

CERTIFICA QUE:

Alejandra Azpúrua Cardenas

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

ADOBE FINAL CUT PRO X

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **50** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS. OBTENIENDO

LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 7 de Julio de 2020

Nº E. 2830

Jefe de Estudios

Alumno/a

Plan de Estudios

TÉCNICO EN FINAL CUT PRO X

1. Introducción.

- 1.1. La interfaz de Final Cut Pro X.
- 1.2. Diferenciar entre Biblioteca y Proyectos.

2. Importar y organizar el material.

- 2.1. Importar archivos de medios.
- 2.2. Nombrar los clips, añadir notas y marcadores.
- 2.3. Asignar funciones al vídeo y al audio.
- 2.4. Crear colecciones por Palabras clave.
- 2.5. Marcar fragmentos Favoritos y Rechazados.
- 2.6. Crear colecciones inteligentes.

3. Ajustes de la edición.

- 3.1. Crear un Proyecto.
- 3.2. Bajar clips del Evento al Proyecto.
- 3.3. Reordenar los clips editados en un Proyecto.
- 3.4. Reemplazar clips del Proyecto.
- 3.5. Crear pistas secundarias (Secondary Storylines).
- 3.6. Crear clips Compuestos.
- 3.7. Crear clips de Prueba de pantalla (Audition Clips).
- 3.8. Editar por rizo, deslizamiento y desplazamiento.
- 3.9. Utilizar el editor de precisión.

4. Transformaciones geométricas.

- 4.1. Cambiar la Escala, Posición y Rotación de los clips.
- 4.2. Recortar la imagen de los clips.
- 4.3. Efecto Ken Burns.
- 4.4. Animar los cambios de las transformaciones mediante Fotogramas Clave (Keyframes).

5. Cambios de velocidad.

- 5.1. Utilizar el editor de Reprogramado.
- 5.2. Crear rampas de velocidad.
- 5.3. Invertir el sentido de la reproducción de los clips.
- 5.4. Crear frames congelados.

6. Aplicar Efectos y Transiciones.

- 6.1. Utilizar el Explorador de Efectos y el Explorador de Transiciones.
- 6.2. Modificar los parámetros de los Efectos y las Transiciones.
- 6.3. Animar mediante Fotogramas Clave (Keyframes) los parámetros de los Efectos.

7. Títulos y Generadores.

- 7.1. Utilizar el Explorador de Títulos y Generadores.
- 7.2. Ajustar los valores intrínsecos de animación de los Títulos y Generadores.
- 7.3. Utilizar Títulos 3D.
- 7.4. Colocar Generadores como fondo de títulos o como efecto sobre la imagen.

8. Corrección de luz y color.

- 8.1. Los videoscopios.
- 8.2. Aplicar el efecto Corrección de color.
- 8.3. Trabajar con el tablero de color.
- 8.4. Realizar la corrección de color automática.

9. Sonido.

- 9.1. Realizar un análisis de audio para corregir errores.
- 9.2. Aplicar ecualizaciones y efectos de sonido.
- 9.3. Configurar los canales de salida (mono o estéreo).
- 9.4. Aplicar fundidos de entrada y salida a todos los clips de audio.
- 9.5. Organizar los clips de sonido en Líneas de audio en el Proyecto.

10. Exportar el montaje.

- 10.1. Exportar una Movie Maestra.
- 10.2. Exportar para internet.
- 10.3. Consolidar una Biblioteca.