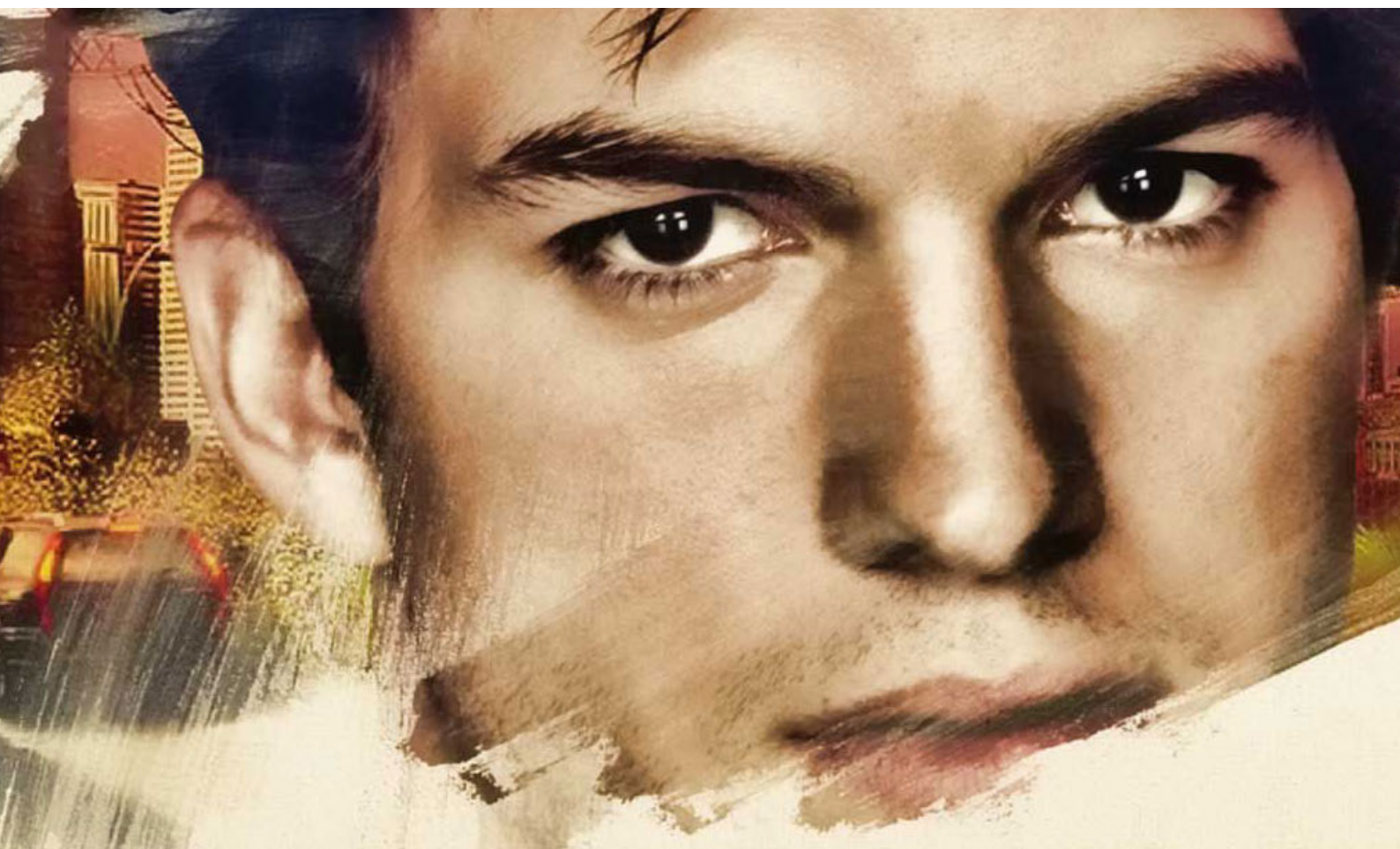


trazos_



MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO PUBLICITARIO

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Adobe Design Tools
- 02 HTML5 y CSS3
- 03 Motion Graphics

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO PUBLICITARIO

La publicidad es un arte en permanente cambio, capaz de devorar cualquier disciplina y técnica imaginable para continuar evolucionando y, sobre todo, siendo eficaz. Toda empresa, marca o incluso particular que desee hacerse notar recurre a ella, a los profesionales capaces de ofrecer lo mejor de su creatividad para seducir al cliente. Descubre cómo lograrlo y convertirte en un verdadero experto de las nuevas formas publicitarias con nuestro Máster Profesional en Diseño Publicitario.

