

Composición de pantallas y animación de fuentes para proyectos audiovisuales multimedia



Área: IMAGEN Y SONIDO
Modalidad: Teleformación
Duración: 40 h
Precio: 20.00€

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

CONTENIDOS

1. Fuentes tipográficas

####

1.1. Tipos de acciones:

####

1.1.1. Valor expresivo.

####

1.1.2. Separación de Estilo y Contenido. Datos XML.

####

1.2. Características comunicativas:

####

1.2.1. Coherencia de diseño.

####

1.2.2. Visibilidad.

####

1.2.3. Escala y ajustes dinámicos para ayudas a la visión.

####

1.2.4. Legibilidad.

####

1.2.5. Texto interactivo frente a texto comunicativo.

####

1.3. Partes de las fuentes.

####

1.4. Formatos de las fuentes:

####

1.4.1. True Type Font (TTF).

####

1.4.2. PostScript Type 1.

####

1.4.3. Open Type Font (OTF)

####

1.4.4. Datos UTF8 y textos dinámicos.

####

1.5. «Kerning»:

####

1.5.1. Operaciones de ajuste entre caracteres.

####

1.6. Tipografía:

####

1.6.1. Grosor en el trazo.

####

1.6.2. Negritas y Estilos.

####

1.6.3. Comentarios y pies de Imagen/Página.

####

1.6.4. Reseñas y citas.

####

1.6.5. Inclinación del eje vertical o cursiva.

####

1.6.6. Proporción entre ejes vertical y horizontal.

####

1.7. Alineación:

####

1.7.1. Opciones de alineación de textos.

####

1.8. Interlineado:

####

1.8.1. Espacio correcto entre líneas de texto.

####

1.9. Tamaño:

####

1.9.1. Ajuste del tamaño de las fuentes.

####

1.9.2. Tamaño de fuentes y jerarquía de información.

####

1.10. Color:

####

1.10.1. Propiedades del color.

####

1.10.2. Tono.

####

1.10.3. Valor.

####

1.10.4. Intensidad.

####

1.10.5. Visibilidad.

####

1.10.6. Contraste entre tipografía y color de fondo.

####

1.10.7. Problemas de refresco y «flikeo» en pantalla.

####

2. Integración de textos en pantalla

####

2.1. Esquemas de composición:

####

2.1.1. Tipos de composición visual.

####

2.1.2. Distribución y peso informativo.

####

2.1.3. Arquitectura de la Información.

####

2.2. Formatos de pantalla:

####

2.2.1. Formatos de pantalla para la introducción de datos.

####

2.2.2. Campos dinámicos y formularios.

####

2.3. Utilización de imágenes de muestra.

####

2.4. Texto tipográfico frente a texto como gráfico.

####

2.5. Creación de plantillas de trabajo:

####

2.5.1. Diseño de plantillas.

####

2.6. Definición de hojas de estilo:

####

2.6.1. Funciones.

####

2.6.2. Reglas de Definición de estilo

####

2.6.3. Herencia y Jerarquía.

####

2.6.4. Selectores (de tipos, universales, de id, secundarios, de atributos).

####

2.6.5. Declaración de estilo.

####

2.6.6. Declaraciones múltiples.

####

2.7. Ficheros externos de configuración.

####

2.8. Optimización de las fuentes:

####

2.8.1. Ajuste de los parámetros de calidad, tamaño y formato.

####

3. Sincronización de fuentes

####

3.1. Generación de rutas o guías de movimiento.

####

3.2. Ajustes temporales (Ritmo, Duración y Comprensión lectora).

####

3.3. Software específico de animación tipográfica.

####

3.4. Sincronización de ritmos narrativos frente a asimilación informativa.

####

3.5. Adaptación a la intencionalidad dramática del proyecto.

####

3.6. Generación de transiciones.

####

3.7. Animación tipográfica programada frente a animación manual.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el

aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.