



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

## *Máster en Diseño y Producción Multimedia*

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

# Máster en Diseño y Producción Multimedia

**duración total:** 1.500 horas

**horas teleformación:** 450 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 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: Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects.

## *para qué 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/máster, 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).



### INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación  
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

## forma de bonificación

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

## *metodología*

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

## *materiales didácticos*

- Manual teórico 'Diseño Gráfico: Fundamentos y Técnicas'
- Manual teórico 'Diseño y Modelado con 3D Studio Max'
- Manual teórico 'Adobe InDesign CC'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'
- Manual teórico 'Adobe Premiere CC'



## profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. 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 en un plazo máximo de 48 horas.

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

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



## *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.

## *campus virtual online*

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

## *comunidad*

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.

## *secretaría*

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

**programa formativo**

## **MÓDULO 1. DISEÑO GRÁFICO: FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN**

- 1.Comunicación y publicidad
- 2.Breve historia de la publicidad

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO**

- 1.Diseño y diseño gráfico
- 2.Fases del diseño
- 3.Elementos básicos que intervienen en el diseño
- 4.La composición
- 5.Teoría de la percepción

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO**

- 1.Definición y Pensamiento Creativo
- 2.Esquema creativo: competencias
- 3.Estrategia creativa
- 4.Tecnología del anuncio

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR**

- 1.El Ordenador: hardware y software
- 2.Orígenes del diseño gráfico por ordenador
- 3.Formatos de imágenes
- 4.Software de diseño gráfico

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON GRÁFICOS VECTORIALES**

- 1.El formato vectorial
- 2.Funcionamiento del formato vectorial
- 3.Vectorización manual y automática
- 4.Formatos vectoriales

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. TEORÍA DEL COLOR**

- 1.El color
- 2.Psicología del Color
- 3.El color en impresión

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TIPOGRAFÍA**

- 1.Concepto de tipografía
- 2.Anatomía de la letra
- 3.Clasificación de los tipos
- 4.Características de edición de las fuentes
- 5.Tipografía en el proceso digital
- 6.Trabajar con tipografías en el diseño
- 7.Instalación de fuentes
- 8.Gestores de fuentes

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMPOSICIÓN Y MAQUETACIÓN**

- 1.Formato digital o impreso
- 2.Diseño de la retícula compositiva
- 3.Soportes gráficos: de la pantalla a la realidad

### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. IMAGEN Y DISEÑO**

- 1.Ilustración publicitaria
- 2.Software para edición de imágenes
- 3.Photoshop

### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. IDENTIDAD CORPORATIVA**

- 1.Concepto de identidad corporativa

- 2.Manual de Identidad Corporativa
- 3.Elementos de la identidad corporativa

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. WAYFINDING: DISEÑO PARA LA ORIENTACIÓN ESPACIAL DEL USUARIO**

- 1.¿Qué es el Wayfinding?
- 2.Diseño de Wayfinding

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. DISEÑO EDITORIAL**

- 1.El diseño de productos encuadernados
- 2.Software profesional de edición InDesign
- 3.Ventanas Estilo
- 4.Herramienta texto
- 5.Formatos de edición
- 6.Corrección de textos
- 7.Verificaciones finales

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. PREPARACIÓN PARA IMPRESIÓN**

- 1.Preparación para imprenta
- 2.Pruebas de color y preimpresión
- 3.Manipulación y distribución

## **MÓDULO 2. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN**

- 1.Presentación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS**

- 1.Novedades del programa
- 2.Tipos de imágenes
- 3.Resolución de imagen
- 4.Formato PSD
- 5.Formatos de imagen

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO**

- 1.Abrir y guardar una imagen
- 2.Crear un documento nuevo
- 3.Área de trabajo
- 4.Gestión de ventanas y paneles
- 5.Guardar un espacio de trabajo
- 6.Modos de pantalla
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS**

- 1.Barra menú
- 2.Barra de herramientas
- 3.Opciones de Herramientas y barra de estado
- 4.Ventanas de Photoshop I
- 5.Ventanas de Photoshop II
- 6.Zoom y mano y ventana navegador
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN**

- 1.Herramientas de selección
- 2.Herramienta marco
- 3.Opciones de marco
- 4.Herramienta lazo
- 5.Herramienta Varita
- 6.Herramienta de selección rápida