Está estructurado en los módulos de **Adobe Design Tools**, **HTML5/CSS3** y **Motion Graphics**, por lo que el programa del Máster presenta una formación completa orientada a prepararte en las disciplinas creativas más innovadoras, aplicadas al mundo publicitario de nuestros días. Abarca desde la composición visual a la programación web y la creación de piezas animadas.

Recuerda que nuestra formación en diseño publicitario está avalada con la **certificación oficial de Trazos como centro autorizado de Adobe**.

Horas totales
600 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Adobe Design Tools.
HTML5 y CSS3.
Motion Graphics.

CERTIFICADOS_



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center** (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.



Revistas, bumpers, carteles de cine, packaging, webs, todo, absolutamente todo el aspecto visual de cada producto que te rodea ha sido concebido en la mente de un diseñador gráfico. Son los artistas que dan forma y color a lo cotidiano, aquellos que

PROFESORES_



JESÚS PALACIOS
DISEÑO GRÁFICO | UI



JAVIER BOHÓRQUEZ
DISEÑO GRÁFICO



MIGUEL PRIERA
DISEÑO GRÁFICO | UX/UI



ANDRÉS HERNÁNDEZ
DISEÑO GRÁFICO



MARIO DE LA PARRA
MOTION GRAPHICS



JORGE ASSO
MOTION GRAPHICS



DAVID MAROTO
MOTION GRAPHICS



EDUARDO FIERRO
DESARROLLO WEB



MANUEL JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



LUIS JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



DANIEL MONTEJO
DESARROLLO WEB

SALIDAS PROFESIONALES_

Motion grapher en productoras, TV, empresas, agencias de diseño y comunicación visual o freelance

Director Creativo

Creativo freelance para agencias de marketing y publicidad

Grafista

Diseñador gráfico

Maquetador editorial

Desarrollador de packaging

Diseñador y desarrollador web front-end

Maquetador de front-end

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1000 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

■ ■ EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

orange™

PRISA

publiciS ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

ADOBE DESIGN TOOLS_

Sin una comunicación visual potente y eficaz, los servicios ofrecidos por cualquier empresa corren el riesgo de permanecer invisibles a ojos del cliente. Por ello, las empresas no cesan de demandar profesionales que dominen a la perfección las herramientas de diseño gráfico y que sepan generar campañas de comunicación atrayentes y creativas. Con el Curso de Adobe Design Tools aprenderás a manejar las principales herramientas de diseño y creación gráfica: Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign.

Herramientas



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator



Adobe
InDesign

01/ Introducción Adobe Photoshop CC.

- Aspectos básicos de imagen digital: tamaño y resolución.
- Profundidad de color.
- Formatos de archivos en imágenes digitales.
- La interfaz de trabajo: la ventana del documento, las barras de menú, el panel herramientas, los paneles flotantes.
- Creación, apertura e importación de imágenes.
- Herramientas preestablecidas.
- Gestor de Ajustes Preestablecidos. Preferencias.
- Reglas, cuadrícula y guías.
- Máscaras.
- Capas: selección, agrupación, enlace, opacidad, fusión.
- Opacidad y fusión de capas.
- Alineación y distribución de capas.
- Objetos Inteligentes.

02/ La caja de Herramientas.

- Shortcuts.
- Herramientas de selección.
- Transformación de selecciones.
- Herramientas de pintura.
- Herramientas vectoriales.

03/ Paneles flotantes.

- Navegador, Info e Histograma.
- Color, Muestras y Estilos.
- Historia y Acciones.
- El área de paletas (capas, canales y trazados).

04/ Herramientas básicas de manipulación de la imagen.

- Ajuste de la visualización del monitor.
- Canales y profundidad de bits.
- Conversión entre modos de color.
- Conversión a color indexado.
- Ajustes de color, niveles, curvas, de tonos rápidos.
- Corrección selectiva.
- Aplicación de efectos de color especiales.
- Reparación y restauración de la imagen.
- Transformaciones.
- Trabajar con perfiles de color.
- Automatizaciones avanzadas y procesador de imágenes.

05/ Estilos y capas.

- Filtros y efectos.
- Filtros inteligentes.
- Capas de relleno.
- Capas de ajuste.
- Perfiles de color ICC.
- Sincronización de configuración.
- Modos de fusión.
- Opciones de Fusión avanzadas.

06/ Trabajando con texto en Adobe Photoshop CC.

- Estilos de texto.
- Creación y modificación de texto.
- Herramientas de formato para carácter y párrafo.
- Caracteres especiales.
- Funciones de caracteres OpenType.
- Deformaciones.

