INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Artes Visuales y Multimedia + 8 Créditos ECTS

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Artes Visuales y Multimedia + 8 Créditos ECTS

duración total: 1.500 horas ***horas teleformación:*** 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El Master en Artes Visuales y Multimedia responde al desarrollo de las nuevas tecnologías artísticas para la generación, tratamiento y manipulación de imágenes y sonidos. La tecnología a cambiado en gran parte las Artes visuales y sus maneras de crear, a las que se han unido otros sectores para hacer que la creación visual tenga un papel más relevante en nuestra sociedad.
Con el Master en Artes Visuales y Multimedia podrás convertirte en un artista visual destacado, sacando el máximo partido a tu creatividad y obteniendo los mejores resultados. Aprende los principales softwares para la realidad virtual y aumentada, la creación 3D con Cinema 4D, o Maya, Arte Sonoro, etc. Forma parte de la revolución tecnológica y creativa más novedosa.

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Conocer que son las Artes Visuales y Multimedia, así como su creciente importancia profesional en la sociedad.
- Aprende a desarrollar imágenes digitales y entornos de interacción por realidad virtual y aumentada.
- Dominar los principales programas para la creación de Artes Visuales en 3D.
- Controlar las técnicas de creación con Cinema 4D y Autodesk Maya.
- Aprender los principales lenguajes para el desarrollo informático.
- Manejar los medios y formas de crear Arte Sonoro con Pro-Tools.

para qué te prepara

Con el Master en Artes Visuales y Multimedia te formaras como artista del medio digital y tecnológico. Te garantiza el aprendizaje de los Software con mayor potencial para el arte digital, como Maya o Cinema 4D entre otros. Dominaras las técnicas de animación y la creación de entornos virtuales por medio de la realidad virtual y aumentada para dar forma a tus ideas. Así obtendrás todas las competencias para ser un profesional de las artes visuales.

salidas laborales

Con este Master en Artes Visuales y Multimedia te podrás convertir en un profesional de las artes visuales de éxito. Podrás desarrollarte como artista independiente, especializado en arte y tecnología, representado en las galerías del sector. Además, tus conocimientos te permitirán trabajar en equipos multidisciplinares, como estudios de diseño, videojuegos, Concept Art, etc.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, 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 instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).

INESEM Instituto Europeo de Estudios Empresariales

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

Centro de Formación Superior de POSTGRADO INESEM

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

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 INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

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

La direccion General | **Firma del alumno/a**

MARIA MORENO HIDALGO | **Sello** | NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Teoría del Arte. Técnicas y Medios Artísiticos'
- Manual teórico 'Introducción a la Realidad Virtual y Aumentada'
- Manual teórico 'Realidad Virtual con Unreal Engine'
- Manual teórico 'Programación de la Realidad Aumentada'
- Manual teórico 'Modelado, Animación y Renderizado con Cinema 4D'
- Manual teórico 'Modelado y Animación 3D con Autodesk Maya'
- Manual teórico 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico 'Pro Tools 12'

Cuaderno
de Ejercicios
Manual
de Alumno
INESEM
FORMACIÓN
CONTINUA.EU

profesorado y servicio de tutorías

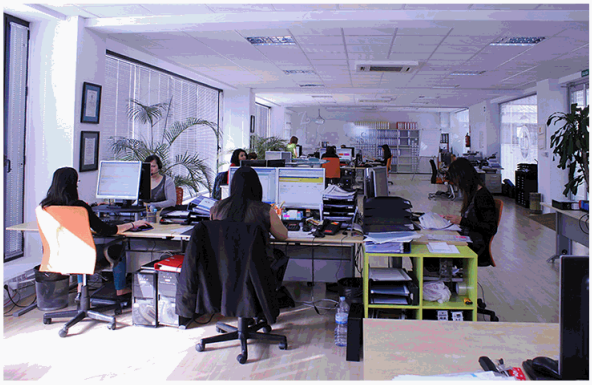
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de 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.