- 7.Herramienta mover
- 8.Sumar restar selecciones
- 9.Modificar selecciones
- 10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN**

- 1.Herramientas de dibujo y edición
- 2.Herramienta Pincel
- 3.Crear pinceles personalizados
- 4.Herramienta lápiz
- 5.Herramienta sustitución de color
- 6.Herramienta pincel historia
- 7.Herramienta pincel histórico
- 8.Herramienta degradado
- 9.Herramienta bote de pintura
- 10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN**

- 1.Herramientas de retoque y transformación
- 2.Herramienta recortar
- 3.Herramienta sector
- 4.Cambiar el tamaño del lienzo
- 5.Herramienta pincel corrector puntual
- 6.Herramienta ojos rojos
- 7.Tampón de clonar
- 8.Herramienta borrador
- 9.La Herramienta desenfocar
- 10.Herramienta sobreexponer y subexponer
- 11.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS**

- 1.Conceptos básicos de capas
- 2.El panel capas
- 3.Trabajar con capas I
- 4.Trabajar con capas II
- 5.Alinear capas
- 6.Rasterizar capas
- 7.Opacidad y fusión de capas
- 8.Estilos y efectos de capa
- 9.Capas de ajuste y relleno
- 10.Combinar capas
- 11.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO**

- 1.Herramientas de texto
- 2.Introducir texto
- 3.Cambiar caja y convertir texto
- 4.Formato de caracteres
- 5.Formato de párrafo
- 6.Rasterizar y filtros en texto
- 7.Deformar texto
- 8.Crear estilos de texto
- 9.Relleno de texto con una imagen
- 10.Ortografía
- 11.Herramienta máscara de texto y texto 3D
- 12.Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

- 1.Herramientas de dibujo
- 2.Modos de dibujo
- 3.Herramienta pluma
- 4.Ventana trazados
- 5.Subtrazados
- 6.Convertir trazados en selecciones
- 7.Pluma de forma libre
- 8.Capas de forma
- 9.Herramienta forma
- 10.Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES**

- 1.Reglas, guías y cuadrícula
- 2.Herramienta regla
- 3.Acciones
- 4.Filtros
- 5.Objetos inteligentes
- 6.Canales
- 7.Máscara rápida
- 8.Canales Alfa
- 9.Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB**

- 1.Transformación de una imagen
- 2.Deformar un elemento
- 3.Tamaño de la imagen
- 4.Resolución imagen y monitor
- 5.Rollover
- 6.Los sectores
- 7.Tipos de sectores
- 8.Propiedades de los sectores
- 9.Modificar sectores
- 10.Optimizar imágenes
- 11.Guardar para web
- 12.Generar recursos de imagen
- 13.Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN**

- 1.Impresión
- 2.Impresión de escritorio
- 3.Pruebas de color en pantalla
- 4.Perfiles de color
- 5.Imprimir una imagen
- 6.Preparación de archivos para imprenta
- 7.Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D**

- 1.Fundamentos 3D
- 2.Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 3.Creación de formas 3D
- 4.Descripción general del panel 3D
- 5.Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES**

- 1.Capas de vídeo e importar vídeo

- 2.El panel Movimiento
- 3.Animación a partir de una secuencia de imágenes
- 4.Animaciones de línea de tiempo
- 5.Guardar y exportar
- 6.Prácticas

## **MÓDULO 3. DISEÑO VECTORIAL: ADOBE ILLUSTRATOR**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN**

- 1.Presentación

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS**

- 1.Novedades del programa
- 2.¿Qué es un gráfico vectorial?
- 3.¿Qué es un mapa de bits?

