

ADOBE PREMIEREKIN POSTPRODUKZIOARI APLIKATUTAKO GAITASUN DIGITALAK

IKASTAROAREN FITXA

Datu Orokorrak

Ikastaroaren Izena	ADOBE PREMIEREKIN POSTPRODUKZIOARI APLIKATUTAKO GAITASUN DIGITALAK
Departamendua	POSTPRODUKZIOA
Ikasturtea	2025-26
Irakastorduak	52 ordu aurrez-aurre eta 20 ordu praktikak egiteko eta zuzentzeko.
Hasiera-data	2025/11/10
Bukaera-data	2025/12/11
Ikastegunak eta ordutegia	Astelehenetik ostiralera. 10:00etatik 14:00ak arte AURREZ-AURRE: Azaroaren 10-26 Praktikak egiteko eta zuzentzeko epea: azaroak 27- abenduak 11
Iraupena (Asteetan)	2,5 aste presentzial. 2 aste zuzendutako lanak egiteko.
Egoitza	Larrotxene Kultur Etxea
Helbidea	Intxaurrondo kalea 57, 2015 Donostia.
Hizkuntza	Euskara
Modalitate	Presencial
Software	Premiere, After Effects, Media Encoder, Photoshop, Illustrator
Kontaktua	Nombre: Iker Tolosa Email: iker_tolosa@donostia.eus Nombre: Unai Guerra Email: larrotxene_bideo@donostia.eus

Ikastaroaren helburuak

Ikasleak gaitasunak eskuratzea Adobe Premiere programan postprodukzioko proiektuak garatzeko, animazioaren oinarriko printzipioetatik hasi eta konposizio eta efektu bisual aurreratuetaraino. Ikastaroaren ardatza Adobe Premiere izango bada ere, Adobe inguruko hainbat tresna erabiliko dira, hala nola Photoshop, After Effects, Audition, Illustrator eta Media Encoder. Ikastaroaren azken helburua bideo-pieza bat sortzea da, non ikasleek diseinuaren, animazioaren, konposizio digitalaren eta audio-bideo sinkronizazioaren ezagutzak aplikatuko dituzten, Adobe tresna desberdinekin sortutako elementuak Premiere-n uztartuz.

Ikaskuntza-emaitzak

Ezagutzak

1. Bideoaren edizio profesionala egiten ikastea Adobe Premiere erabiliz, baliabide grafiko eta animazioak integratuz.
2. Ulertzea nola elkarreragiten duten Premiere, After Effects, Photoshop, Illustrator, Audition eta Media Encoder programek lan-fluxua optimizatzeko.
3. Ulertzea animazio digitalaren eta **motion graphics** diseinuaren oinarriak, baita bektorialen eta bitmap irudien arteko desberdintasunak ere.
4. Ezagutzea After Effects-eko oinarritzko tresnak: geruzak, maskarak, efektuak eta 3D kameraren erabilera.
5. Ulertzea Adobe tresnen arteko **workflow**-a: grafikoak inportatzea, Dynamic Link bidezko integrazioa eta aldaketak Premiere-n txertatzea.
6. Formatuak, esportazioa eta entrega-prozesuak ezagutzea.

Trebetasunak

1. Grafiko bektorialak, tipografia animatuak eta oinarritzko efektu bisualak sortu eta animatzea.
2. Elementu grafiko mugimenduak eta trantsizioak musika eta soinu-efektuekin sinkronizatzea.
3. Kolore-zuzenketa eta efektu bisual aurreratuak aplikatzea Adobe inguruko tresnekin.
4. Bideo-sekuentziak editatzea mozketa, trantsizio eta kolore-zuzenketa oinarritzkoekin Premiere-n.
5. Tituluak, logotipoak eta grafiko bektorialak sortu eta animatzea After Effects eta Illustrator erabiliz.
6. Irudiak eta testurak manipulatzeko Photoshopen, animazio edo muntaietan txertatzeko.
7. Proiektuak konfiguratzeko eta optimizatzea Media Encoder bidez esportatzeko.
8. Adobe aplikazio desberdinetako elementuak modu bateratuan integratzea lan-fluxu eraginkor batean.