- **A través del Campus Virtual**: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

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.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. TEORÍA DEL ARTE. TÉCNICAS Y MEDIOS ARTÍSTICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA HISTORIA

1.El Concepto de Arte y la Creación Artística
2.El Artista y la Clasificación de las Artes
3.Evolución de la Teoría del Arte: De la Antigüedad al siglo XX
4.La Naturaleza de la Obra de Arte
5.Observación y Sensibilidad en el Análisis de la Obra de Arte

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MÉTODOS DE ESTUDIO E HISTORIOGRAFÍA DEL ARTE

1.El método y la crítica artística hasta el siglo XVIII. Los estudios de J.J. Winckelmann
2.El método histórico-crítico y el método positivista
3.El método formalista
4.El método iconográfico o iconológico
5.Los métodos sociológicos y psicológicos
6.El método estructuralista o semiológico

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL LENGUAJE ARTÍSTICO: PINTURA Y ESCULTURA

1.Materiales y Técnicas Escultóricas
2.Materiales y Técnicas Pictóricas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL LENGUAJE ARTÍSTICO: ARQUITECTURA Y OTRAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

1.Materiales y Técnicas Arquitectónicas
2.Tipos de Edificios
3.Otras Materias y Técnicas Artísticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESTÉTICA Y TEORÍA DEL ARTE

1.Evolución de la Estética en la Teoría del Arte

MÓDULO 2. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1.Introducción
2.Elementos de la interfaz de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1.Trabajar en escenas de Maya
2.Importar y exportar
3.Manipulación de visores
4.Niveles de representación
5.Vistas
6.Explorar escenas de Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1.Polígonos
2.Propiedades de polígonos
3.NURBS
4.Propiedades de NURBS
5.Curvas
6.Textos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1.Seleccionar
2.Ocultar y bloquear en Maya
3.Transformaciones
4.Grupos
5.Copias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1.Modelar polígonos
2.Modelar superficies
3.Modelar curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1.Capas
2.Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1.Acceso a deformadores
2.Lattice, Wrap y Bend
3.Flare, Sine y Squash
4.Twist, Wave y Sculpt
5.Wire, Blend y Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1.Editor de materiales
2.Creación y asignación de materiales
3.Edición de materiales
4.Texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1.Creación de luces
2.Edición de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1.Creación de cámaras
2.Edición de atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1.Animaciones manuales
2.Animaciones automáticas
3.Trayectorias
4.Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1.Renderizar escenas
2.Renderizar animaciones
3.Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1.Emisor de partículas
2.Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

MÓDULO 3. MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZADO CON CINEMA 4D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

1.Introducción
2.Elementos de la interfaz

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1.Trabajar con escenas
2.Importar y Exportar
3.Manipulación de visores
4.Vistas
5.Explorar escenas
6.Niveles de representación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1.Creación de primitivas
2.Propiedades de primitivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

+ Información Gratis

1.Seleccionar y ocultar objetos
2.Mover, Rotar y Escalar
3.Grupos y Protección
4.Conectar objetos
5.Hacer editable

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

1.Splines primitivas
2.Propiedades de las splines
3.Splines a mano alzada
4.Edición de Splines
5.NURBS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

1.Copiar objetos
2.Duplicar objetos
3.Matriz
4.Alinear objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

1.Creación y eliminación
2.Incluir objetos
3.Gestor de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

1.Aplicación de deformadores
2.Deformadores I
3.Deformadores II

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

1.Materiales predefinidos
2.Editar materiales
3.Creación de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1.Tipos de luces
2.Parámetros de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

1.Cámaras
2.Elementos de escena

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

1.Paleta de tiempo
2.Animaciones automáticas
3.Animaciones manuales
4.Editar animaciones
5.Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1.Emisor de partículas
2.Deformadores de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

