



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Master Executive en Post-producción Digital (Online)

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Master Executive en Post-producción Digital (Online)

Duración: 600 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

El vídeo digital ha sustituido al tradicional en todos los sectores de la producción comercial y cinematográfica. El uso experto en esta materia capacita a los profesionales para desarrollarse en un amplio rango de empresas de cine, publicidad y otros usos de la edición y composición de producciones digitales.



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

El objetivo de este curso es dotar al alumno de todas las herramientas necesarias para la post-producción digital, proporcionando una sólida base sobre fundamentos del diseño gráfico y profundizando en el uso de diferentes aplicaciones informáticas: Adobe Indesign CS5, Flash CS5, After Effects CS5, Adobe Dreamweaver CS5 y 3D Studio Max.

Para que te prepara

Al finalizar el curso el alumno será capaz de dominar la Post-producción digital y el diseño gráfico, a la vez que será capaz de usar las 5 aplicaciones de maquetación, programación y diseño más utilizadas en este sector. Este curso capacita para editar y manipular vídeos digitales, obteniendo espectaculares efectos y composiciones.

Salidas laborales

Agencias de publicidad, industria cinematográfica, programación Web, programación en general.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Paquete SCORM



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

PARTE 1. TEORÍA Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

TEMA 1. EL DISEÑO

Definición de Diseño
La práctica del diseño
Disciplinas del diseño
Signo y Símbolo
Elementos básicos del diseño
Teoría de la percepción

TEMA 2. EL COLOR

Teoría del color
El círculo cromático
La armonía
Contrastes de color
Psicología del Color

TEMA 3. TIPOGRAFÍA

Definición de tipografía
Características de los tipos
Clasificación de los tipos
Clasificación histórica
Clasificación por forma
Elementos tipográficos
Tipografía digital
La tipografía en el diseño

TEMA 4. TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN

¿Qué es la composición?
Estructuras compositivas
El espacio
La Sección Áurea
Las figuras geométricas
Los planos compositivos
Ritmo visual
Equilibrio visual
Equilibrio estático
Equilibrio dinámico

TEMA 5. DISEÑO PUBLICITARIO

La publicidad
Objetivos de la publicidad
Medios publicitarios
Identidad corporativa
Logotipo y marca
Estrategias de diseño
Publicidad impresa
Publicidad en televisión
Packaging
Del diseño a la realización

TEMA 6. MAQUETACIÓN

¿Qué es la maquetación?
Preparar un documento para la maquetación
Ocupando el espacio de la página

+ Información Gratis

Texto e imagen

Composición del texto

Errores frecuentes

TEMA 7. FOTOMECÁNICA E IMPRESIÓN

¿Qué es la fotomecánica?

Pasos de una impresión

Escaneado

El escáner

Filmación

Fotolitos

Las tintas

Tipos de impresión

TEMA 8. DISEÑO WEB

Qué implica el diseño web

Planificación de una página web

Tipos de sitios web

Análisis demográfico

Definir el estilo

Maquetación

Creación del sitio

Nociones básicas

HTML

CSS

Flash

Colgar el sitio en la red

Promoción del sitio web

TEMA 9. DISEÑO 3D

El diseño tridimensional

Fundamentos

Interfaces de navegación

Modelado

Animación

Imagen final

Materiales y texturas

Iluminación y render

Formatos

Atajos de teclado

PARTE 2. DISEÑO Y MAQUETACIÓN CON ADOBE INDESIGN CS5

TEMA 0. PRESENTACIÓN

¿Qué es Adobe InDesign CS5?

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Utilidades y novedades del programa

