

Curso Experto en Visualización Arquitectónica (Sketchup + Vray) (3ds Max + Vray) + 5 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación para profesionales

ÍNDICE

1 | Somos INESEM

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir
Inesem

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS INESEM

INESEM es una **Business School online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Más de un

90%

tasa de
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



A way to learn, a way to grow
Elige Inesem



QS, sello de excelencia académica
Inesem: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



Ver en la web

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Acreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

BY EDUCA EDTECH

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia**.
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan**.
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Inesem.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Inesem cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial** y una **imprenta digital industrial**.

Curso Experto en Visualización Arquitectónica (Sketchup + Vray) (3ds Max + Vray) + 5 Créditos ECTS



DURACIÓN
550 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble titulación:

- Título Propio Curso Experto en Visualización Arquitectónica (Sketchup + Vray) (3ds Max + Vray) expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM). "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."

[Ver en la web](#)

Admisión Continua Español, Número 01-2020/2019, fecha de validez: 1/06/2019/2024. No se admiten cambios de expediente ni de título. Cambio de acciones de la acción.



INESEM BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

NOMBRE DEL CURSO

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Inesem Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A

Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER

La Dirección Académica





Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNE300 (Plum, Resolución 6048)

- Título Propio Universitario en 3D Sketchup 2024 expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS

NFC

NEBRIJA
FORMACIÓN
CONTINUA

Don Juan Cayón Peña, Rector Magnífico de la Universidad Antonio Nebrija,

certifica que

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

con N° Documento XXXXXXXXX

ha realizado la acción formativa de

NOMBRE DE ACCIÓN FORMATIVA

celebrada del al de de

con una duración de horas y créditos ECTS

Madrid, a 27 de octubre de 2015



Juan Cayón Peña
Rector

Este Curso ha sido realizado en el ámbito del Plan de Formación Permanente del Profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija, en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior.

Descripción

En la actualidad los proyectos arquitectónicos requieren la incorporación de imágenes, escenas y ambientaciones de los espacios con acabados realistas que ofrezcan al cliente una idea clara del proyecto una vez sea culminado. Este curso online de VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA ha sido desarrollado con la finalidad de brindar a todos aquellos interesados en el ámbito de la visualización en 3D las herramientas necesarias para la elaboración óptima de proyectos realistas, reconociendo este medio visual como una estrategia comercial y un valor añadido al proyecto de diseño. En INESEM hemos planteado este curso con un enfoque integral, incorporando las potencialidades de dos de los programas más potentes de diseño asistido y del motor de render más utilizado en el sector de la renderización.

Objetivos

- Adquirir un amplio conocimiento de los programas de diseño asistido SketchUp y 3D Studio Max.
- Desarrollar habilidades en el manejo de los programas SketchUp y 3D Studio Max.
- Comprender el uso del motor de render V
- Ray y su adaptabilidad en los programas SketchUp y 3D Studio Max.
- Comprender las herramientas presentes en cada uno de los programas de diseño que competen este curso.
- Organizar eficientemente el proceso de modelado y renderizado.
- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre el motor de render V
- ray para generar productos de alta calidad visual.

Para qué te prepara

El curso online de VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA (SKETCHUP+V-RAY) (3DMAX+V-RAY) está dirigido a perfiles vinculados a la arquitectura y el diseño, así como también a aquellas personas que deseen formar parte del sector de la visualización realista en 3D. También si deseas obtener créditos para tu carrera universitaria, con este curso conseguirás 5 ECTS.

A quién va dirigido

Este curso online de VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA (SKETCHUP+V-RAY) (3DMAX+V-RAY) te prepara para formar parte del sector laboral en auge de la visualización en 3D, mediante la aplicación de técnicas de modelado y renderización que garantizan resultados de alta calidad visual. Al finalizar

este curso de VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA contarás con las destrezas necesarias para elaborar proyectos de diseño en 3D con acabados realistas.

Salidas laborales

Incrementa tus oportunidades laborales optando a puestos de trabajo en Despachos de Arquitectura, de Diseño de Interiores, de Diseño y Modelado de productos, en el ámbito Educativo de programas de diseño asistido, así como también la oportunidad de emprender tu carrera de forma autónoma prestando tus servicios de visualización en 3D a empresas del sector de la arquitectura y el diseño. (+9).

