

Máster en Arquitectura Digital + 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 Arquitectura Digital + Titulación universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
8 ECTS

### Titulación

---

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Arquitectura Digital 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 Universitaria en 3ds Max 2026. Titulación Propia Expedida por la Universidad Antonio de Nebrija con 8 créditos ECTS.



### 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 XXXXXXXXXXXXX.

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 Votado de la Comisión, Categoría Especial del Consejo de Gobierno y Decretado de la URB007 (Plan Propio de Grado)

## Descripción

El Máster en Arquitectura Digital te ofrece la oportunidad de explorar una disciplina en constante evolución y alta demanda laboral. En un mundo donde la digitalización marca el ritmo, este máster te dota de habilidades esenciales para destacar en la industria de la arquitectura y el diseño. Aprenderás a dominar herramientas líderes como AutoCAD, Revit y 3D Studio Max, adquiriendo competencias en modelado 3D, renderizado y diseño de interiores. Además, te sumergirás en el tratamiento digital de imágenes con Photoshop, esencial para presentar proyectos de manera impactante. Nuestra formación online te permite acceder a este conocimiento sin límites geográficos, adaptándose a tus necesidades y ritmo de aprendizaje. Únete y prepárate para liderar en un sector que redefine el futuro de la construcción y el diseño.

## Objetivos

- Dominar AutoCAD para crear y modificar modelos 2D y 3D con precisión.
- Utilizar Revit para construir modelos arquitectónicos avanzados.
- Implementar técnicas de fotorealismo en proyectos 3D.
- Aplicar iluminación y materiales en V
- Ray para renders realistas.
- Crear infografías arquitectónicas con SketchUp eficientemente.
- Diseñar interiores complejos usando 3D Studio Max.
- Retocar imágenes arquitectónicas con Photoshop profesionalmente.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Arquitectura Digital está dirigido a arquitectos, ingenieros y diseñadores que desean profundizar en herramientas avanzadas como AutoCAD, Revit, SketchUp y 3D Studio Max. Este programa es ideal para quienes buscan actualizar sus habilidades en modelado 3D, renderizado con V-Ray y tratamiento digital de imágenes con Photoshop, elevando su capacidad de diseño a un nivel superior.

## A quién va dirigido

---

El Máster en Arquitectura Digital te capacita para dominar herramientas avanzadas como AutoCAD, Revit o 3D Studio Max, permitiéndote crear y modificar modelos 3D con precisión. Desarrollarás habilidades en diseño de interiores, renderizado con V-Ray y tratamiento de imágenes en Photoshop. Al finalizar, podrás gestionar proyectos integrales de diseño digital, desde la conceptualización hasta la ejecución, aplicando técnicas de fotorrealismo y home staging para crear espacios innovadores y funcionales.

## Salidas laborales

---

- Diseñador de interiores digitales - Especialista en modelado 3D - Visualizador arquitectónico - Experto en renderizado con V-Ray - Diseñador de infografías arquitectónicas - Especialista en home staging digital - Profesional en retoque digital de imágenes - Coordinador de proyectos BIM - Diseñador asistido por SketchUp - Consultor en arquitectura digital

## TEMARIO

---

### MÓDULO 1. AUTOCAD 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 DE 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 3D
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 3D 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 2. REVIT BÁSICO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Modelado de información de construcción
2. Acerca de Revit
3. Qué significa "paramétrico"
4. Cómo realiza las actualizaciones Revit
5. Descripción de términos de Revit
6. Propiedades de elemento

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE REVIT I

1. Cinta de opciones
2. Menú de la aplicación
3. Barra de herramientas de acceso rápido
4. Biblioteca de Revit
5. Información de herramientas
6. Teclas de acceso rápido
7. Navegador de proyectos

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE REVIT II

1. Área de dibujo
2. Barra de estado
3. Barra de opciones
4. Paleta Propiedades
5. Barra de controles de vista
6. Ventanas anclables
7. Archivos recientes

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREANDO UN PROYECTO

1. Creación de un proyecto
2. Uso de otras fuentes de información
3. Importación de imágenes
4. Ubicación del archivo vinculado
5. Gestión de capas en archivos vinculados e importados
6. Abrir archivos
7. Guardar archivos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. PREPARANDO EL DISEÑO PRELIMINAR

