



Tratamiento y edición de fuentes para productos audiovisuales multimedia v1

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

Adquirir las competencias profesionales necesarias para los proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

Contenidos:

- 1. Tratamiento de fuentes
- 1.1. Formatos de ficheros multimedia:
- 1.1.1. Clases.
- 1.1.2. Características.
- 1.1.3. Compatibilidad con sistemas y plataformas.
- 1.1.4. Posibilidades de Conversión.
- 1.2. Características de las fuentes:
- 1.2.1. Resolución de imagen y Resolución Espacial.
- 1.2.2. Transparencia e Incrustación.
- 1.2.3. Bucles de vídeo o animación y de audio





La manera más sencilla de que crezca tu organización

CON LOS LÍDERES EN FORMACIÓN



- 1.2.4. Canales de color y perfiles.
- 1.2.5. Importación/Exportación de capas y composiciones.
- 1.3. Imágenes vectoriales y mapas de bits:
- 1.3.1. Edición de imágenes y Fotomontajes.
- 1.3.2. Rasterización y Vectorización.
- 1.3.3. Ajuste de áreas de selección y máscaras.
- 1.3.4. Retoque de imagen.
- 1.4. Imágenes en movimiento:
- 1.4.1. FPS y peso de archivo.
- 1.5. Tratamiento del audio:
- 1.5.1. Limpieza.
- 1.5.2. Aplicación de efectos.
- 1.5.3. Adecuación.
- 1.6. Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida:
- 1.6.1. RGB y SRGB / CMYK / LAB / HSB / Hexadecimal.
- 1.6.2. Tratamiento del color en la señal de vídeo.
- 1.7. Criterios para evaluar la calidad necesaria y de salida de las fuentes.
- 2. Elaboración de soluciones gráficas para proyectos multimedia
- 2.1. Creación y diseño de plantillas de trabajo:





La manera más sencilla de que crezca tu organización

CON LOS LÍDERES EN FORMACIÓN



- 2.1.1. Utilización y aplicación de plantillas, estáticas y animadas.
- 2.1.2. Modificación de plantillas. Derechos y límites de modificación.
- 2.1.3. Utilización de elementos bajo criterios «Creative Commons»
- 2.2. Creación y diseño de hojas de estilo:
- 2.2.1. Uso de CSS y creación de estilos.
- 2.2.2. Planificación y aplicación de estilos.
- 2.2.3. Vinculación y aplicación de hoja de estilos externa.
- 3. Edición con software específico
- 3.1. Tratamiento de imágenes fijas.
- 3.2. Tratamiento de vídeo y audio.
- 3.3. Generación de animaciones.

