



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Duración: 710 horas

Precio: 999 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Descripción

Este Master en Creación y Desarrollo de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D / 3D le ofrece una formación especializada pensada para crear y desarrollar elementos multimedia y elementos dentro de las animaciones tridimensionales para su utilización en campos de la publicidad y la informática a nivel profesional.

Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

cursos Homologados

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

cursos online

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas a nivel internacional.



Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

A quién va dirigido

Este Master en Creación y Desarrollo de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D / 3D está dirigido a creativos, diseñadores, titulados en Bellas Artes, profesionales del mundo de la imagen y sonido, publicistas, expertos en marketing, departamentos de comunicación, así como cualquier persona que desee adquirir competencias para desempeñar funciones profesionales como creativo de Contenidos Multimedia y Animaciones 3D.

Objetivos

- Adquirir los conocimientos necesarios en los principales programas de diseño gráfico, modelado y retoque fotográfico, a partir de los cuales podrá desarrollar proyectos gráficos de gran envergadura combinando las posibilidades de los programas aprendidos.
- Convertirse en un Experto en Animaciones en 3D, Spots Publicitarios, CDs y DVDs corporativos, Contenidos Didácticos en Formato Multimedia, etc.

Para que te prepara

Este Master en Creación y Desarrollo de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D / 3D le prepara para obtener una titulación oficial de postgrado con categoría de master, y especialización y la creación y desarrollo de contenidos multimedia y desarrollo de animaciones en tres dimensiones. Trabaje como Experto en Infografía y Diseño 3D, Tratamiento de Imágenes, Desarrollo de Aplicaciones y CDs Multimedia.

Salidas laborales

Estudios de diseño gráfico y desarrollo multimedia.

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Titulación

Titulación Múltiple: - Titulación de Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D con 600 horas expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Gestión Integrada Proyectos - Project Management con 4 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

TITULACIÓN EXPEDIDA POR
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO



**3ª Mejor Escuela de Negocios
España
(RANKING EL ECONOMISTA)**

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber 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 institución que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria



EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

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 EUROINNOVA en la convocatoria de 2014
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

Ei/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estatuto Consultivo Consejo Superior de Investigaciones Científicas y Social de la UNESCO (plan, Resolución 60/8)

Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Llama gratis al 900831200 e informate de los pagos a plazos sin intereses que hay disponibles

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. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. 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.

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'
- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Manual teórico 'Creación de Contenidos Interactivos'
- Manual teórico 'Gestión Integrada Proyectos - Project Management'
- Manual teórico 'Adobe Animate CC'
- Manual teórico '3D Studio Max 2019'
- CDROM 'Curso Multimedia Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- DVD
- DVD
- DVD
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Bolígrafo

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

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 plan 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.



Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 12 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las mat del mismo.

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 de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Agencia de colocación autorizada N° 9900000169

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.

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

Programa formativo

PARTE 1. 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.Métodos de selección
- 3.Modificar partes de un proyecto

- 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 Navigator
- 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. LA RENDERIZACIÓN

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

PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

- 1.Animación tridimensional frente a animación tradicional
- 2.Diseño del personaje
- 3.Preparar la escena
- 4.Modelar el cuerpo
- 5.La mano
- 6.Unión de las piezas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA CABEZA

- 1.La cabeza
- 2.La oreja
- 3.Unir con el cuerpo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TERMINANDO LA FIGURA

- 1.Unir las mitades

2. Modelar los elementos que faltan

3. Texturizar la figura

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RIGGING

1. ¿Qué es el Rigging?

2. Animación facial

3. Aplicar Biped a un personaje

4. Los ojos y los dientes

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

1. Los huesos

2. Expresiones

3. Auto Key y Set Key

4. La barra de tiempo

5. Propiedades de reproducción

6. La hoja de rodaje

7. El editor de curvas

8. Pasos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

1. Teoría de la animación: los doce principios

2. Método de trabajo

3. Preparando la Demo Reel

PARTE 3. ADOBE ANIMATE CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos

2. Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate

3. Flujo de trabajo Animate CC

4. Ver el área de trabajo

5. Menús

6. Gestión de ventanas y paneles

7. Guardar espacio de trabajo

8. Preferencias en Animate

9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento

2. Herramientas

3. Línea de tiempo y capas

4. Vistas del documento

5. Reglas, guías y cuadrículas

6. Deshacer, rehacer y repetir Historial

7. Archivos de Animate

8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

- 1.Crear documentos
- 2.Las plantillas
- 3.Importación de imágenes e ilustraciones
- 4.Illustrator y Animate
- 5.Photoshop y Animate
- 6.Archivos Animate
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

