



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Master en Producción Audiovisual

+ Información Gratis

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

Master en Producción Audiovisual

duración total: 600 horas

horas teleformación: 300 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este Master en Producción Audiovisual le ofrece una formación especializada en la materia. El vídeo es una herramienta muy útil en el ámbito empresarial, institucional o educativo, entre otros, y su uso y aplicación cobra aún mayor relevancia para los profesionales que se dedican a la edición y montaje de los mismos en el campo de la comunicación audiovisual. Es por ello que este Master en Producción Audiovisual ofrece los conocimientos necesarios para alcanzar con éxito las metas propuestas en esta área.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

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

objetivos

- Manejar los diferentes tipos de programas y sus elementos a la hora de editar y montar vídeos digitales, como el modelado, el texturizado y animación 3D.
- Conocer la terminología específica empleada en este campo.

para qué te prepara

Gracias a este Master en Producción Audiovisual el alumno será capaz de crear y montar sus propias secuencias de vídeo, incorporando efectos visuales y gráficos animados entre otras aplicaciones.

salidas laborales

Edición y montaje de vídeos para TV, Web, Publicidad, Animaciones, Videojuegos, Efectos especiales.

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).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

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 dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

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 'ActionScript 3.0'
- Manual teórico 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico 'Adobe Animate CC'
- Manual teórico '3D Studio Max'
- Manual teórico 'Adobe Premiere CC'



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



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

PARTE 1. EDICIÓN DIGITAL Y MONTAJE DE VÍDEO PROFESIONAL CON ADOBE PREMIERE PRO CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE

- 1.Interface de Adobe Premiere
- 2.Espacio de trabajo
- 3.Importar archivos
- 4.Ajustes de proyecto
- 5.Paneles y espacios de trabajo
- 6.Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

- 1.Panel proyecto
- 2.Ventana monitor
- 3.Panel línea de tiempo
- 4.Uso de las pistas
- 5.Modificar un clip
- 6.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES

- 1.Herramientas
- 2.Herramientas de selección, velocidad y zoom
- 3.Herramientas de edición
- 4.Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar
- 5.Marcadores
- 6.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIO

- 1.Añadir audio
- 2.Grabar Audio
- 3.Mezclador de audio
- 4.Ajustar ganancia y volumen
- 5.Sincronizar audio y video
- 6.Transiciones y efectos de audio
- 7.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TITULACIÓN I

- 1.Crear títulos
- 2.Herramientas de texto
- 3.Agregación de rellenos, contornos y sombras a los títulos
- 4.Estilos de título y panel superior
- 5.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TITULACIÓN II

- 1.Formas e imágenes
- 2.Alinear y transformar objetos
- 3.Desplazamiento de títulos
- 4.Plantillas
- 5.Tabulaciones
- 6.Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE

+ Información Gratis

1. Definición de pistas como destino
2. Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
3. Levantar y extraer fotogramas
4. Sincronización de bloqueo e info
5. Cuenta atrás y otros
6. Automatizar secuencias
7. Actividades prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANIMACIONES

1. Fotogramas claves
2. Agregar fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Animaciones comunes
5. Interpolación fotogramas clave
6. Movimiento de imágenes fijas en pantalla
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR

1. Transparencias
2. Efectos de Chroma
3. Color mate
4. Aplicación de los efectos de corrección de color
5. Corrección de color
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS

1. Importación I
2. Importación II
3. Administrador de proyectos
4. Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
5. Metadatos
6. Transcripción del diálogo
7. Actividades Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES

1. Efectos fijos y estándar
2. Tipos de efectos
3. Trabajar con efectos
4. Panel Controles de efectos
5. Transiciones
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTAR

1. Tipos de exportación
2. Conceptos básicos
3. Formatos de exportación
4. Exportar imágenes
5. Exportación para Web y otros dispositivos
6. Ejercicios prácticos

PARTE 2. DISEÑO CON 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.Ilustrator 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.Prácticas

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 3. ACTIONSCRIPT 3.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Objetivo del curso
- 2.Dirigido a
- 3.Requisitos mínimos
- 4.¿Que es Adobe Flash CS5?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

- 1.Tipos de gráficos
- 2.Flujo de trabajo Flash CS5
- 3.Ver el área de trabajo
- 4.Menús
- 5.Gestión de ventanas y paneles
- 6.Guardar espacio de trabajo
- 7.Preferencias en flash

UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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, historial
- 7.Películas Flash

