



**EUROINNOVA.ES**  
Líder en Formación a distancia

## ***Master en Producción Audiovisual***

# Master en Producción Audiovisual

**Duración:** 600 horas

**Precio:** 900 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

## 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.



## *A quién va dirigido*

El máster está dirigido a todas aquellas personas, profesionales o no, que quieran aprender a manejar los distintos tipos de software para realizar la edición y el montaje de vídeo digitales a nivel profesional.

## *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 Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación 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 (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## 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

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



+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200



Fax: 958 050 244

## 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 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.



## Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, 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.

## 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

+ Información Gratis

Cuenta atrás y otros  
Automatizar secuencias

### **TEMA 8. ANIMACIONES**

Fotogramas clave  
Agregar fotogramas clave  
Editar fotogramas clave  
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

+ Información Gratis



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

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



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

+ Información Gratis

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**

+ Información Gratis

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  
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

+ Información Gratis

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

+ Información Gratis



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

+ Información Gratis

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**

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