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO**

- 1.La interfaz y área de trabajo
- 2.Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
- 3.Las paletas flotantes y vistas
- 4.Desplazarse por el documento
- 5.Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
- 6.Las mesas de trabajo
- 7.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS**

- 1.Herramientas de selección I
- 2.Herramientas de selección II
- 3.Trabajar con selecciones
- 4.Agrupar objetos y modos de aislamiento
- 5.Alinear y distribuir objetos
- 6.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS**

- 1.Crear formas básicas
- 2.Herramienta destello, línea y lápiz
- 3.Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
- 4.Contorno y relleno
- 5.Herramienta borrador y suavizar
- 6.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO**

- 1.Modos de color
- 2.Colorear desde la paleta muestras
- 3.Cambiar trazo
- 4.Pintura interactiva
- 5.Paleta personalizada y paleta Muestras
- 6.Copiar atributos
- 7.Degradados y transparencias
- 8.Motivos
- 9.Volver a colorear la ilustración
- 10.Ejercicios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER**

- 1.Nociones sobre trazados
- 2.Herramienta pluma
- 3.Trabajar con trazados I
- 4.Trabajar con trazados II
- 5.Herramientas de manipulación vectorial

6.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS**

- 1.Acerca de las capas
- 2.El panel capas
- 3.Trabajar con capas I
- 4.Trabajar con capas II
- 5.Mascaras de recorte
- 6.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO**

- 1.Textos
- 2.Importar textos y crear columnas
- 3.Enlazar texto y el área de texto
- 4.Texto objetos y formatear texto
- 5.Propiedades de párrafo y estilos
- 6.Rasterizar y exportar texto
- 7.Atributos de Apariencia
- 8.Ortografía y envolventes
- 9.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS**

- 1.Aplicar y editar efectos
- 2.Rasterización y efecto de sombra
- 3.Objetos en tres dimensiones
- 4.Mapeado
- 5.Referencia rápida de efectos
- 6.Estilos gráficos
- 7.Pinceles
- 8.Pincel de manchas
- 9.Símbolos
- 10.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS**

- 1.Escalar objetos
- 2.Rotar y distorsionar objetos
- 3.Colocar y reflejar objetos
- 4.Envolventes
- 5.Combinar objetos
- 6.Fusión de objetos
- 7.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS**

- 1.Optimizar imágenes
- 2.Mapas de imagen
- 3.Sectores
- 4.Exportar e importar imágenes
- 5.Crear PDF
- 6.Automatizar tareas
- 7.Calcar mapa de bits
- 8.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN**

- 1.Impresión: panorama general
- 2.Acerca del color
- 3.Información de documento
- 4.Opciones generales de impresión I

- 5.Opciones generales de impresión II
- 6.Archivos PostScript y degradados
- 7.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS**

- 1.Degradados en trazos
- 2.Creación de patrones
- 3.Cuadrícula de perspectiva
- 4.Gráficas
- 5.Herramienta rociar símbolos
- 6.Ejercicios

## **MÓDULO 4. DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES Y PUBLICITARIOS: ADOBE INDESIGN**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN**

- 1.Utilidades y novedades del programa
- 2.La retícula compositiva
- 3.Software empleado en autoedición
- 4.El espacio de trabajo
- 5.Creación de documentos nuevos
- 6.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO**

- 1.Espacios de trabajo y modos de visualización
- 2.Barra de estado y personalizar menús
- 3.Cuadro de herramientas
- 4.Reglas y guías
- 5.Rejillas y cuadrículas
- 6.Zoom
- 7.Trabajar con páginas
- 8.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO I**

- 1.Marcos de texto
- 2.Adición y vinculación de textos a marcos
- 3.Búsqueda y ortografía de texto
- 4.Tipografía
- 5.Alineación de texto
- 6.Transformar texto
- 7.Propiedades de un marco de texto
- 8.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO II**

- 1.Kerning y tracking
- 2.Línea base y tabulaciones
- 3.Sangrías y capitulares
- 4.Tipos de líneas y filetes
- 5.Marcos y objetos
- 6.Artículos
- 7.Novedades de las fuentes
- 8.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. COLOR**

- 1.Aplicar color
- 2.Panel Muestras
- 3.Panel Matices

- 4.Degradado
- 5.Efectos I
- 6.Efectos II
- 7.Ejercicio práctico

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. FORMAS Y TRAZADOS**

- 1.Formas básicas
- 2.Herramienta lápiz
- 3.Formas compuestas
- 4.Trazados y formas
- 5.Pluma
- 6.Adaptar texto a un trayecto
- 7.Trabajar con Formas
- 8.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMÁGENES E ILUSTRACIONES**