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

- 1.Crear documentos
- 2.Las plantillas
- 3.Importación de imágenes e ilustraciones
- 4.Illustrator y Flash
- 5.Photoshop y Flash
- 6.Archivos Flash
- 7.Creación de proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIBUJAR EN FLASH

- 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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

+ Información Gratis

- 1.Transformar objetos
- 2.Seleccionar objetos
- 3.Combinación de objetos
- 4.Borrar y eliminar objetos
- 5.Alinear objetos
- 6.Mover y copiar objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. COLOR EN FLASH

- 1.Selector de color
- 2.Degradados
- 3.Herramienta transformar degradados
- 4.Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
- 5.Panel de Kuler
- 6.Herramienta cuentagotas y pincel rociador
- 7.La Herramienta deco

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

- 1.Símbolos
- 2.Crear un símbolo
- 3.Bibliotecas
- 4.Instancias
- 5.Símbolos gráficos
- 6.Crear un botón
- 7.Clip de película

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

- 1.Línea de tiempo
- 2.Las Capas
- 3.Animaciones
- 4.Animaciones fotograma a fotograma
- 5.Animaciones de forma
- 6.Animación interpolada
- 7.Interpolación clásica
- 8.Interpolación de movimiento
- 9.Editor de movimiento
- 10.Animaciones con guías
- 11.Animar objetos 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

- 1.Escenas
- 2.Filtros
- 3.Tipos de filtros
- 4.Modos de Mezcla
- 5.Capas de máscara
- 6.Cinemática inversa
- 7.Esqueleto en una forma
- 8.Esqueleto en un símbolo

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO

- 1.Text Layout Framework (TLF)
- 2.Propiedades de caracteres TLF
- 3.Propiedades de párrafo TLF
- 4.Propiedades de contenedor y flujo
- 5.Fluid text en cajas
- 6.Texto Clásico

7. Tipos de texto clásico

8. Incorporar fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 12. SONIDO Y VIDEO

1. Sonidos en Flash

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

UNIDAD DIDÁCTICA 13. 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 flash

PARTE 4. AFTER EFFECTS CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE

1. Interface de Adobe Premiere

2. Espacio de trabajo

3. Importar archivos

4. Ajustes de proyecto

5. Paneles y espacios de trabajo

6. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

1. Panel proyecto

2. Ventana monitor

3. Panel línea de tiempo

4. Uso de las pistas

5. Modificar un clip

6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES

1. Herramientas

2. Herramientas de selección, velocidad y zoom

3. Herramientas de edición

4. Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar

5. Marcadores

6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIO

1. Añadir audio

2. Grabar Audio

3. Mezclador de audio

4. Ajustar ganancia y volumen

5. Sincronizar audio y video

6. Transiciones y efectos de audio

7.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TITULACIÓN I

- 1.Crear títulos
- 2.Herramientas de texto
- 3.Agregación de rellenos, contornos y sombras a los títulos
- 4.Estilos de título y panel superior
- 5.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TITULACIÓN II

- 1.Formas e imágenes
- 2.Alinear y transformar objetos
- 3.Desplazamiento de títulos
- 4.Plantillas
- 5.Tabulaciones
- 6.Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE

- 1.Definición de pistas como destino
- 2.Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
- 3.Levantar y extraer fotogramas
- 4.Sincronización de bloqueo e info
- 5.Cuenta atrás y otros
- 6.Automatizar secuencias
- 7.Actividades prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANIMACIONES

- 1.Fotogramas claves
- 2.Agregar fotogramas clave
- 3.Editar fotogramas clave
- 4.Animaciones comunes
- 5.Interpolación fotogramas clave
- 6.Movimiento de imágenes fijas en pantalla
- 7.Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR

- 1.Transparencias
- 2.Efectos de Chroma
- 3.Color mate
- 4.Aplicación de los efectos de corrección de color
- 5.Corrección de color
- 6.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS

- 1.Importación I
- 2.Importación II
- 3.Administrador de proyectos
- 4.Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
- 5.Metadatos
- 6.Transcripción del diálogo
- 7.Actividades Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES

- 1.Efectos fijos y estándar
- 2.Tipos de efectos
- 3.Trabajar con efectos
- 4.Panel Controles de efectos

- 5.Transiciones
- 6.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTAR

- 1.Tipos de exportación
- 2.Conceptos básicos
- 3.Formatos de exportación
- 4.Exportar imágenes
- 5.Exportación para Web y otros dispositivos
- 6.Ejercicios prácticos

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