07/ Archivos RAW de cámara.

- Procesamiento y apertura de archivos RAW.
- Realización de ajustes de tono.
- Transformación de imágenes en RAW.
- Calibración de color en imágenes RAW de cámara.
- Cómo guardar imágenes RAW.
- Ajustes RAW de cámara.
- Automatización del flujo de trabajo.

08/ Rollovers y animaciones.

- Rollovers.
- Animaciones.
- Apertura e importación de archivos como animaciones.

09/ Preparación de gráficos para Internet.

- Optimización de imágenes.
- Formatos y opciones de gráficos Web.
- Uso de la tabla de colores.
- Uso de la optimización ponderada.
- Ajustes de salida para imágenes Web.
- Trabajo con valores de color hexadecimales.

10/ Almacenamiento, importación y exportación de imágenes.

- Almacenamiento de archivos PDF, GIF, JPEG y PNG.
- Cómo guardar archivos en otros formatos.
- Exportación de capas como archivos.
- Exportación de cuadros de animación.
- Visualización y adición de información de archivo e imagen.
- Preferencias para guardar archivos.
- Creación de composiciones de varias imágenes.
- Integración de imágenes de Photoshop en otras aplicaciones.
- Importación y exportación de vídeo.

11/ Adobe Bridge.

- Interface.
- Gestión de archivos y carpetas en Bridge Bridge Center.
- Ejecutar las áreas automatizadas.
- Trabajando con Metadatos.
- Usar versión Cue con Bridge.

12/ Impresión desde Photoshop.

- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Preparación de imágenes para imprenta.
- Impresión de imágenes en imprentas comerciales.
- Impresión de duotonos.

13/ Aspectos avanzados de Photoshop.

- Gestión de acciones.
- Procesamiento de un lote de archivos.
- Droplets.
- Creación de guiones.
- Creación de gráficos de datos.
- Curvas y niveles (con colores automáticos).
- Gestión de color sincronizada con Creative Cloud.
- Conversiones a CMYK profesionales.
- Conversiones a gris profesionales.
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge.
- Trabajo en Photoshop con 3D.

14/ Introducción a Illustrator CC.

- Diseño gráfico vectorial.
- El entorno.
- Las Herramientas.
- Utilización de paletas.
- Gestión de documentos.

15/ Gestión de color.

- Modelos de representación de color.
- Gestión de color en Illustrator.
- Relaciones, atributos y combinaciones de color.
- Controles de color.
- Degradados.
- Trabajar con perfiles de color.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.

16/ Trabajando con vectores.

- Trazados de forma libre.
- Formas básicas.
- Modos de fusión sobre el trabajo con vectores.
- Herramientas de selección de objetos.
- Edición de trazados.
- Herramienta Pluma.
- Ajuste de trazados.
- Redondear y simplificar.
- Trabajando con el buscatrazos.
- La herramienta alinear.

17/ Deformaciones y transformaciones de objetos.

- Seleccionar y transformar.
- Herramientas de transformación.
- La paleta Transformar.
- Alinear y distribuir.
- Organización de objetos.
- Orden de apilamiento.
- Agrupación y combinación de objetos.
- Disposición en capas.
- Trabajo con capas y mesas de trabajo.
- Opciones avanzadas de dibujo.
- Atributos.
- Pinceles.

18/ Dibujo y pintura con Adobe Illustrator CC.

- Dibujo de líneas y formas sencillas.
- La herramienta Lápiz y Pluma.
- Reforma de trazados.
- Adición, eliminación y conversión de puntos de ancla.
- Gestión de trazados: redondeo y simplificado, borrado, división y unión de trazados.
- Calco de ilustraciones.
- Capas de plantilla.
- Símbolos.
- Conjuntos de símbolos.
- Dibujo de destellos.
- Rellenos y trazos.
- Grupos de pintura interactiva.
- Creación y modificación de pinceles.
- Transparencia.
- Modos de fusión.
- Degradados, mallas y fusiones de color.

19/ Trabajando con textos.

- Introducir texto.
- Actualización de texto heredado.
- Trabajo con bloques de texto.
- Formato de caracteres.
- Formato de párrafos.
- Subrayado, tachado, mayúsculas, superíndices y subíndices.
- Caracteres especiales.
- Escalado y rotación de texto
- Enlaces de texto.
- Estilos de carácter y párrafo.
- Texto en objetos y trazados.
- Texto alrededor de objetos.
- Filas y columnas.
- Tabuladores.
- Idioma.

20/ Creación de gráficos para Web.

