Máster en Montaje y Postproducción de Av.

Duración
600 Horas

Modalidad
Presencial

Inicio
1 octubre 2025

Días y horario

- Lunes, martes, miércoles y jueves
- 16:00h. a 19:00

En este **Certificado de Profesionalidad (IMSV0109)** de **Montaje y Postproducción de audiovisuales** se formará a futuros **auxiliares de montaje y editores** de postproducción de cine y televisión, haciendo un recorrido desde la base teórica del proceso de montaje y sus elementos, pasando por el proceso de todos los departamentos (**edición de vídeo, color, sonido, vfx, grafismos**), hasta la finalización del proyecto con los retoques finales y la exportación en soportes físicos y digitales para cine, tv, multimedia...

La idea es sentar las bases de un buen montaje explicando **cómo es la planificación y preparación del mismo**, los métodos y flujos de trabajo, y cuáles son los elementos principales que debe valorar el montador.

En este máster trabajaremos a nivel profesional con:

Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Protools y Davinci Resolve.

¡No sabes lo que te espera!

- Formamos a los alumnos para poder incorporarse como auxiliares de montaje en **cualquier producción cinematográfica o televisiva**.
- Todos nuestros docentes **son profesionales activos y expertos** en las disciplinas que imparten.
- **Montaje de cortometrajes reales** con el apoyo de profesionales y alumnos de las distintas especialidades.
- Visita de ponentes con **reconocimientos y premios nacionales e internacionales**.
- Participación en diferentes proyectos desarrollados por la productora cinematográfica de la escuela.
- Inscripción en **la bolsa de trabajo** de la escuela.
- Se trata de un **certificado de profesionalidad 3 (IMSV0109)**, cuya titulación es oficial y reconocida por la Junta de Andalucía. Requisito:

El/la alumno/a deberá disponer de un nivel académico mínimo de Bachillerato o FP de grado superior

Dirigido a

- Esta formación va dirigida a alumnos/as con un nivel académico necesario mínimo de Bachillerato o FP de grado superior.

Salidas

- Montador de vídeo.
- Montador de películas en rodaje.
- Editor-montador de imagen.
- Montador de imagen.
- Montador de cine.
- Ayudante técnico montador.
- Ayudante de montaje.
- Editor montador de vídeo.
- Operador de postproducción.
- Operador de edición.

Objetivos

- Conocer los detalles del proceso de montaje y postproducción de un proyecto audiovisual.
- Capacitar al alumnado para que pueda realizar el montaje de un producto audiovisual de forma autónoma.
- Entender y asimilar la narrativa audiovisual y el tono en el montaje.
- Conocer y dominar las técnicas avanzadas del montaje cinematográfico y televisivo.
- Dominar las características técnicas del material videográfico.
- Usar las herramientas necesarias del montador.

Módulo 1

NARRATIVA Y LENGUAJE AUDIOVISUAL. 16H

El lenguaje audiovisual es la puesta en marcha de los diferentes recursos basados en la manera en **cómo el ser humano percibe la realidad y la manera como le gustaría percibirla**, es decir, la realidad y el deseo. A partir del deseo, el montador establece su eje central para crear emoción en el espectador. El montador es un manipulador de sentimientos, ese es nuestro trabajo, y tenemos que hacerlo sin que se note nuestra presencia.

El objetivo de éste módulo es **conocer las reglas del montaje y los distintos tipos y ritmos** para poder investigar y poner en marcha distintas maneras de contar una historia. Por eso es importante conocer los tipos de montaje, estructuras y elementos narrativos con los que vamos a trabajar.

Índice

MONTAJE Y ESTRUCTURAS NARRATIVAS

- El montaje como escritura.
- Escenas, secuencias, actos.
- Estructuras narrativas.
- La estructura en actos.
- Conflicto, progresión, duración.
- Montaje, memoria, percepción.
- Estructuras narrativas sin conflicto. Anti-estructuras.
- La naturaleza del impulso narrativo: interacción de fuerzas.
- Relación entre impulso narrativo y efecto montaje.
- Narrativa: ficción, documental, experimental.

LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL MONTAJE

- Las ópticas como elementos expresivos y dramáticos.
- El montaje en cámara. Plano secuencia, montaje interno y externo, paralelo...
- Los movimientos de cámara.
- El plano máster, el plano contraplano, el inserto.
- Herramientas de elipsis, flashback y transiciones.
- Los ejes de acción.

TIPOS DE MONTAJE

- Montaje de acción.
- Montaje direccional.
- Montaje formal.
- Montaje combinado.
- Montaje expresionista.
- Montaje analítico.
- El montaje y el tiempo: narración lineal, no-lineal, paralela, alterna.
- Montaje emocional Vs. Montaje intelectual.
- Abstracción Vs. Narración.
- Recursos expresivos del Montaje.
- Visionado y análisis de secuencias.

Módulo 2

EL AUXILIAR DE MONTAJE. FLUJOS DE TRABAJO. 32H

Como montador, estamos obligados a conocer los distintos procesos por los que pasa la película una vez que la historia está montada. En estas fases, el material suele salir de la sala de montaje **para procesarse en distintos departamentos** y, una vez terminado, volver a la sala y sacar el masterizado final.

Es por eso, por lo que necesitamos conocer y controlar los procesos hacia estos departamentos. El montador necesita saber cómo puede preparar la película para que el **diseñador de VFX pueda trabajar en los efectos digitales**, necesita saber cómo preparar el material para que **el departamento de postproducción de sonido pueda realizar las mezclas** y necesita saber cómo preparar el material para que **el colorista pueda dar el texturizado final a la producción**.

Índice

EL DEPARTAMENTO DE DIT
- Data manager.
- Preparación del material para el departamento de montaje.
- Generación de proxys y sincronizaciones de material.
- Métodos de organización para envíos.

EL DEPARTAMENTO DE SONIDO
- Preparación del material de montaje para el departamento de sonido.
- OMF/AAF/EDL de sonido.
- Incorporación de bounces de sonido. Estéreo y 5.1.

EL DEPARTAMENTO DE VFX
- Preparación del material para el departamento de VFX.
- Formatos admitidos. Con pérdida, sin pérdida, canal alpha...
- Incorporación de los planos retocados.

EL DEPARTAMENTO DE COLOR
- Preparación del material para el departamento de color.
- Preparación de secuencias, trucos, planos no detectados...
- Conformados para etalonaje.
- Exportación de planos coloreados. Completos y mediante XML o AAF.
- Incorporación de los planos retocados.

EL DEPARTAMENTO DE GRAFISMO
- Preparación del material para el departamento de grafismo.
- Métodos de organización para envíos y recepción del material.

EL DEPARTAMENTO DE COMPOSICIÓN MUSICAL
- Preparación del material para el departamento de música.
- Métodos de organización para envíos y recepción de material

Módulo 3

EL MONTAJE CINEMATOGRÁFICO. 104H

Nuestro oficio es más que sentarse delante de una pantalla e ir uniendo un plano con otro. **Es un arte** y como tal, hay que estar preparado para llegar al espectador y provocar una emoción en él.

Éste módulo trata de dar una visión completa del proceso de montaje de un proyecto audiovisual, **es necesario conocer los elementos narrativos, las estructuras, tipos de montaje...** en definitiva, las herramientas creativas que nos darán el criterio para poder crear significados cuando vamos a unir 2 planos. **Montaremos secuencias de diálogo, de acción, dramáticas, de videoclip, de documental...** todo ello para adquirir destreza en el montaje y trabajar con distintos tempos y ritmos. Todo ello con material original y de calidad.

Para empezar, trabajaremos con los **software profesionales Avid Media Composer y Adobe Premiere**, conoceremos las características principales del material de trabajo de un montador profesional, el vídeo digital y los formatos de revelado digital y la exportación a estándares como los televisivos, multimedia y cinematográfico (DCP).