- 1.Información sobre el dibujo
- 2.Modos de dibujo
- 3.Preferencias de dibujo
- 4.Herramientas básicas
- 5.Herramientas avanzadas
- 6.Herramienta pluma
- 7.Editar contornos
- 8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

- 1.Transformar objetos
- 2.Seleccionar objetos
- 3.Combinación de objetos
- 4.Borrar y eliminar objetos
- 5.Alinear objetos
- 6.Mover y copiar objetos
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

- 1.Selector de color
- 2.Paleta color
- 3.Degradados
- 4.Herramienta transformar degradados
- 5.Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
- 6.Herramienta cuentagotas
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

- 1.Tipos de símbolos
- 2.Crear un símbolo
- 3.Bibliotecas
- 4.Símbolos gráficos
- 5.Crear un botón
- 6.Clip de película
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

- 1.Línea de tiempo
- 2.Las capas
- 3.Animaciones
- 4.Animaciones fotograma a fotograma
- 5.Interpolación de forma
- 6.Animación interpolada
- 7.Interpolación clásica
- 8.Interpolación de movimiento
- 9.Animaciones con guías
- 10.Animar objetos D
- 11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9.ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

- 1.Escenas
- 2.Filtros
- 3.Tipos de filtros
- 4.Modos de Mezcla
- 5.Capas de mascara
- 6.Texto Clásico
- 7.Tipos de texto clásico
- 8.Incorporar fuentes
- 9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

- 1.Importar sonidos
- 2.Formatos de sonido admitidos
- 3.Sonido en la línea de tiempo
- 4.Añadir sonido a un botón
- 5.Editar un sonido
- 6.Comprimir un sonido
- 7.Importar video
- 8.Propiedades del video
- 9.Adobe Media Encoder
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

- 1.Introducción a ActionScript
- 2.Panel acciones
- 3.Acciones más comunes
- 4.Panel Fragmentos de código
- 5.Formularios
- 6.Configurar publicación
- 7.Exportar en Animate

8.Practicas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

- 1.¿Qué es Adobe Air?
- 2.Creación de un archivo Adobe AIR
- 3.Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
- 4.Publicar un archivo AIR
- 5.JSFL
- 6.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

- 1.¿Qué es un Sprite Sheets?
- 2.HTML 5
- 3.Publicación de animaciones en HTML 5
- 4.Prácticas

PARTE 4. ADOBE PHOTOSHOP CC

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

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

- 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

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

- 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

PARTE 5. CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA

- 1.Empresas y Estudios Multimedia
- 2.Gestión y comunicación con los clientes
- 3.Géneros y Sectores
- 4.Productos
- 5.Proyecto multimedia interactivo
- 6.Normativa legal en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Criterios de planificación
2. Elaboración de un plan de acción
3. Organización de recursos
4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo
5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios
6. Gestión de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA

1. Análisis de storyboard
2. Hipermedia
3. Sistemas de navegación interactivos
4. Diagramas de flujo o navegación
5. Diagramas de árbol de información
6. Elementos de Interfaz
7. Estados de los elementos interactivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA

1. Soportes multimedia
2. Formatos multimedia
3. Equipos informáticos y arquitecturas
4. Plataformas
5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6. Entornos tecnológicos de destino
7. Entornos tecnológicos de difusión
8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9. Multi-medios
10. Entornos dinámicos
11. Conexiones con servidores
12. Sistemas de «back-up» respaldo
13. Herramientas de autor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES

1. Tipos
2. Características
3. Captura
4. Formatos de archivo y almacenamiento
5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Composición
2. Usabilidad
3. Accesibilidad
4. Interfaces

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

- 1.Sistemas analógicos
- 2.Sistemas digitales
- 3.Plataformas informáticas
- 4.Tipología de interconexión
- 5.Soportes de almacenamiento de la información

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESOS DE REGISTRO, GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE IMAGEN AUDIOVISUAL

- 1.Formatos de vídeo
- 2.Procesado de imágenes
- 3.Edición de vídeo y Postproducción
- 4.Equipos técnicos de Imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA

- 1.Formatos de archivo de audio
- 2.Captación del sonido
- 3.Grabación y reproducción del sonido
- 4.Equipos técnicos de sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO

- 1.Dispositivos y configuraciones de captura
- 2.Sistemas de compresión
- 3.Sistemas de difusión («Streaming»)
- 4.Exportación a diferentes formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS INTERACTIVOS

- 1.Características funcionales
- 2.Estados
- 3.Generación de estados gráficos de elementos interactivos
- 4.Creación de elementos de formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