- Métodos óptimos para crear gráficos Web.
- Secciones y mapas de imágenes SVG.
- Creación de animaciones.
- Optimización y almacenamiento de gráficos Web.
- Formatos y opciones para gráficos Web.
- Ajustes de salida para gráficos Web.

21/ Importación, exportación y almacenamiento de archivos.

- Imágenes de mapa de bits.
- Archivos Adobe PDF.
- Archivos EPS y DCS.
- Importación de ilustraciones de Photoshop.
- Almacenamiento de ilustraciones.
- Exportación de ilustraciones.
- Creación de archivos PDF de Adobe Opciones de PDF de Adobe.
- Información de archivo y metadatos

22/ Impresión.

- Tareas de impresión básicas.
- Impresión de separaciones de color.
- Ajuste de las páginas para impresión.
- Recorte de ilustraciones al imprimir.
- Marcas de impresora y sangrías.
- Impresión con gestión del color.
- Impresión de degradados, mallas y fusiones de color.
- Ajustes preestablecidos de impresión.

23/ Illustrator Avanzado.

- Trabajo con 3D y efectos.
- Nuevas herramientas de perspectiva.
- Técnicas con dibujos complejos.
- Gestión sincronizada Creative Cloud.
- Uso del modo de aislamiento.
- Efectos de líquidos.
- Transformar con envolventes.
- Iluminar y añadir imágenes.
- Efectos editables.

24/ Introducción a Adobe InDesign CC.

- Maquetación y diseño.
- El área de trabajo. Personalización.
- Atajos de teclado predeterminados y personalización.
- Paletas, herramientas y menús.
- Trabajo con archivos y plantillas.
- Visualización de documentos.
- Definición de preferencias.

25/ Maquetación con Adobe InDesign CC.

- Creación de documentos con tamaños de página personalizados.
- Páginas y pliegos.
- Reglas y unidades de medida.
- Guías.
- Cuadrículas y capitulares.
- Insertar numeración de páginas y secciones.
- Páginas maestras.
- Maquetación de marcos y páginas.
- Capas.

26/ Trazados y formas.

- Dibujo con las herramientas de líneas y formas.
- La herramienta Lápiz.
- La herramienta Pluma.
- Edición de trazados.
- Aplicación de la configuración de las líneas.
- Creación de trazados y formas compuestos.

27/ Gráficos, Marcos y objetos.

- Importación de archivos de Illustrator y Photoshop.
- Importación de archivos.
- Colocación de gráficos.
- Control de la visualización de gráficos.
- Administración de los vínculos de gráficos.
- Bibliotecas de objetos.
- Uso de la paleta.
- Selección y Transformación de objetos.
- Agrupación y bloqueo de objetos.
- Duplicado de objetos.
- Trazados de recorte.
- Transparencias.

28/ El tratamiento del color en Adobe Indesign CC.

- Aplicación de colores.
- Trabajo e importación de muestras.
- Matices, degradados) mezcla de tintas.
- Uso de colores de gráficos importados.
- Gestión de color.
- Gestión de color de imágenes importadas.
- Gestión de color de los documentos para la visualización en línea.
- Pruebas de los colores.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Trabajar con perfiles de color.
- Ajustes de color.
- Reventado de colores.

29/ Trabajando con texto.

- Creación de texto y marcos de texto.
- Adición de texto a marcos.
- Enlace de texto.
- Propiedades del marco de texto.
- Búsqueda y modificación de texto.
- Glifos y caracteres especiales.
- Editor de artículos.
- Notas al pie de página.
- Revisión ortográfica.
- Combinación de texto y gráficos.
- Objetos anclados.
- Contorneo de texto alrededor de objetos.
- Creación de texto en trazado.
- Tipografía.
- Formato de texto.
- Uso de fuentes.
- Interlineado.
- Kerning y tracking.
- Formato de caracteres.
- Cambio del texto entre mayúsculas y minúsculas.
- Escalado y sesgado de texto.
- Formato de párrafos.
- Alineación de texto.
- Sangrías.
- Tabulaciones.
- Numeración y viñetas.
- Composición de texto.
- Importación y exportación de texto.

30/ Estilos.

- Creación, edición y eliminación de estilos.
- Aplicación de estilos.
- Capitulares estilos anidados.
- Estilos de objeto.

31/ Tablas y libros con Adobe Indesign CC.

- Creación de tablas.
- Selección de celdas, filas y columnas de tabla.
- Edición de tablas.
- Encabezados y pies de página de tabla.
- Contornos y rellenos de tabla.
- Trabajo con archivos de libro.
- Gestión de tablas de contenido.
- Gestión de índices.
- Trabajo con marcadores.