Índice

TÉCNICAS DE MONTAJE CON AVID MEDIA COMPOSER Y ADOBE PREMIERE	• Interfaces y conocimiento de herramientas. • Edición con Avid Media Composer. • Edición con Adobe Premiere.
EL MONTAJE DE SECUENCIAS DE DIÁLOGOS	• Todas las opciones de corte en el montaje clásico de diálogos tienen que venir originadas principalmente por razones dramáticas y narrativas. Veremos las opciones principales de montaje de conversaciones.
EL MONTAJE DE SECUENCIAS DE ACCIÓN	• Una secuencia de acción es aquella en la que en poco tiempo hay mucha información a través del movimiento, de la música de acompañamiento y de los efectos de sonido Aquí montaremos una secuencia de acción para probar este formato.
EL MONTAJE DE SECUENCIAS DRAMÁTICAS	• En este caso veremos los tiempos, ritmos y formas de montar este tipo de secuencias que hacen despertar en el espectador sentimientos dramáticos.
MONTAJE DE VIDEOCLIP	• El cortometraje promocional de un tema musical es como una historia y en sí mismo una promoción del producto. Aquí podremos investigar con este formato.
EL MONTAJE DOCUMENTAL	• El relato de la realidad es un arma para la creación de opinión. En cualquier conflicto social o bélico, el testimonio audiovisual y la forma de transmitirlo se conforman como una de las herramientas principales de este tipo de montaje.
EL MÓDULO DE EXPORTACIÓN	• En este módulo aprenderemos las configuraciones principales de la exportaciones a estándares de emisión. Multimedia, DVD, BLURAY, televisión, cine...
EL MONTAJE DE SONIDO	• Aunque no vayamos a ser postproductores de sonido, tenemos que entender como funciona el departamento de postproducción de sonido y saber cuales son sus funciones así como sus necesidades desde la sala de montaje. Aquí aprenderemos a abrir sesiones de Protools, a organizar las pistas de audio y a hacer unas pequeñas mejoras en el sonido directo.

Módulo 4

EL PODER DEL MONTAJE. 20H

No solo es necesario conocer los flujos de trabajo, la estructura y la narrativa, sino que hay que saber ponerlos al servicio del espectador, saber guiarlos y llevarlos donde la historia necesita que estén. Prepararlos, adelantarnos, darles la información que creamos necesaria, en fin, un cúmulo de decisiones que el montador debe tomar siempre en beneficio de la historia y por su puesto de la película.

Aquí vamos a descubrir **cómo darnos cuenta de las necesidades de la narración y por supuesto de la emoción**. Para nosotros es importante controlar las preguntas que se hacen y las preguntas que se responden al espectador en cada momento de la historia y sobre todo, cuales son elementos con los que contaremos a la hora de generar emociones en el espectador.

Índice

TEORÍA DEL MONTAJE

- Perspectiva histórica: Lumière, Méliès, Porter, Griffith, Eisenstein.
- Fundamentos teóricos del montaje.
- Evolución técnico-creativa.
- El montaje como proceso técnico.
- El montaje como herramienta para la continuidad.
- El montaje como representación física y psicológica.
- El guion y el montaje.
- El efecto montaje.
- El valor del plano en montaje.
- Visionado de ejemplos y discusión.

LA NATURALEZA DEL CORTE

- Los elementos del corte.
- La regla del 6 de Walter Murch.
- El momento del corte.
- Impacto emocional, impacto intelectual.
- Yuxtaposición horizontal, yuxtaposición vertical.
- Visibilidad del corte.

Módulo 5

CORRECCIÓN DE COLOR/ COLOR GRADING. 28H

El objetivo es dotar a los alumnos de conocimiento **sobre los fundamentos del etalonaje digital**, habilidad técnica para el color correction y un entendimiento creativo para el color grading. **Se trata de controlar los colores** con el fin de poder realizar incrustaciones y composiciones de efectos realistas. Un postproductor digital debe ser capaz de controlar el color y adaptarlo a su antojo.

