

Máster en Visualización Arquitectónica con Unreal Engine



# 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 Visualización Arquitectónica con Unreal Engine



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Visualización Arquitectónica con Unreal Engine 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



### 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/XXXX/XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

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 Extranjería, Categoría Profesional del Consejo Presidencial Social de la INECCO (Bom. Resolución 6046)

## Descripción

---

El Máster en Visualización Arquitectónica con Unreal Engine se presenta como una puerta de entrada a un sector en plena expansión, donde la realidad virtual y aumentada están redefiniendo los límites de la arquitectura. Con el auge de la tecnología 5G, la demanda de profesionales capacitados en estas áreas está en aumento, haciendo de esta formación una inversión crucial en tu carrera. A través de este máster, adquirirás habilidades para crear visualizaciones arquitectónicas impactantes, utilizando herramientas punteras como Autodesk Maya, Unity 3D y especialmente Unreal Engine. Aprenderás a gestionar proyectos, desde la creación y modelado de escenas en 3D hasta la iluminación y renderizado final, asegurando un nivel de detalle y realismo que cautiva a clientes y stakeholders. Este máster ofrece una formación integral, abarcando desde el diseño de interiores en 3DS Max, hasta la integración de elementos en Revit y SketchUp. La metodología online te permitirá aprender de manera flexible, adaptándose a tus necesidades. Con el respaldo de expertos en el campo, estarás preparado para liderar proyectos innovadores en un mercado competitivo y crecientemente digitalizado.

## Objetivos

---

'- Dominar la creación de entornos virtuales con Unreal Engine para visualización arquitectónica. - Implementar técnicas avanzadas de iluminación y materiales en proyectos arquitectónicos digitales. - Diseñar y programar aplicaciones de realidad virtual y aumentada en entornos 5G. - Crear modelos tridimensionales complejos utilizando 3D Studio Max y SketchUp. - Integrar bibliotecas de Quixel Bridge y Datasmith en Unreal Engine para optimizar proyectos. - Aplicar técnicas de renderizado avanzado para obtener imágenes fotorrealistas de proyectos. - Configurar y gestionar proyectos arquitectónicos en Unreal Engine desde cero.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Visualización Arquitectónica con Unreal Engine está dirigido a arquitectos, diseñadores y profesionales del sector de la construcción que buscan profundizar en el uso de tecnologías avanzadas como la realidad virtual y aumentada, y herramientas de modelado 3D como Autodesk Maya, 3D Studio Max y Revit. Ideal para quienes deseen innovar en la representación visual de proyectos arquitectónicos.

## A quién va dirigido

---

Este máster te prepara para dominar la visualización arquitectónica con Unreal Engine, permitiéndote crear entornos virtuales inmersivos y realistas. Podrás integrar realidad aumentada y virtual en proyectos arquitectónicos, manejando herramientas avanzadas como 3D Studio Max, SketchUp y Revit. Aprenderás a gestionar iluminación, materiales y mobiliario, mejorando la presentación de tus diseños y ofreciendo experiencias interactivas y atractivas en entornos 5G.

## Salidas laborales

---

'- Especialista en visualización arquitectónica 3D - Diseñador de entornos virtuales para arquitectura - Artista técnico en estudios de arquitectura - Modelador 3D para proyectos arquitectónicos - Desarrollador de experiencias en realidad aumentada y virtual - Consultor de tecnología 3D aplicada a la arquitectura - Responsable de proyectos de visualización con Unreal Engine

## TEMARIO

---

### MÓDULO 1. LA REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA APLICADA A LA ARQUITECTURA

#### 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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. REALIDAD AUMENTADA PARA ARQUITECTURA

1. Aplicaciones de la Realidad Aumentada en arquitectura
2. Herramientas y Apps gratuitas de Realidad Aumentada
3. Lidar y BIM

### MÓDULO 2. PROGRAMACIÓN REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA APLICABLES EN ENTORNOS 5G

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. SEGURIDAD Y TECNOLOGIA 5G

1. Introducción a la Seguridad en los Sistemas de Información
2. Identificación de la tecnología y Servicios del 5G

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROYECTOS DE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

1. Introducción a la Realidad Virtual y Aumentada
2. Recomendaciones
3. Recomendaciones
4. Caracterización de Proyectos de Realidad Virtual y Aumentada
5. Aplicaciones de la realidad aumentada

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTENIDOS 3D CON AUTODESK MAYA

1. Desarrollo de contenidos 3D con Autodesk MAYA

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCION A UNITY 3D Y PROGRAMACION CON C# EN UNITY

1. Introducción a Unity 3D
2. Desarrollo de la programación con C# en Unity

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO DE APLICACIONES DE REALIDAD AUMENTADA Y DE REALIDAD VIRTUAL

1. Diseño de Aplicaciones de Realidad Aumentada
2. Producción
3. Compatibilidades
4. Aplicaciones de Realidad Virtual

## MÓDULO 3. DISEÑO Y MODELADO CON 3D STUDIO MAX

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. El panel de comandos
4. La barra inferior

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

1. Crear y guardar escenas
2. Importar y exportar escenas

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

1. Creación de objetos

2. Cambiar nombre y color

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

1. Los métodos de creación
2. Creación de Splines

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. Segmentos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

1. Los modificadores
2. La pila de modificadores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS

1. Polígonos
2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

1. Introducción a las Propiedades de los materiales
2. Material editor
3. Material / Map Browser y Explorer
4. Material estándar y sombreadores
5. Mapas 2D
6. Mapas 3D
7. Materiales compuestos y modificadores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

1. Cámaras
2. Luces

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

1. La animación con Auto Key
2. La animación con Set Key
3. Edición de fotogramas clave
4. Propiedades de reproducción
5. Modificaciones desde la hoja de rodaje
6. El editor de curvas

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA RENDERIZACIÓN

1. ¿Qué es la renderización?
2. Renderización
3. Efectos de renderización

## MÓDULO 4. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3DS MAX

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL ESPACIO

1. Modelar el entorno
2. Creación de puertas
3. Creación de ventanas
4. Crear escaleras

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE INTERIORES

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE DETALLE

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

## 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 "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 6. 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 7. 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
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 8. UNREAL ENGINE PARA ARQUITECTURA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UNREAL ENGINE : CREAR UN NUEVO PROYECTO DE ARQUITECTURA. TIPOS DE PLANTILLAS.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN, INTERFAZ Y VIEWPORT

UNIDAD DIDÁCTICA 3. BIBLIOTECAS CON QUIXEL BRIDGET

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INSTALACIÓN DE DATASMITH

UNIDAD DIDÁCTICA 5. UNREAL PARA 3DS MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UNREAL PARA SKETCHUP

UNIDAD DIDÁCTICA 7. UNREAL PARA REVIT

MÓDULO 9. UNREAL ENGINE PARA ARQUITECTURA. MATERIALES, ILUMINACIÓN, MOBILIARIO Y RENDERIZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTACIÓN DE TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MATERIALES APLICADOS A ARQUITECTURA. CANALES

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MÁSCARAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELADO DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMPORTACIÓN DE MOBILIARIO. CONFIGURACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN EXTERIOR

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ILUMINACIÓN INTERIOR. TIPOS DE LUCES Y LUMINARIAS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONFIGURACIÓN DE PARÁMETROS. ASSETS

UNIDAD DIDÁCTICA 9. REFLEXIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE ESCENAS Y RENDERIZADO