La retícula compositiva

Software empleado en autoedición

El espacio de trabajo

Creación de documentos nuevos

TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO

Espacios de trabajo y modos de visualización

Barra de estado y personalizar menús

Cuadro de herramientas

Reglas y guías

+ Información Gratis

Rejillas y cuadrículas

Zoom

Trabajar con páginas

TEMA 3. TEXTO I

Marcos de texto

Adición y vinculación de textos a marcos

Búsqueda y ortografía de texto

Tipografía

Alineación de texto

Transformar texto

TEMA 4. TEXTO II

Kerning y tracking

Línea base y tabulaciones

Sangrías y capitulares

Tipos de líneas y filetes

Marcos y objetos

TEMA 5. COLOR

Aplicar color

Panel Muestras

Panel Matices

Degradado

Efectos

Transparencia

TEMA 6. FORMAS Y TRAZADOS

Formas básicas

Herramienta lápiz

Formas compuestas

Trazados y formas

Pluma

Adaptar texto a un trayecto

TEMA 7. IMÁGENES E ILUSTRACIONES

Imágenes

Colocar Imágenes

Propiedades de los marcos

Vínculos importados e incrustados

Contorneo de marcos gráficos

Bibliotecas

Trabajar con objetos I

Trabajar con objetos II

TEMA 8. TABLAS Y CAPAS

Trabajar con tablas I

Trabajar con tablas II

Trabajar con tablas III

Capas I

Capas II

TEMA 9. ESTILOS

Estilos

Estilos a partir de un texto

Aplicar estilos

Editar estilos

Estilos de objetos I

Estilos de objetos II

Estilos de tabla

TEMA 10. MAQUETAS

Páginas y Pliegos

Trabajar con páginas

Páginas maestras I

Páginas maestras II

Numeración

TEMA 11. LIBROS Y PDF

Archivos de libros

Sincronizar documentos de libro

Numerar libros

Índice

Panel Índice

Crear PDF

Crear marcadores

Crear hipervínculos

TEMA 12. IMPRESIÓN

Opciones Generales

Configuración de tamaño

Marcas y sangrado

Gráficos

Impresión de folleto

Tipo de folleto

Opciones de folleto

TEMA 13. DOCUMENTOS INTERACTIVOS

Documentos flash

PDF interactivos

Previsualizar documentos interactivos

Películas y sonido

Animación

Transiciones de páginas

Botones I

Botones II

PARTE 3. DISEÑO CON ADOBE FLASH CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

¿Que es Adobe Flash CS5?

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

+ Información Gratis

Deshacer, rehacer, historial

Películas Flash

TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

La Herramienta deco

TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Animaciones de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

+ Información Gratis

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de máscara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Sonidos en Flash

Formatos de sonido admitidos

Sonido en la línea de tiempo

Añadir sonido a un botón

Editar un sonido

Comprimir un sonido

Importar video

Propiedades del video

Adobe Media Encoder

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript

Panel acciones

Acciones más comunes

Panel Fragmentos de código

Formularios

Configurar publicación

Exportar en flash

PARTE 4. ADOBE AFTER EFFECTS CS5

TEMA 0. PRESENTACIÓN

¿Que es After Effects CS5?

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Introducción al vídeo digital

Planificación del trabajo

After Effects y otras aplicaciones de Adobe

Conceptos básicos de la postproducción

TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO

Interface de After Effects

Paneles

Activar una herramienta

Busqueda y zoom

+ Información Gratis

Deshacer cambios y preferencias

TEMA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES

Crear un proyecto

Tipos de proyectos

Unidades de tiempo

Composiciones

Línea de tiempo

TEMA 4. IMPORTAR ARCHIVOS

Formatos compatibles

Importar archivos

Organizar material de archivo

Marcadores de posición y proxies

Canal alfa

Velocidad de fotogramas

Pixel y fotogramas

TEMA 5. CAPAS

Crear capas

Precomposición y anidamiento

Capas sólidas

Capas de ajuste

Seleccionar y organizar capas

Administrar capas

Propiedades de capas

Estilos y fusión de capas

TEMA 6. ANIMACIONES

Animaciones

Crear fotogramas claves

Editar fotogramas claves

Interpolaciones

Trazados de movimientos

Herramienta de posición libre I

Herramienta de posición libre II

TEMA 7. TEXTO

Capas de texto

Editar texto

Formato de párrafo

Ajustes preestablecidos de animación de texto

Animación de texto con animadores

Animar texto en un trazado

TEMA 8. DIBUJO Y MÁSCARAS DE CAPA

Pincel

Tampón de clonar y borrador

Animar un trazado

Capas de forma

Máscaras

Animar máscaras

TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS

Canales alfa y mates

Incrustación

Ajustes

Efectos

+ Información Gratis

Eliminar o deshabilitar efectos y ajustes

TEMA 10. 3D

Imágenes 3D y capas

Desplazar y girar una capa 3D

Cámaras

Capas de luz

Animaciones 3D

TEMA 11. PLUGINS, EXPRESIONES, VIDEO Y AUDIO

Plugins

Panel de Audio

Previsualización I

Previsualización II

Vistas

TEMA 12. EXPORTACIÓN

Principios básicos

Formatos de salida

Panel Cola de procesamiento

Ajustes del módulo de salida

Exportación para Flash Professional y Flash Player

Exportar imágenes

PARTE 5. DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON ADOBE DREAMWEAVER CS5

TEMA 1. PRESENTACIÓN

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES

¿Que es un dominio?