Gaitasunak

1. Proiektu audiovisual oso bat planifikatu eta gauzatzeko gaitasuna, postprodukzio eta **Motion Graphics** teknikak aplikatuz.
2. Formatuaren, esportazioaren eta fitxategien bateragarritasunaren inguruko arazo teknikoak konpontzeko gaitasuna.
3. Sormena eta autonomia garatzea grafiko animatu eta sekuentzia bisual deigarriak diseinatzeko.
4. Proiektuaren narrazioa eta irudiaren nortasuna indartuko dituzten diseinu animatuak pentsatu eta gauzatzeko gaitasuna.

5. Premiere, After Effects eta beste

Adobe aplikazio batzuen arteko lan-fluxua menperatzea, denbora eta emaitzak optimizatzeko.

Aurretiazko baldintzak

Gomendagarria da, nahiz eta ez den derrigorrezkoa, bideo-edizio eta diseinu grafikoaren oinarriko ezagutzak izatea, baita beste Adobe programen (Photoshop edo Illustrator, adibidez) ezagutza izatea ere.

Gai-blokeak

1. Blokea: Premiere eta After Effects-en oinarriak

- Softwarearen eta bere oinarriko tresnen aurkezpena.
- Animazioaren printzipioak, geruzak eta maskarak.
- Grafiko bektorialen diseinua eta tipografia animatuak.

2. Blokea: Animazio eta konposizio aurreratua

- Keyframe bidezko animazio-teknika aurreratuak. Espresioen sarrera.
- Photoshop eta Illustratorko grafikoak After Effects eta Premiere-n integratzea.
- 3D kameraren erabileraren hastapena motion graphics-en. Proiektuen integrazioa Premiere-n.

3. Blokea: Azken bideoaren sorrera

- Bideoaren storyboard-a planifikatzea eta garatzea.
- Animazioa musikarekin sinkronizatzea.
- Proiektua errendatzea eta esportatzea.

Metodologia eta jarduera formak

Ikastaroa presentziala izango da eta “learning by doing” metodologian oinarrituko da, saio teorikoak eta ariketa praktikoak uztartuz. Ikastaroan zehar, ikasleek proiektu praktikoak egingo dituzte, ikasitakoa aplikatuz eta amaieran bideo propioa sortuz.

Ikasgaien artean:

- **Saio teorikoak:** postprodukzioaren oinarriko kontzeptu eta teknikak azaltzea Premiere-n.
- **Tailer praktikoak:** grafismo, kolore-zuzenketa eta efektu bisualen ariketak, irakaslearen feedback-arekin.

- **Ikus-entzunezko analisiak:** lan inspiratzaileen ikuspena eta animazio-tekniken azterketa.
- **Lanerako autonomia:** amaierako proiektuaren garapen indibiduala, tutoretzekin.

Ikaskuntzen ebaluazio eta ziurtagiria

- **Etengabeko ebaluazioa (%50):** klaseetan eta ariketa praktikoetan parte-hartze aktiboa.
- **Amaierako lana (%50):** bideo animatua, non animazioaren kalitatea, sormena eta musikarekin sinkronizazioa baloratuko diren.

Oinarrizko informazio-iturrien zerrenda

- Tim Elvis (2025) Adobe Premiere Pro 2025 Handbook: The Comprehensive Guide to Practical Video Editing From Beginners to Experts .
- KELLER, Angie Taylor (2010). Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques. Focal Press.
- MEYER, Trish & Chris (2016). Creating Motion Graphics with After Effects. Focal Press.
- SERRANO, Miguel (2021). Efectos Visuales y Motion Graphics con After Effects. Anaya Multimedia.