Por otro lado la evolución del mercado nos lleva a que **los procesos de "color correction" y "finishing" se ejecuten conjuntamente**. Acabar el producto audiovisual para el mercado televisivo, cinematográfico, la red… requiere de una configuración específica que debemos conocer para el volcado a la copia final.

Índice

TEORÍA DE COLOR CORRECTION/COLOR GRADING

- Naturaleza de la luz.
- Temperatura de color °K.
- Tricomía. Suma aditiva/sustractiva de color.
- HSL. Tono, saturación, luminosidad.
- Definición de la imagen. HD, 2K, 4K, 6K, 8K….
- Formatos imagen 1:1.33(4/3), 1:1.1.77(16/9), 1:2.35(anamórfico)….
- Curva sensitométrica. Curvas de color. RAW.
- Rango dinámico, latitud. Curvas logarítmicas.
- Profundidad de color: 8bit, 10bit, 12bit, 14bit, 16bit.
- Submuestreo de color: 4:4:4, 4:2:2, 4:2:1, 4:2:0.
- YCbCr luminance /RGB luminance.
- Espacios de color. ACES(AP0), UHDTV(rec.2020), HDTV(rec.709).
- Monitor de forma de onda. RGB(parade), Luminancia.
- Histograma. RGB, Luminancia. • Vectorscopio. Señal de video. DCP, Televisión…
- Altas, medias y bajas luces. Shadows, midtones, highlights.
- Consolas de color correction. Curvas, ¨bolas¨….
- Color correction/ color grading. Etalonaje.
- Relaciones con director, productor, montador y director de fotografía.

CORRECCIÓN DE COLOR CON DAVINCI RESOLVE

- Conceptos de corrección de color.
- Configuración del programa e importación del material.
- Ajustes de proyecto.
- Hue, sat y luma curves.
- Control de tonos de piel.
- Corrección primaria y secundaria.
- Máscaras y tracking de máscaras.
- Nodos en serie y en paralelo.
- Renders, conformado de secuencias y exportaciones.
- Workflow desde programa de edición.

Módulo 6

COMPOSICIÓN DE ELEMENTOS DIGITALES. VFX. 148H

Los efectos visuales se han convertido en una pieza clave en la narrativa audiovisual, ayudando al director a crear el mundo que rodea los personajes. Son mucho más que explosiones, estando presentes en casi todos los productos audiovisuales. Cambiar un cielo, sustituir un cartel, eliminar una pintada, agregar un edificio, una bandada de pájaros... **todo lo que haga falta para contar una historia.**

La base de los efectos digitales es la composición de diferentes elementos: por un lado el material grabado y por otro los generados digitalmente. Conseguir un equilibrio que resulte atractivo es la clave para convencer al espectador de que lo que le mostramos es real.

En este módulo **aprenderemos los procesos y técnicas que nos permitirán combinar los elementos de manera que no se pueda distinguir lo real de lo digital**. Hay muchos softwares diferentes que se usan en la industria, nosotros trabajaremos en **After Effects** por su fácil acceso, su versatilidad y su asentamiento en multitud de estudios.

Índice

INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN CON AFTER EFFECTS

- Es importante familiarizarse con el interfaz del programa, conocer su relación con otros softwares y el flujo de trabajo que se debe seguir al utilizarlo. Cada efecto requiere un estudio pormenorizado de las herramientas y el orden en que deben ser usadas para llegar al resultado que estamos persiguiendo.

CROMA

- Es una de las técnicas más usadas a la hora de componer imágenes. Si un croma está bien rodado, nos será relativamente sencillo resolverlo, pero, ¿y si el material no nos llega en las condiciones adecuadas? Estudiaremos cierta variedad de casos para que podamos resolver la mayoría de las situaciones que se nos planteen.

UTILIZACIÓN DE MÁSCARAS Y ROTOSCOPIA

- Si queremos insertar algo detrás de un personaje que no tenía un croma, sumar o restar elementos a la composición, corregir el color de una zona determinada, eliminar una cicatriz o grano, etc, no nos quedará más remedio que hacer uso de máscaras. Aprenderemos a animarlas y combinarlas con otras técnicas de composición.

