

**Máster en Diseño y Ambientación de Espacios Interiores + Titulación
universitaria**



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School 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



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.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Diseño y Ambientación de Espacios Interiores + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Diseño y Ambientación de Espacios Interiores con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación de Autocad 2D y 3D 2026 con 125 horas y 5 ECTS Expedida por la Universidad Antonio de Nebrija.



EDUCA 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 Educa Business School.

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

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXX.

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

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el Voto Consultivo, Calificación Especial del Consejo de Gobierno y Decisión de la URECOE (Plan Propio) (2016)

Descripción

El Máster en Diseño y Ambientación de Espacios Interiores te posiciona en un sector en pleno auge, donde la demanda de profesionales capacitados para crear ambientes funcionales y estéticamente atractivos es cada vez mayor. Este programa te ofrece la oportunidad de desarrollar habilidades esenciales en diseño de espacios, aprovechamiento del espacio, y uso de herramientas avanzadas como AutoCAD y SketchUp. A través de módulos especializados, aprenderás a manejar aspectos clave como la ergonomía, la accesibilidad y el confort, fundamentales para lograr interiores que no solo se vean bien, sino que también sean cómodos y eficientes. Además, te sumergirás en el mundo del interiorismo y la decoración, explorando desde la importancia del mobiliario hasta las técnicas de home staging para optimizar inmuebles. Este máster es ideal para quienes buscan una formación integral que les permita destacar en un mercado competitivo, combinando creatividad con un enfoque técnico y práctico.

Objetivos

- Desarrollar proyectos de interiorismo aplicando conceptos de espacio y diseño.
- Diseñar espacios óptimos aprovechando al máximo la distribución.
- Seleccionar materiales y elementos adecuados para cada proyecto.
- Aplicar técnicas de ergonomía para mejorar el confort del usuario.
- Integrar efectos decorativos y revestimientos en proyectos de interiorismo.
- Utilizar AutoCAD y SketchUp para crear planos y modelos 3D precisos.
- Implementar estrategias de home staging para potenciar la venta de inmuebles.

Para qué te prepara

El Máster en Diseño y Ambientación de Espacios Interiores está dirigido a arquitectos, diseñadores de interiores, decoradores y otros profesionales del sector que buscan profundizar en el diseño de espacios. El programa abarca desde el uso de AutoCAD y SketchUp para modelado en 3D, hasta técnicas avanzadas de interiorismo y home staging, ofreciendo una visión integral y actualizada del campo.

A quién va dirigido

El Máster en Diseño y Ambientación de Espacios Interiores te capacita para transformar espacios interiores considerando aspectos estéticos y funcionales. Aprenderás a optimizar el uso del espacio, aplicando técnicas de composición y color, y seleccionando materiales adecuados. Además, adquirirás habilidades en ergonomía y confort, esenciales para crear ambientes agradables y accesibles. Dominarás herramientas de diseño gráfico y software como AutoCAD y SketchUp, permitiéndote desarrollar proyectos integrales que reflejen las últimas tendencias en interiorismo.

Salidas laborales

- Diseñador de interiores especializado en espacios residenciales - Consultor en diseño y ambientación de oficinas y espacios comerciales - Experto en home staging para la venta de inmuebles - Diseñador de mobiliario exclusivo y a medida - Coordinador de proyectos de iluminación y color en interiores - Especialista en representación gráfica y modelado 3D para proyectos de interiorismo - Asesor en accesibilidad y ergonomía en diseño de interiores

TEMARIO

MÓDULO 1. ESPACIO Y DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO

1. ¿Qué es el espacio?
2. Los elementos formales
3. Los componentes materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HISTORIA DEL DISEÑO

1. ¿Qué es el interiorismo?
2. La decoración en la historia
3. Aspectos teóricos
4. Percepciones del diseño
5. Principales estilos decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL ESPACIO

1. Importancia del espacio
2. Distribución del espacio. Aspectos Básicos
3. Espacios servidores
4. Elementos y accesorios decorativos de uso obligatorio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APROVECHAMIENTO DEL ESPACIO

1. Espacios, formas, volúmenes y texturas
2. Aprovechamiento del espacio
3. Espacios públicos y privados

MÓDULO 2. COMPONENTES DEL DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPOSICIÓN Y COLOR

1. Introducción a la decoración de interiores
2. Principios básicos de composición
3. El color
4. Iluminación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MATERIALES Y ELEMENTOS

1. Utilización de materiales en decoración
2. La madera
3. La piedra
4. Vidrio
5. Metal
6. Sintéticos, cuero y linóleo

7. Textiles
8. Nuevos Materiales
9. Acabados
10. Revestimientos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS CONSTRUCTIVOS

1. Elementos preexistentes
2. Nuevos elementos
3. La importancia de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INSTALACIONES Y DISEÑO

1. Instalaciones y espacios
2. Iluminación
3. Diseño inteligente

MÓDULO 3. BIENESTAR DEL USUARIO Y CONFORT EN EL ESPACIO INTERIOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ERGONOMÍA