1. Crear vistas de modelado
2. Niveles
3. Rejillas
4. Ubicación y orientación del proyecto
5. Diseño del emplazamiento
6. Topografía partiendo de CAD
7. Topografía utilizando archivos de puntos o coordenadas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO I

1. Modelado arquitectónico
2. Muros
3. Puertas
4. Ventanas
5. Componentes
6. Pilares arquitectónicos
7. Cubiertas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO II

1. Techos
2. Suelos
3. Huecos
4. Texto de modelo
5. Líneas de modelo
6. Escaleras
7. Rampas
8. Barandillas
9. Elementos de muro cortina
10. Habitaciones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACION DE BIBLIOTECA

1. Utilidades de la biblioteca BIM
2. Organización de carpetas
3. Nomenclatura y Familias

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO DEL ESPACIO INTERIOR Y EXTERIOR

1. Mobiliario
2. Equipamiento
3. Áreas verdes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. ELEMENTOS DE INFORMACIÓN

1. Cotas
2. Anotaciones y etiquetas
3. Leyendas, detalles y tablas de planificación

4. Modelado de construcción

UNIDAD DIDÁCTICA 11. VISTAS Y RENDER

1. Vistas 2D
2. Vistas 3D
3. Renderización
4. Planos
5. Consideraciones sobre la maquetación
6. Representaciones
7. Exportar
8. Exportar IFC

MÓDULO 3. REVIT AVANZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FAMILIAS

1. Familias
2. Importar familias
3. Modificar familias y tipos
4. Parámetros
5. Crear familias paramétricas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELADO DE MASA

1. Masa
2. Interfaz de masas
3. Masas arquitectónica
4. Geometrías complejas
5. Componentes adaptativos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIO SOLAR

1. Estudio solar
2. Crear estudio solar

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROYECTO Y COLABORACIÓN

1. Opciones de diseño
2. Fases de diseño
3. Trabajo colaborativo

MÓDULO 4. RENDERIZADO CON V-RAY PARA REVIT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. V-Ray para Revit
2. V-Ray Swarm
3. Como iniciar V-Ray para Revit
4. Interfaz del usuario

5. Organización del modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ILUMINACIÓN

1. Iluminación global
2. Iluminación interior
3. IES light
4. Análisis de iluminación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIALES

1. Introducción a los materiales
2. Materiales AutoGen
3. Materiales V-Ray
4. Editor de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PARAMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

1. Motor de render
2. Configuración del motor de render
3. Renderizado interactivo
4. Renderizado en canales
5. Cámara
6. Efectos de atmosféricos
7. Render de día y de noche
8. Render final

MÓDULO 5. 3D SKETCHUP

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 "Situación de 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 "Situación 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 6. APLICACIÓN DE SKETCHUP A UN PROYECTO DE INFOGRAFÍA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Exposición del caso

2. Herramientas para su desarrollo
3. Planilla de datos (cliente e inmueble)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROPUESTA DE HOME STAGING

1. Informe de trabajo preliminar
2. Informe de trabajo de ejecución
3. Propuesta de Home Staging
4. Presupuesto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SKETCHUP COMO HERRAMIENTA DE DISEÑO ASISTIDO

1. SketchUp como herramienta de diseño asistido
2. Interfaz del programa
3. Aplicación de las herramientas de dibujo
4. Elaboración del proyecto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FASE DE PLANIFICACIÓN

1. Calendario de ejecución
2. Planilla de comprobación de herramientas
3. Planilla de comprobación de tareas
4. Planilla de compra para la puesta en escena
5. Listado de proveedores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. FASE DE EJECUCIÓN

1. Informe final de trabajo de ejecución
2. Levantamiento fotográfico
3. Alta del proyecto

#### MÓDULO 7. 3D STUDIO MAX

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3DS MAX

1. ¿Qué es 3ds 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. INTRODUCCIÓN A V-RAY PARA 3DS MAX

1. Introducción a V-Ray para 3ds Max
2. Como iniciar V-Ray para 3ds Max
3. Interfaz del usuario
4. Organización del modelo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. 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 11. 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 12. ESCENAS Y CÁMARAS

1. Ubicación y configuración de cámaras
2. Recorridos virtuales

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. 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 14. PARÁMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

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

## UNIDAD DIDÁCTICA 15. POSTPRODUCCIÓN

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

## MÓDULO 8. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo

3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual

6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo

2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