32/ Creación de archivos PDF de Adobe y archivos PDF interactivos.

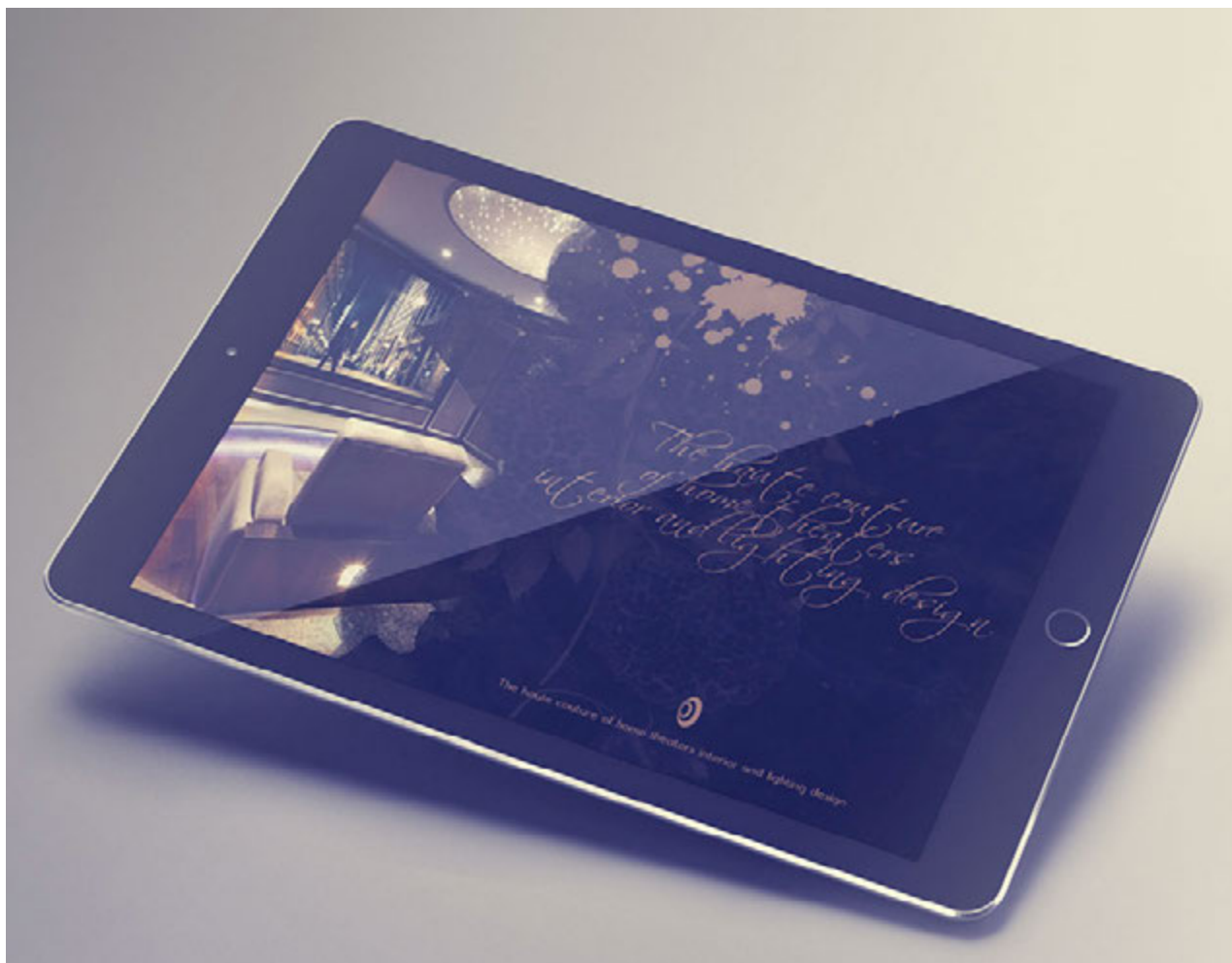
- Exportación y estructuración de ficheros PDF de Adobe.
- Funciones interactivas.
- Hipervínculos.
- Marcadores.
- Archivos de película y de sonido.
- Botones.

33/ Impresión de documentos y separación de color.

- Marcas de impresora y sangrados.
- Impresión de miniaturas y documentos de grandes dimensiones.
- Impresión en color Impresión de gráficos y fuentes.
- Administración de color.
- Impresión de degradados, fusiones de color y transparencias.
- Configuración de impresión.
- Entrega de archivos.
- Impresión y almacenamiento de las separaciones.

34/ Indesign Avanzado.