- 1.Imágenes
- 2.Colocar Imágenes
- 3.Propiedades de los marcos
- 4.Vínculos importados e incrustados
- 5.Contorneo de marcos gráficos
- 6.Bibliotecas
- 7.Trabajar con objetos I
- 8.Trabajar con objetos II
- 9.Objetos anclados
- 10.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. TABLAS Y CAPAS**

- 1.Trabajar con tablas I
- 2.Trabajar con tablas II
- 3.Trabajar con tablas III
- 4.Capas I
- 5.Capas II
- 6.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS**

- 1.Estilos
- 2.Estilos a partir de un texto
- 3.Aplicar estilos
- 4.Editar estilos
- 5.Estilos de objetos I
- 6.Estilos de objetos II
- 7.Estilos de tabla
- 8.Estilos Anidados e importar estilos
- 9.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. MAQUETAS**

- 1.Páginas y pliegos
- 2.Trabajar con páginas
- 3.Páginas maestras I
- 4.Páginas maestras II
- 5.Numeración
- 6.Desvinculación e importación de una página maestra
- 7.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. LIBROS Y PDF**

- 1.Archivos de libros

- 2.Sincronizar documentos de libro
- 3.Numerar libros
- 4.Panel índice
- 5.Crear PDF
- 6.Crear marcadores
- 7.Crear hipervínculos
- 8.Empaquetar Libros
- 9.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPRESIÓN**

- 1.Opciones Generales
- 2.Configuración de tamaño
- 3.Marcas y sangrado
- 4.Gráficos
- 5.Impresión de folleto
- 6.Tipo de folleto
- 7.Opciones de folleto
- 8.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. DOCUMENTOS INTERACTIVOS**

- 1.Documentos flash
- 2.PDF interactivos
- 3.Previsualizar documentos interactivos
- 4.Películas y sonido
- 5.Animación
- 6.Transiciones de páginas
- 7.Botones I
- 8.Botones II
- 9.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑOS FORMULARIOS Y HTML**

- 1.Diseño alternativo
- 2.Diseños flotantes y reglas
- 3.Formularios PDF en InDesign
- 4.Herramientas Recopilador y Colocar contenido
- 5.EPUB y HTML
- 6.Ejercicios prácticos

## **MÓDULO 5. EDICIÓN DE VÍDEO CON ADOBE PREMIERE**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE**

- 1.Interface de Adobe Premiere
- 2.Espacio de trabajo
- 3.Importar archivos
- 4.Ajustes de proyecto
- 5.Paneles y espacios de trabajo
- 6.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

- 1.Panel proyecto
- 2.Ventana monitor
- 3.Panel línea de tiempo
- 4.Uso de las pistas
- 5.Modificar un clip
- 6.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES**

- 1.Herramientas

- 2.Herramientas de selección, velocidad y zoom
- 3.Herramientas de edición
- 4.Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar
- 5.Marcadores
- 6.Ejercicio práctico

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIO**

- 1.Añadir audio
- 2.Grabar Audio
- 3.Mezclador de audio
- 4.Ajustar ganancia y volumen
- 5.Sincronizar audio y video
- 6.Transiciones y efectos de audio
- 7.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. TITULACIÓN I**

- 1.Crear títulos
- 2.Herramientas de texto
- 3.Agregar de rellenos, contornos y sombras
- 4.Estilos
- 5.Ejercicio práctico

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. TITULACIÓN II**

- 1.Formas e imágenes
- 2.Alinear y transformar objetos
- 3.Desplazamiento de títulos
- 4.Plantillas
- 5.Tabulaciones
- 6.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE**

- 1.Definición de pistas como destino
- 2.Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
- 3.Levantar y extraer fotogramas
- 4.Sincronización de bloqueo e info
- 5.Cuenta atrás y otros
- 6.Automatizar secuencias
- 7.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANIMACIONES**

- 1.Fotogramas claves
- 2.Agregar fotogramas clave
- 3.Editar fotogramas clave
- 4.Animaciones comunes
- 5.Interpolación fotogramas clave
- 6.Movimiento de imágenes fijas en pantalla
- 7.Ejercicios Prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR**

- 1.Transparencias
- 2.Efectos de Chroma
- 3.Color mate
- 4.Aplicación de los efectos de corrección de color
- 5.Corrección de color
- 6.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS**

