



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Información gratis Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Duración: 600 horas

Precio: 999 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Información gratis Master en Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Descripción

Este Master en Diseño e Ilustración Gráfica le ofrece una formación especializada en elaboración de animaciones mediante Adobe F hacer diseños vectoriales con Adobe Illustrator, retoque fotográfico e imagen digital mediante Adobe Photoshop y animaciones tridimensionales mediante 3D Studio Max

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 Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

A quién va dirigido

Este Master en Diseño e Ilustración Gráfica está dirigido a creativos, profesionales del mundo del diseño, bellas artes, publicistas, desarrolladores de proyectos multimedia y animación en 3D, etc. Y en general cualquier persona, ya sean desempleados, estudiantes o profesionales que desee formarse para Ejercer como Profesional en un sector que de la mano del desarrollo de las Nuevas Tecnologías está en continuo auge: diseñadores gráficos, ofreciendo día a día más y mejores oportunidades laborales.

Objetivos

- Posibilitar al alumno la utilización del ordenador como herramienta de diseño, competencias necesarias para elaborar animaciones con el programa Adobe Animate, tratamiento digital de imágenes con el programa Adobe Photoshop, diseños vectoriales publicitarios con el programa Adobe Illustrator y animación 3D con el 3D Studio Max.

Para que te prepara

Este Master en Diseño e Ilustración Gráfica le proporciona el conocimiento de todas las herramientas necesarias para poder desarrollar un trabajo creativo, partiendo de la creación del concepto, pasando por las líneas creativas y terminando en la ejecución del trabajo con el software apropiado. Conviértase en un profesional del diseño gráfico adquiriendo competencias avanzadas para la animación multimedia en 2D y 3D, y para la creación de atractivos entornos multimedia.

Salidas laborales

Sectores de Diseño Gráfico / Diseño Web / Artes Gráficas en general.

Información gratis Master en Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Titulación

Doble Titulación 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



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 Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica



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
On Statute Consultive Congress Special of Consejo Económico y Social de la UNESCO (plum. Resolución 60/4)

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 Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CC'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'
- Manual teórico 'Adobe Animate CC'
- Manual teórico 'Teoría y Fundamentos Básicos del Diseño Gráfico'
- Manual teórico '3D Studio Max 2018'
- DVD
- DVD
- DVD
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Bolígrafo

Información gratis Master en Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

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 Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

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 Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

Programa formativo

PARTE 1. TEORÍA Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL DISEÑO

1. Definición de Diseño
2. La práctica del diseño
3. Disciplinas del diseño
4. Signo y Símbolo
5. Elementos básicos del diseño
6. Teoría de la percepción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COLOR

1. Teoría del color
2. El círculo cromático
3. La armonía
4. Contrastes de color
5. Psicología del Color

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOGRAFÍA

1. Definición de tipografía
2. Características de los tipos
3. Clasificación de los tipos
4. Clasificación histórica
5. Clasificación por forma
6. Elementos tipográficos
7. Tipografía digital
8. La tipografía en el diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN

1. ¿Qué es la composición?
2. Estructuras compositivas
3. El espacio
4. La Sección Áurea
5. Las figuras geométricas
6. Los planos compositivos

- 7.Ritmo visual
- 8.Equilibrio visual
- 9.Equilibrio estático
- 10.Equilibrio dinámico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO PUBLICITARIO

- 1.La publicidad
- 2.Objetivos de la publicidad
- 3.Medios publicitarios
- 4.Identity corporativa
- 5.Logotipo y marca
- 6.Estrategias de diseño
- 7.Publicidad impresa
- 8.Publicidad en televisión
- 9.Packaging
- 10.Del diseño a la realización

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MAQUETACIÓN

- 1.¿Qué es la maquetación?
- 2.Preparar un documento para la maquetación
- 3.Ocupando el espacio de la página
- 4.Texto e imagen
- 5.Composición del texto
- 6.Errores frecuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FOTOMECÁNICA E IMPRESIÓN

- 1.¿Qué es la fotomecánica?
- 2.Pasos de una impresión
- 3.Escaneado
- 4.El escáner
- 5.Filmación
- 6.Fotolitos
- 7.Las tintas
- 8.Tipos de impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DISEÑO WEB

- 1.Qué implica el diseño web
- 2.Planificación de una página web
- 3.Tipos de sitios web
- 4.Análisis demográfico
- 5.Definir el estilo
- 6.Maquetación
- 7.Creación del sitio
- 8.Nociones básicas
- 9.HTML

- 10.CSS
- 11.Flash
- 12.Colgar el sitio en la red
- 13.Promoción del sitio web

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO 3D

- 1.El diseño tridimensional
- 2.Fundamentos
- 3.Interfaces de navegación
- 4.Modelado
- 5.Animación
- 6.Imagen final
- 7.Materiales y texturas
- 8.Iluminación y render
- 9.Formatos
- 10.Atajos de teclado

PARTE 2. ADOBE ILLUSTRATOR CC

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.Nuevo documento y rendimiento de Illustrator
- 3.Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
- 4.Las paletas flotantes y vistas
- 5.Desplazarse por el documento
- 6.Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
- 7.Las mesas de trabajo
- 8.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.Envoltentes
- 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.Animaciones
- 5.Exportar e importar imágenes
- 6.Crear PDF
- 7.Automatizar tareas
- 8.Calcar mapa de bits
- 9.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

PARTE 3. 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

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

PARTE 4. 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 5. 3D STUDIO MAX

MÓDULO 1. ELEMENTOS DE LA INTERFAZ

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

MÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS

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

MÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES

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

MÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN

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

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica

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:

Aplicación Informática, certificación, Creación Objetos, Desempleados, diseño, Estudiantes, Formas, grafico, Herramientas, Ilustraciones, Imágenes, Software, Trabajadores, Transformación Objetos, Vectorial, Vectoriales

Información gratis Master en Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

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

Master en Diseño e Ilustración Gráfica



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 Diseño e Ilustración Gráfica



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200