1.Renderizar escenas
2.Renderizar animaciones

MÓDULO 4. DISEÑO CON AFTER EFFECTS CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

1.Introducción al video digital
2.Planificación del trabajo
3.After Effects y otras aplicaciones de Adobe

4.Conceptos básicos de la postproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS

1.Interfaz de After Effects
2.Paneles
3.Activar una herramienta
4.Búsqueda y zoom
5.Ajustes de composición y proyecto
6.Paneles más usados en After Effects
7.Preferencias
8.Ejercicio de creación de espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS

1.Crear un proyecto
2.Tipos de proyectos
3.Unidades de tiempo
4.Composiciones
5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS

1.Métodos de importación
2.Formatos compatibles
3.El panel de proyectos
4.Organizar material de archivo
5.Marcadores de posición y Proxy
6.Canal alfa
7.Fotogramas y campos
8.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS

1.Crear capas
2.Atributos de capa
3.Tipos de capas
4.Trabajar con capas
5.Recortar capas
6.Administrar capas
7.Fusión de capas
8.Estilos de capas
9.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS

1.Definición y visualización
2.Crear fotogramas clave
3.Editar fotogramas clave
4.Interpolaciones
5.Trazados de movimiento
6.Aceleración y desaceleración
7.Herramienta de posición libre I
8.Herramienta de posición libre II
9.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS

1.Insertar texto
2.Editar texto
3.Panel Carácter y panel párrafo
4.Animación de texto
5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

1.Herramientas de pintura
2.Tampón de clonar y borrador
3.Animar un trazado
4.Capas de forma
5.Máscaras y Transparencias
6.Animar máscaras
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS

1.Canales alfa y mates
2.Incrustación y croma
3.Aplicación de efectos
4.Tipos de efectos
5.Ajustes preestablecidos
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS

1.Imágenes 3D y capas
2.Desplazar y girar una capa 3D
3.Procesador tridimensional
4.Vistas preestablecidas
5.Cámaras
6.Capas de luz
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS

1.Plugins
2.Audio en After Effects
3.Propiedades y efectos de audio
4.Previsualización I
5.Previsualización II
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS

1.Principios básicos
2.Tipos de exportación
3.Panel Cola de procesamiento
4.Formatos de exportación
5.Ejercicios

MÓDULO 5. PRODUCCIÓN MUSICAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MÚSICA

1.Historia y evolución
2.La notación musical. TIME. Brújula
3.Estructuras musicales. Conceptos
4.Introducción a la producción musical

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA INSTRUMENTAL

1.Instrumentos musicales
2.Formación clásica
3.Formación contemporánea

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIOS DE GRABACIÓN

1.Diseño acústico y operativos
2.Equipo. Analógico. Digital
3.Sistemas de escucha y vigilancia
4.Estudios móviles

+ Información Gratis

5.Uso y mantenimiento de estudio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRABACIÓN EN SISTEMAS ANALÓGICOS

1.Teoría
2.Señal analógica
3.CONECtrónica
4.Tablas mezclar
5.Sistema de grabación
6.Periféricos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SISTEMA DE GRABACIÓN DIGITAL

1.Teoría
2.Señal digital
3.CONECtrónica
4.Tablas mezclar
5.Sistema de grabación
6.Periféricos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SOFTWARE PARA GRABACIÓN MUSICAL

1.MAC / PC
2.Tarjetas de sonido
3.Converter - anterior - sin enchufe
4.Pro Tools. Hardware y software
5.Particularidades
6.Logic Audio, Cubase y Nuendo
7.Otros sistemas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROYECTOS MUSICALES

1.Diseño y organización humana
2.Equipo
3.Análisis y planes de grabación
4.Producción Ejecutiva y Artística
5.Precauciones y consejos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SEÑAL CAPTURAR. ENTORNO ACÚSTICO