- 1.Importación I

- 2.Importación II
- 3.Administrador de proyectos
- 4.Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
- 5.Metadatos
- 6.Transcripción del diálogo
- 7.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES**

- 1.Efectos fijos y estándar
- 2.Tipos de efectos
- 3.Trabajar con efectos
- 4.Panel Controles de efectos
- 5.Transiciones
- 6.Ejercicios prácticos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTAR**

- 1.Exportación de medios
- 2.Flujo de trabajo
- 3.Exportar imágenes
- 4.Ejercicios prácticos

## **MÓDULO 6. DISEÑO CON ADOBE AFTER EFFECTS CC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS**

- 1.Introducción al video digital
- 2.Planificación del trabajo
- 3.After Effects y otras aplicaciones de Adobe
- 4.Conceptos básicos de la postproducción

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS**

- 1.Interfaz de After Effects
- 2.Paneles
- 3.Activar una herramienta
- 4.Búsqueda y zoom
- 5.Ajustes de composición y proyecto
- 6.Paneles más usados en After Effects
- 7.Preferencias
- 8.Ejercicio de creación de espacio de trabajo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS**

- 1.Crear un proyecto
- 2.Tipos de proyectos
- 3.Unidades de tiempo
- 4.Composiciones
- 5.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS**

- 1.Métodos de importación
- 2.Formatos compatibles
- 3.El panel de proyectos
- 4.Organizar material de archivo
- 5.Marcadores de posición y Proxy
- 6.Canál alfa
- 7.Fotogramas y campos
- 8.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS**

- 1.Crear capas
- 2.Atributos de capa

3. Tipos de capas
4. Trabajar con capas
5. Recortar capas
6. Administrar capas
7. Fusión de capas
8. Estilos de capas
9. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS**

1. Definición y visualización
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Aceleración y desaceleración
7. Herramienta de posición libre I
8. Herramienta de posición libre II
9. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS**

1. Insertar texto
2. Editar texto
3. Panel Carácter y panel párrafo
4. Animación de texto
5. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS**

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar un trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y Transparencias
6. Animar máscaras
7. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS**

1. Canales alfa y mates
2. Incrustación y croma
3. Aplicación de efectos
4. Tipos de efectos
5. Ajustes preestablecidos
6. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS**

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Procesador tridimensional
4. Vistas preestablecidas
5. Cámaras
6. Capas de luz
7. Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS**

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I

5.Previsualización II

6.Ejercicios

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS**

1.Principios básicos

2.Tipos de exportación

3.Panel Cola de procesamiento

4.Formatos de exportación

5.Ejercicios

### **MÓDULO 7. DISEÑO Y MODELADO CON 3D STUDIO MAX**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX**

1.¿Qué es 3D Studio Max?

2.Elementos de la interfaz

3.El panel de comandos

4.La barra inferior

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS**

1.Las ventanas de visualización

2.Las vistas

3.Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)

4.Utilización de la rueda de desplazamiento

5.Opciones de la ventana gráfica

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS**

1.Crear y guardar escenas

2.Importar y exportar escenas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS**

1.Creación de objetos

2.Cambiar nombre y color

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS**

1.Los métodos de creación

2.Creación de Splines

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS**

1.Métodos de selección

2.Modificar objetos

3.Segmentos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL**

1.Los modificadores

2.La pila de modificadores

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS**

1.Polígonos

2.Selección de Sub-objetos

3.Modificar partes de un objeto

4.Las normales

5.Chaflán, extrudido y bisel

6.Principales herramientas de modelado

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR**

1.Introducción a las Propiedades de los materiales

2.Material editor

3.Material / Map Browser y Explorer

4.Material estándar y sombreadores

5.Mapas 2D

6.Mapas 3D

7.Materiales compuestos y modificadores

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES**

- 1.Cámaras
- 2.Luces

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS**

- 1.La animación con Auto Key
- 2.La animación con Set Key
- 3.Edición de fotogramas clave
- 4.Propiedades de reproducción
- 5.Modificaciones desde la hoja de rodaje
- 6.El editor de curvas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO**

- 1.¿Qué es la renderización?
- 2.Renderización
- 3.Efectos de renderización

# **MÓDULO 8. PROYECTO FIN DE MÁSTER**