



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Master en Producción Audiovisual

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Master en Producción Audiovisual

Duración: 600 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

El vídeo es una herramienta muy útil en el ámbito empresarial, institucional o educativo, entre otros, y su uso y aplicación cobra aún mayor relevancia para los profesionales que se dedican a la edición y montaje de los mismos en el campo de la comunicación audiovisual. Es por ello que este Master ofrece los conocimientos necesarios para alcanzar con éxito las metas propuestas en esta área.



+ Información Gratis

A quién va dirigido

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

Objetivos

El alumno será capaz de manejar los diferentes tipos de programas y sus elementos a la hora de editar y montar vídeos digitales, como el modelado, el texturizado y animación 3D. Asimismo, conocerá la terminología específica empleada en este campo.

Para que te prepara

Gracias a este Master, el alumno será capaz de crear y montar sus propias secuencias de vídeo, incorporando efectos visuales y gráficos animados entre otras aplicaciones.

Salidas laborales

Edición y montaje de vídeos para TV, Web, Publicidad, Animaciones, Videojuegos, Efectos especiales.

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
- Paquete SCORM
- Paquete SCORM
- Paquete SCORM
- Paquete SCORM
- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'



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 I. ADOBE PREMIERE PRO CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE

Interface de Adobe Premiere

Espacio de Trabajo

Capturar Vídeo

Importar archivos

Ajustes de Proyecto

Paneles y espacios de trabajo

TEMA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Panel Proyecto

Ventana Monitor

Panel Línea de Tiempo

Uso de las Pistas

Modificar un clip

TEMA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES

Herramientas

Herramientas de selección, velocidad y zoom

Herramientas de edición

Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar

Marcadores

TEMA 4. AUDIO

Añadir audio

Grabar audio

Mezclador de audio

Ajustar ganancia y volumen

Sincronizar audio y vídeo

Transiciones y efectos de audio

TEMA 5. TITULACIÓN I

Crear títulos

Herramientas de texto

Agregación de relleno, contornos y sombras a los títulos

Estilos de título y panel superior

Herramienta pluma

TEMA 6. TITULACIÓN II

Formas e imágenes

Alinear y transformar objetos

Desplazamientos de títulos

Plantillas

Tabulaciones

TEMA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE

Definición de pistas como destino

Creación de ediciones de tres y cuatro puntos

Levantar y extraer fotogramas

Cuenta atrás y otros

Automatizar secuencias

TEMA 8. ANIMACIONES

Fotogramas clave

Agregar fotogramas clave

Editar fotogramas clave

+ Información Gratis

Animaciones comunes
Interpolación fotogramas clave
Movimiento de imágenes fijas en pantalla
Animaciones comunes

TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR

Transparencias
Efectos de Chroma
Algunos efectos de incrustación por cromacidad
Color mate
Aplicación de los efectos de corrección de color
Corrección de color

TEMA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS

Importación I
Importación II
Administrador de proyectos
“Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere”
Metadatos
Transcripción del diálogo

TEMA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES

Efectos fijos y estándar
Trabajar con efectos
Panel Controles de efectos
Transiciones

TEMA 12. EXPORTAR

Tipos de exportación
Conceptos básicos
Formatos de exportación
Exportar imágenes
Exportación para web y otros dispositivos

PARTE II. ADOBE FLASH CS5 Y ACTIONSCRIPT 3.0

MODULO I. 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 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento
Herramientas
Línea de tiempo y capas
Vistas del documento
Reglas, guías y cuadrículas
Deshacer, rehacer, historial
Películas Flash

TEMA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos
Las plantillas
Importación de imágenes e ilustraciones
Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

TEMA 4. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

TEMA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

TEMA 6. 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 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

TEMA 8. 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

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

TEMA 9. 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 10. 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 11. SONIDO Y VIDEO

Sonido en Flash
Formatos de sonido admitidos
Sonido en la línea de tiempo
Añadir sonido a un botón
Editar un sonido
Comprimir un sonido
Importar vídeo
Propiedades del vídeo
Adobe Media Encoder

TEMA 12. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript
Panel acciones
Acciones más comunes
Panel Fragmentos de código
Formularios
Configurar publicación
Exportar en flash

MODULO II. ACTIOSCRIPT 3.0

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTIOSCRIPT

¿Qué es ActionScript?
Propiedades de ActionScript 3.0
Clases e instancias
Conceptos básicos de ActionScript 3.0

TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

El Panel Acciones
El Panel Fragmentos de Código
Errores de Código
Objetos
Objetos más usados

TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

Variables
Tipos de variables
Método Trace
Operadores Básicos
Comentarios de Código

TEMA 4. FUNCIONES

Funciones

Parámetros de función

Función return

Funciones predefinidas

TEMA 5. OBJETOS I

Objetos en Flash

Propiedades de un MovieClip

Conocer las propiedades de los objetos

Exportar símbolos para ActionScript

Instancias dinámicas

TEMA 6. OBJETOS II

DisplayList

Contenedores

La Lista de Visualización

GetChildAt

Otros métodos

TEMA 7. EVENTOS

Eventos

Tipos de Eventos de ratón

Eventos de teclado

KeyboardEvent

TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH

Condicional if, else

Condicional ELSE IF y operadores

Condicional Switch

La clase Math

TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

Loops

Ciclos anidados

Arrays

Ejemplo Array

TEMA 10. ANIMACIONES

fl.transition y fl.transition.easing

La Clase Tween

Ejemplo de la Clase Tween

Métodos y Eventos

Evento ENTER FRAME

TEMA 11. TEXTO

Tipos de Texto en Flash

Bases para la Utilización de Texto

Texto dinámico

Clase TextField

TextFormat

TEMA 12. CARGAS EXTERNAS

Crear enlaces, Cargar Imágenes y swf

Sonidos I

Sonidos II

Vídeo

PARTE III. AFTER EFFECTS CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Introducción al vídeo digital

Planificación del trabajo

+ Información Gratis

Alter Effects y otras aplicaciones de Adobe

Conceptos básicos de la postproducción

TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO

Interface de Alter Effects

Paneles

Activar una herramienta

Búsqueda y zoom

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

Píxel 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 CAPAS

Pincel

Tampón de clonar y borrador

Animar un trazado

Capas de forma

Máscaras

Animar máscaras

TEMA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS

Canales alfa y mates

Incrustración

Ajustes

Efectos

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 del procesamiento

Ajustes del módulo de salida

Exportación para Flash Professional y Flash Placer

Exportar imágenes

PARTE IV. 3D STUDIO MAX 2010

MODULO 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

MODULO 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

MODULO 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

MODULO 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 1: EJERCICIO DE MODELADO

ANEXO II: ATAJOS DE TECLADO