1. ¿Qué es la ergonomía?
2. Antropometría

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ACCESIBILIDAD

1. ¿Qué es la accesibilidad?
2. Marco normativo
3. Diseño universal
4. Accesibilidad en los distintos espacios
5. Seguridad frente al riesgo de caídas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONFORT

1. ¿Qué es el confort?
2. Instalaciones en el proyecto

MÓDULO 4. DECORACIÓN E INTERIORISMO: TÉCNICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA IMPORTANCIA DEL MOBILIARIO

1. Distribución de los muebles
2. Tapizado de muebles
3. Materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPLEMENTOS DE DECORACIÓN

1. Cuadros
2. Plantas
3. Detalles funcionales y decorativos

4. Recipientes y soportes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONSEJOS PARA UNA DECORACIÓN PRÁCTICA

1. Ideas para el baño
2. A todo color
3. Consejos para el hogar
4. Nueva decoración
5. Para disfrutar de la casa
6. Adaptaciones de cocinas
7. Para un buen dormir
8. Mantenimiento general

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EFECTOS DECORATIVOS Y REVESTIMIENTOS EN TECHOS, PAREDES Y SUELOS

1. Decoración de techos y paredes. Efectos conseguidos
2. Decoración de techos
3. Decoración de paredes. Técnicas y materiales
4. Revestimiento de paredes y techos
5. Revestimiento de suelos más empleados
6. Revestimiento textiles: moquetas y alfombras

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DECORACIÓN DE VENTANAS

1. Decoración de ventanas. Aspectos prácticos
2. Persianas
3. Empleo de mosquiteras
4. Celosías

MÓDULO 5. ELABORACIÓN DEL PROYECTO DE INTERIORISMO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL PROYECTO DE INTERIORISMO

1. El proyecto de interiorismo
2. El proyecto de decoración
3. Cómo realizar una buena toma de datos
4. Razones por las que contratar a un interiorista

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NORMATIVA Y DISEÑO

1. Código Técnico de la Edificación
2. Normativa a considerar en función del uso
3. Categorías a considerar
4. Requisitos del establecimiento a tener en cuenta

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CASOS DE ESTUDIO EN DISEÑO DE INTERIOR

1. Diseño para Retail
2. Diseño para Hoteles
3. Diseño para Restauración

4. Diseño para espacios públicos
5. Diseño para Espacios Efímeros y públicos
6. Diseño para Espacios para Habitar

MÓDULO 6. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA PARA UN PROYECTO DE INTERIORISMO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS BÁSICOS DEL DIBUJO

1. Normalización
2. Sistemas de representación de espacios interiores Planos
3. Tipos de líneas
4. Simbología

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DIBUJO

1. Definición de dibujo
2. Elementos que configuran el dibujo: Punto, Línea y Plano
3. Estructuras de las formas: Proporción, movimiento y espacio
4. Valoración tonal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA

1. La comunicación visual
2. Técnicas de representación gráfica
3. El boceto
4. Las perspectivas
5. Los detalles en el dibujo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLANIMETRIA DEL PROYECTO DE INTERIORISMO

1. Introducción
2. Planimetría del proyecto
3. Documentación específica

MÓDULO 7. HOME STAGING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INICIACIÓN AL HOME STAGING

1. Origen y evolución de Home Staging
2. Decoración y Home Staging
3. Estrategia comercial y marketing
4. Home Staging emocional
5. Razones para contratar un servicio de Home Staging
6. Presupuesto ¿Cuánto cuesta?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. METODOLOGÍA DE TRABAJO EN HOME STAGING

1. Ordenar
2. Despejar y Despersonalizar
3. Reparar

4. Limpiar
5. Amueblar y Decorar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DECORAR PARA VENDER

1. Iluminación
2. Mobiliario
3. Color
4. Textiles
5. Detalles decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOME STAGING PARA TODO TIPO DE INMUEBLES

1. Viviendas
2. Locales

MÓDULO 8. DISEÑO DE ESPACIOS CORPORATIVOS Y COMERCIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Concepto de mercado
2. Cliente/Consumidor
3. Marketing
4. La marca
5. Concepto de calidad
6. Concepto de excelencia
7. Merchandising

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA IMPORTANCIA DE LA LUZ Y EL COLOR

1. La importancia de la luz
2. El equilibrio del color

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO Y ELEMENTOS DECORATIVOS

1. Introducción
2. Tipos de mobiliario
3. Utilería
4. Elementos decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MONTAJE DE STAND

1. Montaje de stand
2. Diseño y distribución del espacio
3. Presentación del producto
4. Publicidad, soportes publicitarios
5. Clasificación del stand
6. Factores para planificar la asistencia en la feria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL ESCAPARATE

1. Introducción
2. Introducción histórica del escaparate
3. Funciones y objetivos de un escaparate
4. Tipos de escaparates
5. El escaparate como elemento comunicador
6. Requisitos de un buen escaparate
7. Factores que intervienen
8. ¿Qué es un escaparatista?
9. Técnicas de composición en el escaparatismo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL DISEÑO Y DECORACIÓN DE OFICINAS Y EL FENG SHUI