TRACKING 2D

- Es posible insertar manualmente elementos 2D en escenas en movimiento, pero conseguir que la posición, escala y rotación de estos elementos se mantenga correcta en cada uno de los fotogramas puede ser un trabajo arduo y tedioso. Por suerte, las técnicas de tracking 2D nos pueden facilitar este trabajo y darnos un plus de calidad.

MATTE PAINTING

- A la hora de contar historias, es necesario definir el espacio y el tiempo en el que transcurren los hechos de la narración. Uno de los elementos más útiles para lograr esta meta es la filmación en escenarios cuyos fondos sean capaces de transmitir estas ideas por sí mismos, pero esto es algo que, por muchas razones, no siempre es posible. Con la creación de matte paintings seremos capaces de saltarnos estas limitaciones.

CAMERA MAPPING

- Si surge la necesidad de desplazar la cámara en un plano que originalmente era estático, nos encontraremos con el problema de que una imagen plana no cambia de perspectiva al ser movida. Con un camera mapping podremos darle un efecto de tridimensionalidad a esas imágenes para conseguir movimientos de cámara más realistas.

INTEGRACIÓN

- Una vez hemos generado los efectos, aún nos quedará la tarea de hacer que el metraje original y estos encajen como si todo hubiese sido rodado en el mismo set. Cuanto menos se aprecie que hay efectos visuales en la pieza, mejor habremos hecho nuestro trabajo.

Módulo 7

SUPERVISIÓN DE VFX EN SET. 20H

Desde la preproducción de una pieza audiovisual se deberán tener en cuenta aquellas cuestiones que vayan a ser solucionadas o añadidas en postproducción, entre otras, los efectos visuales. Se elegirán las técnicas más idóneas y se planificarán las medidas a tomar durante el rodaje.

Es en la grabación donde podremos asegurarnos de que el material obtenido sea el adecuado para su posterior tratamiento, de manera que garanticemos un buen resultado final. Además, durante este proceso, obtendremos información de gran utilidad que usaremos a la hora de trabajar, como un informe de cámara y fotografías **para crear un HDRI**, esencial a la hora de integrar elementos 3D.

Realizaremos diferentes grabaciones en las que aprenderemos la importancia de ciertos detalles, claves para que nuestro trabajo posterior sea lo más sencillo posible y podamos obtener el mejor resultado.

Índice

ELECCIÓN DE LA TÉCNICA MÁS ADECUADA

- Como en cualquier ámbito, no existe una solución única para hacer creíble el efecto que nos han encargado. Pero hay soluciones que nos llevarán más o menos tiempo realizar, o que serán más adecuadas para un caso en concreto. Os enseñaremos a analizar distintas situaciones para que podáis hacer vuestro trabajo con la mayor eficiencia posible.

COLOCACIÓN DE PUNTOS DE TRACKING

- No es lo mismo tener que trackear la pantalla de un monitor, que una cámara o un cuerpo humano. Veremos cuales son las mejores opciones en cada caso, de qué forma podemos hacer nuestros puntos más visibles para seguirlos con facilidad, y sin que sean tan evidentes que debamos perder mucho tiempo en borrarlos del metraje.

SUPERVISIÓN DE CROMA

- En este punto ya sabremos distinguir un buen croma de uno no tan bueno. Ahora, en el set, nos tocará aprender a solucionar ese tipo de problemas para ahorrárnoslos en la postproducción y así poder centrarnos en conseguir la mayor calidad posible.

CAPTACIÓN DE HDRI

- Para integrar elementos 3D sobre imágenes reales, vamos a necesitar que las luces se comporten sobre esos elementos tal y como lo harían si hubiesen sido rodados en el set. Uno de los métodos más utilizados para igualar la iluminación, es la captación de imágenes de alto rango dinámico durante la filmación.