[Ver en la web](#)

TEMARIO

MÓDULO 1. 3D SEKTCHUP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERFAZ

1. Interfaz
2. Menú "archivo"
3. Menú "edición"
4. Menú "ver"
5. Menú "cámara"
6. Menú "dibujo"
7. Menú "herramientas"
8. Menú "ventana"
9. Menú "ayuda"
10. Barra de herramientas
11. Menús contextuales
12. Cuadro de diálogo
13. Ejes de dibujo
14. Inferencia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS PRINCIPALES

1. Herramienta "Seleccionar"
2. Herramienta "Borrar"
3. Herramienta "Pintar"

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramienta "Línea"
2. Herramienta "Arco"
3. Herramienta "Rectángulo"
4. Herramienta "Círculo"
5. Herramienta "Polígono"

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN

1. Herramienta "Mover"
2. Herramienta "Rotar"
3. Herramienta "Escala"
4. Herramienta "Empujar/tirar"
5. Herramienta "Sígueme"
6. Herramienta "Equidistancia"
7. Herramienta "Intersecar con modelo"
8. Herramienta "Situar textura"

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS AUXILIARES

1. Herramienta "Medir"
2. Herramienta "Transportador"
3. Herramienta "Ejes"
4. Herramienta "Acotación"
5. Herramienta "Texto"
6. Herramienta "Texto 3D"
7. Herramienta "Plano de sección"

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE CÁMARA

1. Anterior
2. Siguiente
3. Vistas estándar
4. Herramienta "Orbitar"
5. Herramienta "Desplazar"
6. Herramienta "Zoom"
7. Herramienta "Ventana de zoom"
8. Herramienta "Ver modelo centrado"
9. Aplicar zoom a fotografía

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE PASEO

1. Herramienta "Situar cámara"
2. Herramienta "Caminar"
3. Herramienta "Girar"

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE CAJA DE ARENA

1. Herramienta "Caja de arena desde contornos"
2. Herramienta "Caja de arena desde cero"
3. Herramienta "Esculpir"
4. Herramienta "Estampar"
5. Herramienta "Proyectar"
6. Herramienta "Añadir detalle"
7. Herramienta "Voltear arista"

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UBICACIÓN

1. Botón "Añadir Localización"
2. Botón "Mostrar terreno"
3. Botón "Compartir modelo"
4. Botón "Obtener modelos"
5. Ajustes y gestores del modelo
6. Cuadro de diálogo "Información del modelo"

UNIDAD DIDÁCTICA 10. AJUSTES Y GESTORES DEL MODELO

1. Cuadro de diálogo "Información de la entidad"
2. Explorador de materiales
3. Explorador de Componentes

4. Explorador de estilos
5. Marca de agua
6. Gestor de escenas
7. Ajustes de sombras
8. Gestor de Etiquetas
9. Suavizar aristas
10. Esquema
11. Niebla
12. Adaptar fotografía
13. Instructor
14. Cuadro de diálogo "Preferencias"

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ENTIDADES

1. Entidades
2. Entidades de acotación
3. Entidades de arco
4. Entidades de cara
5. Entidades de círculo
6. Entidades de componente
7. Entidades de curva
8. Entidades de grupo
9. Entidades de imagen
10. Entidades de línea
11. Entidades de línea guía
12. Entidades de plano de sección
13. Entidades de polígono
14. Entidades de polilínea 3D
15. Entidades de punto guía
16. Entidades de superficie
17. Entidades de texto
18. Información de la entidad

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ENTRADA Y SALIDA

1. Importación de gráficos 2D
2. Importación de modelos 3D (DWG/DXF)
3. Importación de modelos 3D (3DS)
4. Importación de modelos 3D (KMZ/KML)
5. Importación de modelos 3D (SHP)
6. Exportación de gráficos 2D
7. Exportación de gráficos 2D (DWG/DXF)
8. Exportación de gráficos 2D (PDF/EPS)
9. Exportación de modelos 3D (DWG/DXF)
10. Exportación de modelos 3D (3DS)
11. Exportación de modelos 3D (VRML)
12. Exportación de modelos 3D (OBJ)
13. Exportación de modelos 3D (FBX)
14. Exportación de modelos 3D (XSI)

15. Exportación de modelos 3D (KMZ)
16. Exportación de modelos 3D (DAE)
17. Exportación de líneas de sección
18. Exportación de animaciones
19. Escenas y animaciones
20. Impresión

MÓDULO 2. SEKTCHUP + V-RAY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A V-RAY PARA SKETCHUP

1. Introducción a V-ray para SketchUp
2. Como iniciar V-ray para SketchUp
3. Interfaz del usuario
4. Organización del modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NUEVAS HERRAMIENTAS DE V-RAY PARA SKETCHUP

1. V-ray Vision
2. Light Mix
3. Light Gen
4. Modelo de Sol y Cielo
5. Material V-ray con Layers
6. V-ray UVW Randomizer
7. Contorno
8. V-ray Dirt

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN

1. Luces omnidireccionales
2. Rectangle light. Rectangulo de luz
3. Sphere light. Esfera de luz
4. Spot light. Focos de luz
5. Omni light. Iluminacion puntual
6. IES light.
7. Ambient light. Luz ambiente
8. HDRI
9. Interior y Exterior
10. Light Mix
11. Light Gen
12. Modelo de Sol y Cielo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MATERIALES