- 1.Herramientas de autor
- 2.Configuración de la interfaz o ventana de trabajo
- 3.Líneas de tiempo
- 4.Velocidad de reproducción
- 5.Propiedades
- 6.Acciones o eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OPCIONES CARACTERÍSTICAS DE SOFTWARE DE AUTOR

- 1.Requisitos hardware/software
- 2.Players y actualizaciones
- 3.Formatos soportados de importación y exportación
- 4.Publicación de contenidos y compatibilidad
- 5.Dispositivos y plataformas de destino

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ESTRUCTURACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN SOFTWARE

- 1.Ubicación y acceso

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



2. Protecciones de acceso y restricciones
3. Sincronización de fuentes
4. Exportación e importación de fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 15. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Agencia de calidad de Internet (IQUA)
2. Organización de consumidores y usuarios (OCU)
3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI)
4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual
7. Normas ISO
8. Criterios de calidad
9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 16. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
4. Control de la seguridad de productos «on line»
5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados

PARTE 6. GESTIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

1. Conceptos previos de normalización y estandarización
2. Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
3. Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
4. Objeto y campo de aplicación de la norma
5. Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
6. Costos de implantación de la norma
7. Periodo de vigencia de la norma

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

1. Estructura de la norma ISO 21500
2. Definición de conceptos generales de la norma
3. Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
4. Grupo de procesos del inicio del proyecto
5. Grupo de procesos de planificación del proyecto
6. Grupo de procesos de implementación
7. Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
8. Grupo de procesos de cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

1. Introducción a la materia “Integración”

- 2.Desarrollo del acta de constitución del proyecto
- 3.Desarrollar los planes de proyecto
- 4.Dirigir las tareas del proyecto.
- 5.Control de las tareas del proyecto
- 6.Controlar los cambios
- 7.Cierre del proyecto
- 8.Recopilación de las lecciones aprendidas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

- 1.Introducción a la materia “Partes Interesadas”
- 2.Identificar las partes interesadas
- 3.Gestionar las partes interesadas
- 4.Introducción a la materia “Alcance”
- 5.Definir el alcance
- 6.Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
- 7.Definir las actividades
- 8.Controlar el alcance

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

- 1.Introducción a la materia “Recursos”
- 2.Establecer el equipo de proyecto
- 3.Estimar los recursos
- 4.Definir la organización del proyecto
- 5.Desarrollar el equipo de proyecto
- 6.Controlar los recursos
- 7.Gestionar el equipo de proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

- 1.Introducción a la materia “Tiempo”
- 2.Establecer la secuencia de actividades
- 3.Estimar la duración de actividades
- 4.Desarrollar el cronograma
- 5.Controlar el cronograma
- 6.Introducción a la materia “Coste”
- 7.Estimar costos
- 8.Desarrollar el presupuesto
- 9.Controlar los costos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

- 1.Introducción a la materia “Riesgo”
- 2.Identificar los riesgos
- 3.Evaluar los riesgos
- 4.Tratar los riesgos
- 5.Controlar los riesgos
- 6.Introducción a la materia “Calidad”

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

7. Planificar la calidad
8. Realizar el aseguramiento de la calidad
9. Realizar el control de la calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

1. Introducción a la materia “Adquisiciones”
2. Planificar las adquisiciones
3. Seleccionar los proveedores
4. Administrar los contratos
5. Introducción a la materia “Comunicaciones”
6. Planificar las comunicaciones
7. Distribuir la información
8. Gestionar la comunicación

PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

Contenidos, Creación, Docencia, Educación, formación, Interactivos, Multimedia, Tecnologías

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

FICHA DE MATRICULACIÓN

Para efectuar su matrícula sólo tiene que hacernos llegar esta ficha con sus datos personales vía email a formacion@euroinnova.com.

POSTGRADO EN QUE DESEA MATRICULARSE: :

.....

Nombre:

Apellidos:.....

DNI/ID/Pasaporte:.....

Domicilio envío:

..... CP:.....

Localidad:.....

Provincia:..... País:.....

Teléfono:..... E-mail:.....

Horario de entrega (Mañana o tarde).....

Forma de pago

Observaciones:.....

Una vez recibidos los datos personales, uno de nuestros asesores pedagógicos contactará con usted para concretar la matrícula y confirmarle cuando va a recibir todos los materiales en su domicilio.



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

DESDE ESPAÑA LLAMA GRATIS A:
900 831 200

DESDE FUERA DE ESPAÑA:
+ 34 958 05 02 00

EUROINNOVA FORMACIÓN
POLÍGONO INDUSTRIAL LA ERMITA.
EDIF. CENTRO DE EMPRESAS GRANADA. OFICINA 1º D • 18230 ATARFE - GRANADA
Teléfono: 958 050 200

Información gratis Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200