1.Los tipos de habitaciones. Acústico. Elementos acondicionados móviles. Micrófonos
2.Dinámica. Condensador, diafragma, sensibilidad Polar Responder, Responder en frecuencia, impedancia
3.Captación de instrumentos acústicos Viento, Cuerda, percusión …
4.Cerrar técnica de microfonía, equipo de música …
5.Captación de instrumentos eléctricos. Teclados, Guitarras, Amplificadores de Bajo, Amplificadores Y, Tablets, Inst
Electro, cajas DI, los efectos de pedal

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SEÑAL MIXTA

1.Preamp. De entrada, ganancia, impedancia, Phantom, filtros, válvulas vs transistores. Los híbridos con EQ, dinámica canal …
2.Ecualizadores. Generadores de matices. Tipos de filtros de ecualización
3.Procesador de efectos. Reverb, delay, MultiFX

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTÉREO, MEZCLA Y MATERIZACIÓN

1.Analógico. SPLIT. IN-LINE. Híbridos
2.Digital
3.Automatización. Archivo y recuerde
4.Tipos. Estilos
5.Al vinilo, CD, DVD
6.Los Mejores mezclador del mundo
7.Maestra de la producción
8.Fabricación vinilo, cassette, CD, DVD

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DE PROCESAMIENTO DE SEÑALES. DINÁMICA

1.Compresores. Limitadores. Expander In, Out, umbral, ratio, intervalo, maquillaje, ataque, release activa
2.Puerto ruido Umbral, rango, ataque, bodega, decaimiento, suelte el gatillo
3.Maximizador

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DE PROCESAMIENTO DE SEÑALES. FX

1.Reverb, delay, eco
2.Modulación
3.Armonizadores
4.Efectos creativos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. INDUSTRIA, PROMOCIÓN Y PSICOLOGÍA DEL DJ

1.Situación actual
2.Pasos a seguir
3.Promoción
4.Consejos

MÓDULO 6. PRO TOOLS 12

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PRO TOOLS

1.Presentación del sistema Pro Tools
2.Métodos abreviados de teclado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA PRO TOOLS

1.Estructuras de carpetas y archivos en Pro Tools
2.Configuración básica del sistema Pro Tools
3.Motor de Reproducción
4.Frecuencia de muestreo y profundidad de bits

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VENTANAS Y SESIONES EN PRO TOOLS

1.Ventanas de trabajo en Pro Tools
2.Sesiones de Pro Tools

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PISTAS EN PRO TOOLS

1.Tipos de pistas
2.Controles e indicadores de pista
3.Creación de pistas. Asignación de E/S
4.Pista de Click
5.Configuración del compás y tempo de la sesión
6.Lista de Clips

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REPRODUCCIÓN DE AUDIO

1.Inicio y detención de la reproducción
2.Definición de la ubicación de reproducción
3.La ventana Transporte
4.Modos de reproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRABACIÓN DE AUDIO

1.Configuración de una grabación
2.Modos de grabación
3.Activación de pista para grabación
4.Definición de puntos o regiones de pinchar para grabar
5.Deshacer o cancelar una grabación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRABACIÓN MIDI

1.Consideraciones generales
2.Asignación de E/S a pistas MIDI
3.Asignación de E/S a pistas de instrumento
4.Grabación de MIDI
5.Edición de MIDI

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDICIÓN DE AUDIO I: COMANDOS Y HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

1.Nociones y comandos básicos de edición

2.Los modos de edición
3.Herramientas de edición
4.Fundidos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EDICIÓN DE AUDIO II: ORGANIZACIÓN DEL AUDIO

1.Reglas de Tiempo, Tempo, Compás, Clave y Acordes
2.El uso de Marcadores
3.Bucles y Grupo de clips

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EDICIÓN DE AUDIO III: PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS DE AUDIO

1.Módulos AudioSuiteComprensión y expansión de tiempo con Elastic Audio
2.La ventana Operaciones de Eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MEZCLAS Y MASTERING