INFORME DE CÁMARA

- Durante el rodaje podemos recoger información que resulta extremadamente valiosa a la hora de realizar ciertos efectos. Algunos detalles pueden no resultarnos útiles a primera vista, pero pueden ser necesarios para más adelante.

Módulo 8

SCHOOLTRAINING LAB

Schooltraining Lab **es un laboratorio donde incentivamos el desarrollo de proyectos y el talento de nuestros alumnos**. Se trata de que los alumnos, al término de su formación, puedan tener una amplia bobina con la que poder promocionarse y además, haber conocido distintos equipos de trabajo. Durante el curso, y además de las prácticas que realizaremos en los distintos módulos, trabajaremos en diferentes proyectos reales, tanto con equipos de trabajo de alumnos de la escuela, como con otros equipos externos, para que puedan conocerte y saber cómo trabajas.

Nuestro objetivo es que desarrolles el máximo número de proyectos posibles. Aprende cine, haciendo cine, ese es nuestro objetivo.

Índice

PROYECTOS CURRICULARES.

- Los alumnos de los distintos másteres (cine, dirección de fotografía, sonido, iluminación, montaje y VFX, producción musical...), crearán grupos de trabajo para levantar los proyectos de ficción y documental que van a realizarse en el Máster de Cinematografía y artes visuales , contando además con presupuesto para el material técnico de cámara, iluminación y sonido.

PROYECTOS PERSONALES.

- Si tienes un proyecto que quieras desarrollar, en Schooltraining lo podemos hacer realidad. Eso sí, tendrás que realizar un pitching y vender el proyecto a los demás compañeros que quieran embarcarse en esta aventura contigo. La escuela además colaborará con las instalaciones y material técnico para que puedas centrarte en la producción.

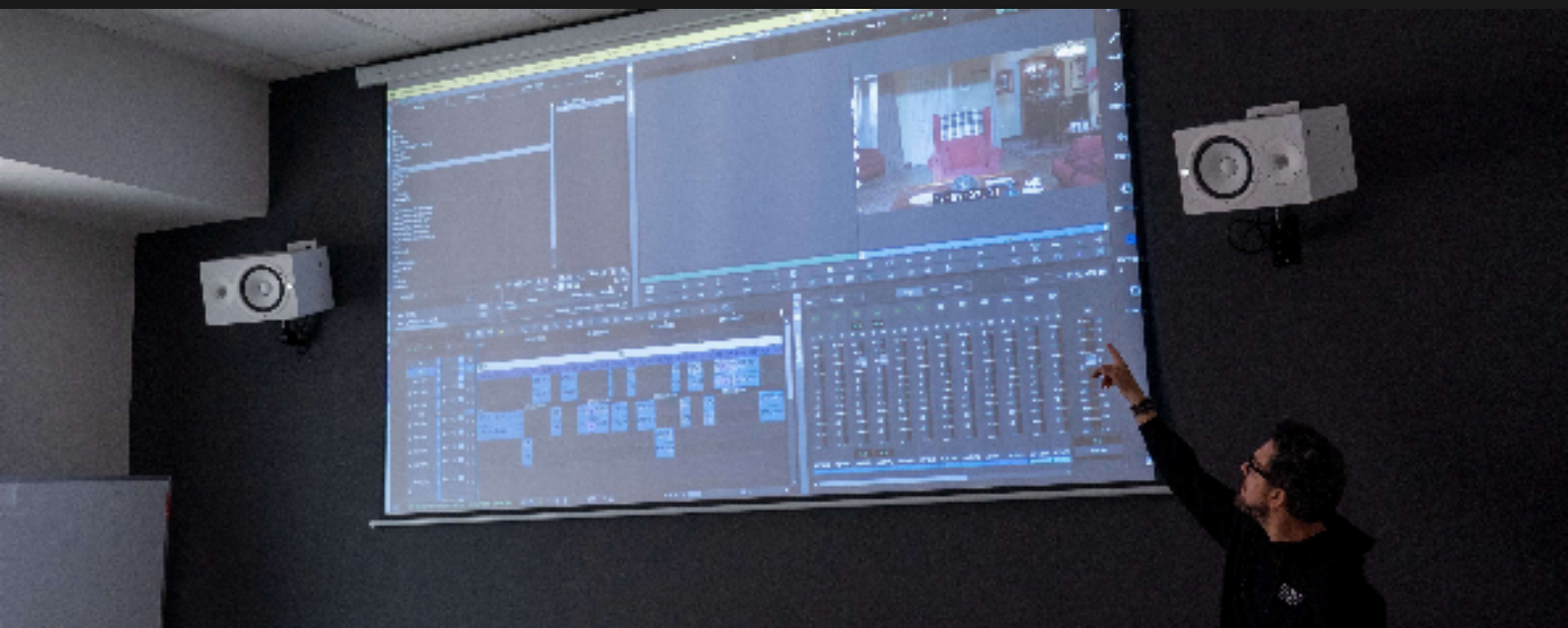
PROYECTOS DE INDUSTRIA.