¿Qué es un servidor?

¿Qué es un alojamiento Web?

Resolución de pantalla

Lenguaje HTML

Tipografía y color en la Web

Novedades

TEMA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS

Sitios en Dreamweaver

Configurar un sitio

Administrar y editar sitios

Crear y abrir documentos

Espacio de trabajo

Vistas del documento

Propiedades de la página

TEMA 4. TEXTO

Insertar diseño

Importar documentos

Propiedades del texto

Creación de listas

Caracteres especiales

Corregir y sustituir texto

Crear un estilo CSS

TEMA 5. ENLACES

Introducción

Crear un enlace

Vínculo a un correo

Puntos de ancla

Menú de salto

Widget de barra de menús

Comprobar vínculos

Estilos en vínculos

TEMA 6. IMÁGENES

Insertar una imagen

Propiedades de la imagen

Alinear y redimensionar una imagen

Rollover

Mapas de imagen

Marcadores de posición

Objetos Inteligentes

TEMA 7. TABLAS

Tablas

Insertar tablas

Selección de elementos de la tabla

Propiedades de la tabla

Propiedades de las celdas

Tamaño de tablas

Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

Formato CSS

TEMA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTOS

Las capas

Insertar capas

Propiedades de las capas

Panel de elementos PA

Capas prediseñadas

Conversión entre elementos PA y tablas

Comportamientos

Aplicar un comportamiento

TEMA 9. ESTILOS CSS I

Hojas de estilo

Panel estilos

Crear una nueva regla

Propiedades de tipo

Propiedades de fondo

Propiedades de bloque

Propiedades del cuadro

Propiedades del borde

TEMA 10. ESTILOS CSS II

Propiedades lista

Propiedades de posición

Propiedades de extensiones

Desplazamiento/exportación de reglas CSS

Vinculación a una hoja de estilos CSS externa

CSS con distintos navegadores

Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

Diseño de páginas con CSS

TEMA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY

Incluir archivos SWF

Insertar archivos FLV

Insertar sonido
Framework de Spry
Widget de acordeón
Widget que puede contraerse
Widget de paneles en fichas

TEMA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

Plantillas
Creación de plantillas
Crear regiones editables
Crear regiones repetidas
Regiones opcionales de una plantilla
Basar páginas en una plantilla
Edición y actualización de plantillas
Panel Activos
Biblioteca

TEMA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

Formularios
Creación de un formulario HTML
Propiedades de objetos I
Propiedades de objetos II
Validar un formulario
Sitios remotos
Panel archivos

PARTE 6. 3D STUDIO MAX 2010

MÓDULO I. ELEMENTOS DE LA INTERFAZ

TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX 2010

¿Qué es 3D Studio Max?
Elementos de la interfaz
El panel de comandos
La barra inferior

TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

Las ventanas de visualización
Las vistas
Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
Utilización de la rueda de desplazamiento
Opciones de la ventana gráfica

TEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

Crear y guardar escenas
Importar y exportar escenas

MÓDULO II. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS

TEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

Creación de objetos
Cambiar nombre y color

TEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

Los métodos de creación
Creación de Splines

TEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

Métodos de selección
Modificar objetos
Segmentos

TEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

Los modificadores

La pila de modificadores

TEMA 8. MODELADO DE OBJETOS

Polígonos

Métodos de selección

Modificar partes de un proyecto

Las normales

Chaflán, extrudido y bisel

Principales herramientas de modelado

MÓDULO III. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES

TEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

Introducción a las Propiedades de los materiales

Material editor

Material / Map Browser y Navigator

Material estándar y sombreadores

Mapas 2D

Mapas 3D

Materiales compuestos y modificadores

TEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

Cámaras

Luces

MÓDULO IV. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN

TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

La animación con Auto Key

La animación con Set Key

Edición de fotogramas clave

Propiedades de reproducción

Modificaciones desde la hoja de rodaje

El editor de curvas

TEMA 12. LA RENDERIZACIÓN

¿Qué es la renderización?

Renderización

Efectos de renderización

ANEXO I: EJERCICIO DE MODELADO

ANEXO II: ATAJOS DE TECLADO