1. Vismats. Definición y funcionalidad
2. Capa Diffuse
3. Capa Reflection
4. Capa Refraction
5. Materiales emisivos

6. Mapas de materiales. Tipos
7. Material V-ray con Layers
8. V-ray UVW Randomizer

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESCENAS Y CÁMARAS EN SKETCHUP

1. Introducción
2. Ubicación y configuración de cámaras
3. Vistas interiores
4. Vistas exteriores
5. Crear escenas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PARÁMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

1. V-ray Vision. Renderizado en tiempo real
2. Motor de render
3. Configuración del motor de render
4. Tamaño y proporción
5. Profundidad de campo
6. Resolución de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 7. POSTPRODUCCIÓN

1. ¿Que es la postproducción?
2. Novedad: V-ray Frame Buffer

MÓDULO 3. DISEÑO Y MODELADO CON 3D STUDIO MAX

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

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

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

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. RENDERIZADO

1. ¿Qué es un render?
2. Renderización

MÓDULO 4. MODELADO DE INTERIORES Y EXTERIORES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO

1. Presentación
2. Espacio de trabajo
3. Importación plano CAD

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL ESPACIO

1. Modelar el entorno
2. Creación de Puertas
3. Creación de Ventanas
4. Crear Escaleras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE INTERIORES

1. Modelado de objetos básicos
2. Importación de objetos de librerías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE DETALLE INTERIOR

1. Rodapié y molduras
2. Crear cortinas
3. Crear objetos decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO ESTÁNDAR DE 3D MAX

1. Creación y aplicación de materiales
2. Materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

1. Crear luz exterior
2. Crear luz interior
3. Modelado del entorno para renderizado
4. Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MODELADO EXTERIOR. PUNTO DE PARTIDA

1. Presentación
2. Estudio del proyecto
3. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio

4. Importar un modelo desde otros formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EXTERIORES

1. El proyecto
2. Importación del modelo a 3D Studio
3. Acondicionamiento del entorno
4. Levantamiento del edificio
5. Modelado de elementos del edificio

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MOBILIARIO DE EXTERIORES

1. Diseño del mobiliario
2. Modelado de zona comedor exterior
3. Modelado de zona chill out
4. Modelado de zona de piscina
5. Modelado de luces exteriores
6. Modelado de estores
7. Modelado de vegetación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPORTACIÓN DE COMPONENTES

1. Importar modelos
2. Catálogos de descarga

MÓDULO 5. INTRODUCCIÓN A V-RAY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS CONOCIMIENTOS SOBRE V-RAY

1. ¿Qué es?
2. Cómo iniciar V-Ray

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PECULIARIDADES SOBRE V-RAY

1. Cálculos relacionados a las divisiones
2. Conociendo Image Sampling
3. ¿Qué es Fixed Rate?
4. ¿Qué es Adaptive DMC?
5. ¿Qué es Adaptive Subdivision?
6. De qué se trata el Color Mapping y sus distintas funciones
7. Funcionalidad de DMC Sampler

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN

1. Iluminación global
2. Rebote primario y secundario
3. Luces por defecto y V-Ray
4. Aplicación de Plane
5. Aplicación de Dome
6. Aplicación de Sphere

7. Aplicación de Mesh
8. Aplicación de HDRI Lighting
9. Aplicación de Ambient Light

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MATERIALES Y ELEMENTOS V-RAY

1. Max vs V-Ray
2. Creando materiales
3. Creando materiales transparentes
4. Creando materiales translúcidos

MÓDULO 6. 3D STUDIO MAX + V-RAY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A V-RAY PARA 3D STUDIO MAX

1. Introducción a V-ray para 3D Studio Max
2. Como iniciar V-ray para 3D Studio Max
3. Interfaz del usuario
4. Organización del modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MATERIALES

1. Introducción
2. La luz sobre los objetos y los materiales
3. Materiales PBR
4. Creación de materiales
5. Edición de materiales
6. Texturas
7. Mapas
8. Materiales en el modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN

1. Métodos aplicados a la iluminación
2. Iluminación de un objeto de la escena
3. Iluminación espacios interiores
4. Iluminación espacios exteriores
5. Render de prueba

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESCENAS Y CÁMARAS

1. Ubicación y configuración de cámaras
2. Recorridos virtuales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PARÁMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

1. Motor de render
2. Configuración del motor de render

UNIDAD DIDÁCTICA 6. POSTPRODUCCIÓN

1. ¿Que es la postproducción?
2. Técnicas de edición de imagen

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

 +34 958 050 240

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
Oficina 34, C.P. 18200, Maracena (Granada)

 formacion.continua@inesem.es

 www.formacioncontinua.eu

Horario atención al cliente

Lunes a Jueves: 09:00 a 20:00

Viernes: 9:00 a 14:00

Ver en la web