- Participarán en los distintos proyectos cinematográficos y audiovisuales que la productora de la escuela desarrolle en la duración del curso, así como en proyectos de otras productoras. Proyectos que puedan ser de interés del alumnado. Se trata de que los alumnos mantengan el contacto con la industria mientras estudian. Así cuando terminen, ya serán conocidos.

Módulo 9

TALLERES, PONENCIAS Y ENCUENTROS

En este sector, la importancia de conocer gente distinta y saber aprender de ellos es primordial. Por este motivo, **los alumnos disfrutarán de ponencias impartidas por grandes personalidades, profesionales en activo**, que son reconocidos e incluso premiados.



Índice

Encuentros con profesionales

- A lo largo del curso nos visitarán profesionales que trabajan en la industria. Las fechas en las que nos visitan no se cierran hasta el comienzo de curso debido al volumen de proyectos que manejan al año, pero suelen pasar por aquí algunos como **Fernando Franco, Jaime Sagi-Vela, J Crespillo, Oscar Romero...**

Módulo 10

BOLSA DE TRABAJO Y DE PRÁCTICAS. DE 100H A 300H (Opcional)

Tienes que vivir por ti mismo cómo se desempeña el trabajo en una empresa real, con sus tiempos, sus presiones y sus medios técnicos y humanos. Una vez acabado el Máster, y siempre que se hayan superado los condicionantes de asistencia y aprovechamiento del curso, **el alumno podrá terminar su formación en una empresa del sector audiovisual: Productora cinematográfica, televisión o empresas de servicios y eventos**.

Schooltraining **tiene convenios con empresas punteras a nivel nacional**, empresas que confían en la preparación de nuestros alumnos para poder desarrollarse en un entorno profesional. Los alumnos no tienen la obligación de hacer las prácticas al igual que Schooltraining no tiene la obligación de hacerlas. Se trata de que el alumno que necesite hacerlas al finalizar su formación, **la escuela buscará una empresa que se adecue a sus necesidades** para que tanto la empresa como el posible candidato puedan sacarle el máximo rendimiento a la experiencia.

*Las prácticas no son obligatorias y dependerá del nivel e implicación de cada uno de los alumnos, así como de la oferta que haya en el momento de hacerlas.

Índice

Bolsa de trabajo y de prácticas

- Una vez acabado el Máster, y siempre que se hayan superado los condicionantes y aprovechamiento del curso, el alumno podrá terminar su formación en una empresa del sector audiovisual: Productora cinematográfica, televisión o empresas de servicios y eventos.

c/ Aljofaina
29017
Málaga

schooltraining.es
info@schooltraining.es
+34 952 10 91 90

De Lunes a Viernes
10:00h - 14:00h
16:00h - 20:00h

CÓMO LLEGAR

AUTOBÚS EMT

Líneas 3 y 11 - Parada "Padre Coloma"

COCHE PROPIO

Autovía dirección Motril - Salida 246 “El Palo”
Desde el centro de Málaga - Avda. Juan Sebastián Elcano