- Conversión de documentos de QuarkXPress.
- El formato ePUB.
- Exportación de contenido para EPUB.
- Contenido compartido
- Combinación de datos.



MÓDULO

HTML5 Y CSS3_

El mundo de la web evoluciona de manera constante e imparable. Por ello, resulta indispensable contar con una sólida base de conocimientos en sus lenguajes más elementales. El Curso de HTML5 y CSS3 ha sido pensado para ofrecerte una formación íntegra y profesional en las posibilidades de los dos principales lenguajes de programación empleados en desarrollo web, base que te abrirá las puertas de cualquier proyecto de diseño online.

Herramientas



Sublime
Text



Mamp



Visual
Studio

01/ Diseño Web vs Programación web.

- Lenguajes de programación web y su aplicación a proyectos.
- Perfiles: Frontend, Backend, Mean y Fullstack.
- Análisis de tendencias en programación web.
- Fases del proceso web.
- Conceptualización gráfica.
- Layouts y tipos de estructura.
- El color en la web.
- Principios de usabilidad (UX / UI).

02/ HTML5.

- Introducción al lenguaje HTML 5.
- Estructura: header, footer, main, section, article y aside.
- Texto: Strong, span y em.
- Enlaces.
- Imágenes y Picture.
- Imágenes SVG: Imagen vs Código.
- Etiquetas Vídeo y Audio.
- iFrames.
- Listas.
- Tablas.
- Formularios.
- Atributos data-.
- Etiquetas Meta.
- Meta Open Graph.

03/ CSS3.

- Selectores: Básicos, Avanzados, Pseudoelementos (before/after)
- Unidades de medida: básicas, avanzadas y función calc().
- Tipografía: @font-face y Google Fonts.
- Maquetación en Flex.
- Maquetación en Grid.
- Transition.
- Animation + @keyframes.
- Custom properties: variables en CSS.
- Responsive: @media.

04/ SCSS y Task Runners.

- Introducción a preprocesadores y Task Runners.
- Usando Prepros.
- Anidación de elementos.
- Variables en SASS.
- Usando Mixins.

05/ Javascript.

- Introducción a Javascript Nativo vs Typescript.
- Estado de Javascript: Webs vs Aplicaciones.
- Variables: let, const, var.
- Funciones: parámetros e invocación.

06/ jQuery en empresas.

- Introducción y porqué se sigue usando.
- Selectores.
- Eventos.
- Efectos de Javascript junto a CSS.

07/ Banners.

- Introducción: Qué son y uso en empresas.
- Tipos de banners y formatos. Introduciendo ClickTag.

08/ Newsletter.

- Introducción: Qué son y uso en empresas.
- MJML.io: Preprocesador de newsletters.

09/ PHP en WordPress.

- Introducción a PHP 7: Qué es y para qué sirve.
- MAMP como servidor.
- Introducción a CMS: Wordpress.
- Wordpress Panel de control.
- Wordpress Páginas, Entradas y Configuración.
- Wordpress Temas vs Plugins.

10/ Subida a Producción.

- Hosting, dominio y proveedores.
- Subida de archivos por FTP.

11/ GIT.

- Introducción.
- Comandos básicos: init, add, commit, push y pull.
- Ramas: branch y merge.
- Aplicaciones GIT: Github Desktop y Bitbucket.



MÓDULO

MOTION GRAPHICS_

Presente y futuro del diseño, en este módulo aprenderás a explotar todas las posibilidades del Motion Graphics mediante el uso profesional de sus dos softwares principales: After Effects y Cinema 4D. Aprende a crear los mejores títulos de créditos, bumpers televisivos, spots publicitarios, modelado, texturizado y animación de gráficos 3D... mediante un programa pensado para ayudarte a alcanzar la maestría en una de las áreas más demandadas del panorama digital actual.

Herramientas



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator



Adobe
InDesign



Adobe
After Effects



Maxon
Cinema 4D



Adobe
Media Encoder

01/ Introducción a After Effects.

- Páginas web y estudios de referencia.
- Recursos materiales.
- Atajos de teclado básicos.
- Entornos de trabajo de programa.
- Tipos de capas y su creación.
- Definidores de las capas.
- Creación y gestión de composiciones.
- Importación de archivos.
- Edición y animación de las transformaciones de las capas.
- Controles de reproducción.
- Usos de las precomposiciones.

02/ Principios de la animación digital.

- Técnicas de animación.
- Nulos como ayudantes en las animaciones.
- Tipos de fotogramas clave.
- Trabajar con trayectorias.
- Orientación automática.
- Creación de trayectorias desde vectores.
- Curvas de animación.
- Remapeos de tiempo.
- Animación por intercalado de imágenes.
- Introducción a animaciones con expresiones.

