



La mejor formación a tu alcance.

Tratamiento y edición de fuentes para productos audiovisuales multimedia

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 mejor formación a tu alcance.

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 mejor formación a tu alcance.

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.