1.Los flujos de señal en los distintos tipos de pista
2.Inserciones y envíos de pista
3.Módulos adicionalesAutomatización. Nociones básicas
4.La mezcla final
5.La masterización
6.El comando Realizar Bounce a Disco

MÓDULO 7. INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TIPOS DE REALIDADES: VIRTUAL, AUMENTADA Y MIXTA

1.Tipos de realidades
2.Ventajas e inconvenientes de las realidades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EVOLUCIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL

1.Historia de la Realidad Virtual
2.Hitos en la historia de la Realidad Virtual
3.Actualidad de la Realidad Virtual
4.Historia de la Realidad Aumentada
5.Actualidad de la Realidad Aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISPOSITIVOS DE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

1.Arquitectura de un sistema de Realidad Virtual
2.Periféricos de Realidad Virtual
3.Componentes básicos para Realidad Aumentada
4.Tecnología de visualización de Realidad Mixta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CAMPOS DE APLICACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL

1.Aplicaciones de la Realidad Virtual
2.Aplicación de la Realidad Aumentada
3.Aplicaciones de la Realidad Mixta

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIFERENCIAS ENTRE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

1.Diferencia entre Realidad Virtual y Realidad Aumentada

MÓDULO 8. REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UNREAL ENGINE: INSTALACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y CONFIGURACIÓN

1.Instalación y configuración de Unreal Engine
2.Instalación de Unreal Engine 4

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS, INTERFACES Y NAVEGACIÓN

1.Creación de proyecto
2.Navegando por la interfaz
3.Importación de activos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE NIVELES Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

1.Añadir mallas al nivel
2.Acerca de los materiales
3.Agregar texturas

+ Información Gratis

4.Usando materiales
5.Acerca de los planos
6.Acerca de los nodos de planos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS, ILUMINACIÓN Y MATERIALES

1.Planos
2.Materiales
3.Interfaz de usuario
4.Cómo crear un juego simple
5.Sistemas de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÁMARAS, VISTAS Y AUDIO

1.Animaciones
2.Audio

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLANTILLAS Y CONFIGURACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL CON UNREAL ENGINE

1.Inteligencia artificial (IA)
2.Cómo crear un FPS simple

MÓDULO 9. PROGRAMACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ASPECTOS INTRODUCTORIOS DE PROGRAMACIÓN PARA REALIDAD AUMENTADA

1.Introducción a la realidad aumentada (AR)
2.Aplicaciones de la realidad aumentada
3.Amenazas de la realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY

1.Introducción a Unity
2.Descarga e instalación de Unity
3.Interfaz de Unity
4.Creación de videojuego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARKIT

1.Aspectos introductorios de la realidad aumentada (AR)
2.Requisitos
3.Cómo funciona la AR
4.Renderizando la vista
5.Seguimiento mundial con sesiones
6.Responder a los eventos de la sesión
7.El cuadro, la cámara y los anclajes actuales
8.Añadiendo enemigos a la escena
9.Una breve introducción a las matemáticas 3D
10.Estimación de luz
11.Disparar a enemigos
12.Diseño de nivel
13.Diseño 2D a Mundo 3D
14.Firebugs
15.Colisión de ancla
16.Destrucción de Firebug

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARCORE

1.Introducción a ARCore
2.Configurar el entorno
3.Adición de dependencias y permisos de ARCore
4.Detrás de la escena ARCore
5.Aumento de la escena

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VUFORIA

1.Introducción a Vuforia
2.Desarrollar juegos de AR en Unity

+ Información Gratis

3.Primeros pasos
4.Creación del chef en Vuforia
5.Introducción al reconocimiento de imágenes
6.Adición de objetivos de imagen a la escena
7.Explorando el DefaultTrackableEventHandler
8.Realización de sus propias acciones de seguimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAYAR

1.Layar Creator
2.Publica tu campaña

MÓDULO 10. TRABAJO FIN DE MASTER