03/ Creación de gráficos animados vectoriales mediante capas de formas.

- Herramientas de creación y edición de capas de forma.
- Editar archivos vectoriales externos.
- Gestión de grupos de formas.
- Agregar nuevos atributos, propiedades y operadores.
- Animación de capa de formas.

04/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de calado de máscaras.
- Máscaras RotoBézier.
- Combinación de máscaras por medio de operadores.
- Empleo de máscaras en los efectos.
- Tipos de Mates de Seguimiento.
- Revelación de capas por metraje aplicado como mates.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.

05/ Animaciones dinámicas de textos.

- Edición de texto párrafos.
- Animación del texto de origen.
- Combinación de textos sobre trazados.
- Agregación y gestión de nuevos parámetros.
- Animación con selector de rango.
- Animación con selector de ondulación.
- Preestablecidos de animación de textos.

06/ Trabajo con escenarios en tres dimensiones dentro del entorno 3D.

- Propiedades: empleo de capas 3D.
- Moverse por el entorno 3D.
- Trabajar con Cámaras.
- Tipos de Luces.
- Diferencias entre motor classic 3D y Cinema.
- Introducción a Cineware y Cinema Lite.

07/ Gestión de exportación de vídeo.

- Diferencia entre Cola de procesamiento y AME.
- Configuración de render.
- Módulo de salida, formatos y codecs de compresión.
- Creación de varias salidas.
- Generación y edición de plantillas.
- Pre-Render: usos y utilidades.
- Creación y configuración de un proxy.
- Importación de proyecto aep en Adobe Media Encoder.
- Análisis de preestablecidos.
- Configuración de formato y compresión en Adobe Media Encoder.

08/ Composición de cromas para montajes en postproducción.

- Tipos de cromas.
- Extracción de croma con efecto KeyLight.
- Corrección de color para optimizar la extracción de croma.
- Propagación del Pinceles de Rotoscopia.
- Corrección del alfa con Perfeccionar borde.
- Técnica de rotoscopia con máscaras.

09/ Captación de movimiento de un video por medio de rastreadores.

- Rastrear la posición, escala y rotación en 2D sobre un vídeo.
- Rastrear las cuatro esquinas en 2D sobre una pantalla.
- Creación de escenario 3D con el efecto rastreador de cámara 3D.
- Implementación de gráficos 3D con capturadora de sombra.
- Estabilizador de deformación de VFX.
- Rastrear transformaciones con Mocha AE.
- Rastrear mates con Mocha AE.
- Rastrear caras y extraer transformaciones.

10/ Herramientas extras.

- Ondulador para crear aleatoriedad.
- Más suave para suavizado de animaciones.
- Pinceles para simulación de escritura.
- Tampón para reconstrucción de planos con marcas de rastreo.
- Borrador para mates animados.

11/ Creación y animación de personajes en 2D.

- Herramienta de posición de marioneta.
- Control de densidad de la malla de deformación.
- Control de superposición de marioneta.
- Grabación de movimiento.
- Diseño de personaje para su construcción.
- Emparentamiento de capas para animación FK.
- Creación de rigging IK sobre una configuración FK.
- Implementación de herramienta de marioneta con IK.
- Corrección de diseño de personajes para la optimización.
- Rigging Facial.
- Creación y manejo de controladores.

12/ Técnicas de corrección de color para talonaje y estilos visuales.

- Trabajar con efecto Niveles.
- Trabajar con efecto Curvas.
- Trabajar con efecto Tono / Saturación
- Trabajar con efecto Color de Lumetri.
- Interpretación de las herramientas de análisis: Ámbitos de Lumetri.
- Empleo de capas de ajuste para corrección de color.
- Flujo de trabajo en corrección de color sobre un montaje.

13/ Composición de capas multipase.

- Importación de material multipases.
- Gestión de profundidad de color del proyecto.
- Ajustes del perfil de color del proyecto.
- EXtractoR.
- Organización de capas multipase.
- Configuración de modos de fusión de las capas multipase.
- Buffer de objetos como mates.
- Pase especial UV con efectos para composición.
- Corrección de color sobre capas multipase.

14/ Introducción a Cinema 4D.

- Interfaz.
- Flujos de trabajo.
- Tipos de objeto.
- Trabajo con el histórico.
- Uso de jerarquías.
- Capas.
- Operaciones básicas sobre objetos.

15/ Modelado básico en Cinema 4D.