1. Diseño y decoración
2. ¿Qué es el Feng Shui?
3. Feng Shui en los espacios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TENDENCIAS

1. Comercios
2. Oficina

MÓDULO 9. AUTOCAD EN 2D Y 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERFAZ DEL USUARIO

1. Introducción a Autocad
2. Herramientas de la ventana de aplicación
3. Ubicaciones de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COORDENADAS Y UNIDADES

1. Trabajo con diferentes sistemas de coordenadas SCP
2. Coordenadas cartesianas, polares
3. Unidades de medida, ángulos, escala y formato de las unidades
4. Referencia a objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMENZAR UN PROYECTO

1. Abrir y guardar dibujo
2. Capas
3. Vistas de un dibujo
4. Conjunto de planos
5. Propiedades de los objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR

1. Designación de objetos
2. Dibujo de líneas
3. Dibujo de rectángulos
4. Dibujo de polígonos

5. Dibujo de objetos de líneas múltiples
6. Dibujo de arcos
7. Dibujo de círculos
8. Dibujo de arandelas
9. Dibujo de elipses
10. Dibujo de splines
11. Dibujo de polilíneas
12. Dibujo de puntos
13. Dibujo de tablas
14. Dibujo a mano alzada
15. Notas y rótulos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTROS ELEMENTOS DEL DIBUJO

1. Bloque
2. Sombreados y degradados
3. Regiones
4. Coberturas
5. Nube de revisión

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODIFICAR OBJETOS

1. Desplazamiento de objetos
2. Giros de objetos
3. Alineación de objetos
4. Copia de objetos
5. Creación de una matriz de objetos
6. Desfase de objetos
7. Reflejo de objetos
8. Recorte o alargamiento de objetos
9. Ajuste del tamaño o la forma de los objetos
10. Creación de empalmes
11. Creación de chaflanes
12. Ruptura y unión de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACOTAR

1. Introducción
2. PARTES DE UNA COTA
3. Definición de la escala de cotas
4. Ajustar la escala general de las cotas
5. Creación de cotas
6. Estilos de cotas
7. Modificación de cotas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTROL DE VISTAS DE DIBUJO

1. Cambio de vistas
2. Utilización de las herramientas de visualización

3. Presentación de varias vistas en espacio modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS 3D

1. Creación, composición y edición de objetos sólidos
2. Creación de sólidos por extrusión, revolución, barrer y solevar

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE MALLAS

1. Presentación general de la creación de mallas
2. Creación de primitivas de malla D
3. Construcción de mallas a partir de otros objetos
4. Creación de mallas mediante conversión
5. Creación de mallas personalizadas (originales)
6. Creación de modelos alámbricos
7. Adición de altura D a los objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. FOTORREALISMO

1. El comando Render
2. Tipos de renderizado
3. Ventana Render
4. Otros controles del panel Render
5. Aplicación de fondos
6. Iluminación del diseño
7. Aplicación de materiales

MÓDULO 10. INTERIORISMO CON SKETCHUP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN AL INTERIORISMO EN SKETCHUP

1. Estructura de curso Interiorismo en SketchUp Pro
2. Utilización de base del curso Interiorismo en SketchUp Pro

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECONSTRUCCIÓN INICIAL EN SKETCHUP PRO

1. Configuración de SketchUp Pro
2. Uso y atajo de teclado en SketchUp Pro
3. Capas en SketchUp

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMEROS PASOS PARA INTERIORISMO EN SKETCHUP

1. Importar desde AutoCAD
2. Tipo arquitectónico
3. Modelo de extensiones: Dibac
4. Conseguir modelos con 3D Warehouse
5. Importar otros modelos con otras fuentes
6. Añadir mobiliario
7. Crear y modificar los materiales
8. Posición y textura de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VISTAS IDEAL EN SKETCHUP PRO

1. Escenas y posición de cámara en SketchUp Pro
2. Uso de solar y sombras

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAYOUT Y SKETCHUP PRO

1. Uso y interfaz de LayOut
2. Configurar y importar de LayOut
3. Anotaciones de texto en LayOut
4. Exportar desde LayOut

MÓDULO 11. 3D SEKTCHUP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Introducción
2. Incorporación de novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS

1. Diseño
2. Dibujar rápido y fácil
3. Visualizar modelos 3D
4. Añadir detalles
5. Presentación
6. Modelar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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. Barras de herramientas
11. Menús contextuales
12. Cuadros de diálogo
13. Ejes de dibujo
14. Inferencia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS PRINCIPALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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 "Situat textura"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. 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 8. 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 9. HERRAMIENTAS DE PASEO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. 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 11. 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 12. 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 capas
9. Suavizar aristas
10. Esquema
11. Niebla
12. Adaptar fotografía
13. Instructor
14. Cuadro de diálogo "Preferencias"

UNIDAD DIDÁCTICA 13. 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 14. 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 12. DISEÑO CON 3D STUDIO MAX. MODELADO DE INTERIORES

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO

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. RENDER FINAL

1. Configuración del Renderizado
2. Resultados finales
3. Recorrido virtual