- Introducción a los splines.
- Introducción a los objetos nurb.
- Introducción a los objetos poligonales.
- Selección y transformación de caras, aristas y vértices.
- Modificaciones sobre la estructura.

16/ Materiales y Texturizado en Cinema 4D.

- Materiales.
- Propiedades y gestión de los materiales.
- Texturas.

17/ Animación en Cinema 4D.

- Introducción a la animación.
- Uso y animación de deformadores.

18/ Mograph en Cinema 4D.

- Tipos de objeto Mograph.
- Objeto Cloner, Matrix, trazador, textos.
- Selecciones Mograph.
- Control de objetos Mograph.
- Trabajo con Effectors.

19/ Dinámicas y Partículas en Cinema 4D.

- Dinámicas (configuración de cuerpos sólidos, blandos y objetos complejos).
- Simulación de partículas.
- Uso de la etiqueta hair.
- Iluminación y render de simulaciones hair.

20/ Xpresso en Cinema 4D.

- Uso del editor de nodos.
- Generación de controles de usuario.
- Uso de sonido para controlar animaciones.

21/ Iluminación y Render en Cinema 4D.

- Herramientas de iluminación.
- Uso de la etiqueta de composición.
- Render por capas y multipase.
- Efectos de render.

22/ Composición y Edición en After Effects.

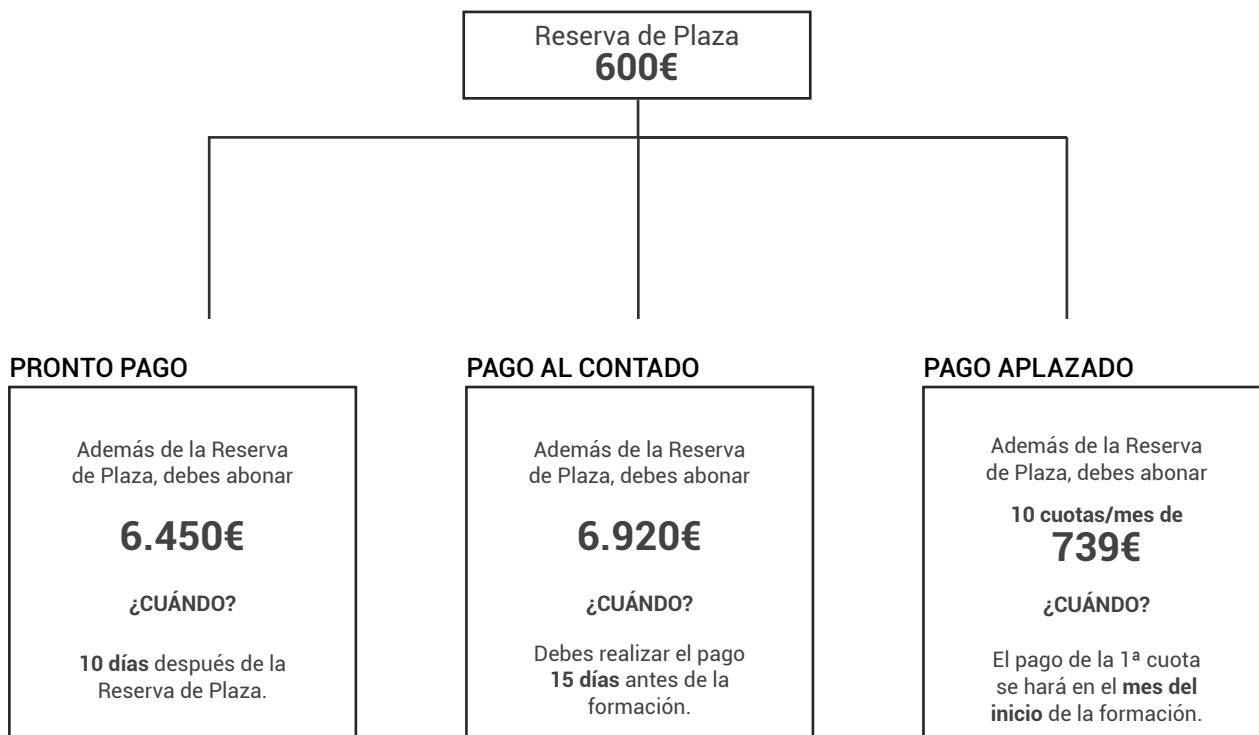
- Composición multicapa.
- Importación de proyectos desde Cinema 4D.
- Retoque final de color y render.
- Edición sobre la línea de tiempo.
- Sonorización.
- Codificación y salida final.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Profesional en Diseño Publicitario** es de:

~~9.400€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

