

MÁSTER EN

DISEÑO DE INTERIORES E INFOARQUITECTURA 3D

Horarios:

Lunes a Jueves

Mañanas

09.00 - 12.00 H.

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

19.00 - 22.00 H.

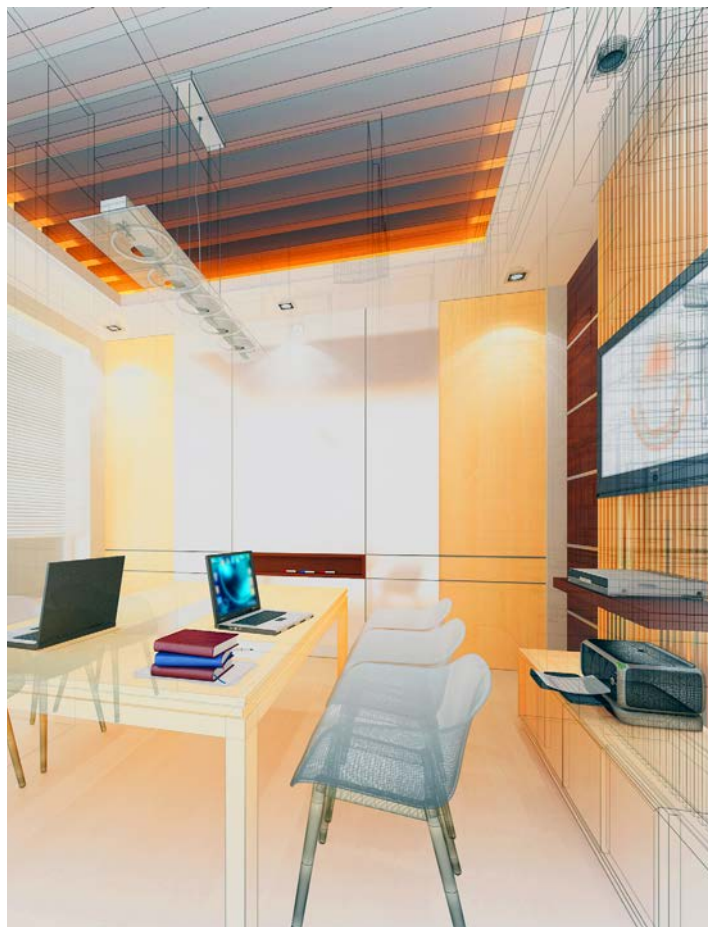
Consulta precio, ofertas y promociones actuales en

info@cei.es

www.cei.es

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

CEI.



360 H. (6-7 meses)

280 H. Presencial/Online + 80 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.



OBJETIVOS

En el Máster en Diseño de Interiores e Infoarquitectura 3D el alumno aprenderá a crear todo tipo de proyectos en 3D de espacios interiores, exteriores, *retail*, vivienda, mobiliario, objetos, etc., y a generar imágenes fotorrealistas de infoarquitectura utilizando algunos de los *softwares* más utilizados del mercado, como son Autodesk AutoCAD, Autodesk 3ds Max, Twinmotion, SketchUp y V-Ray. Descubrirás las claves de un correcto *workflow* entre todas estas herramientas y los conceptos teóricos clave para destacar en este sector de la arquitectura.

El programa académico de este máster se compone de dos módulos o asignaturas:

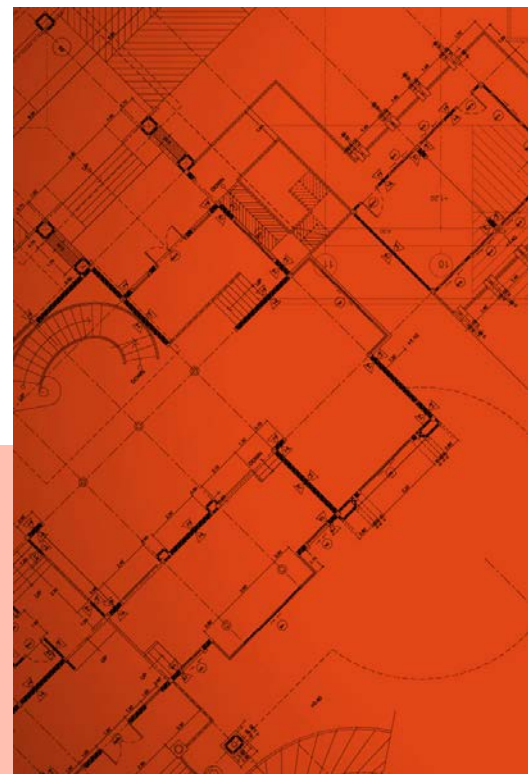
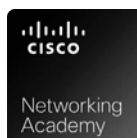
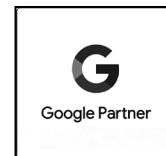
- **Diseño de Interiores con Autodesk AutoCAD, SketchUp y Twinmotion:** este módulo tiene como objetivo general acceder a las variables de interpretación y recursos necesarios para la transformación de espacios vinculados al interiorismo. Para ello, mediante etapas subsecuentes y asociadas, se brindarán herramientas teórico-prácticas y, además, conoceremos el flujo de trabajo de Autodesk AutoCad, SketchUp y Twinmotion para la formalización de piezas gráficas en 2D y 3D, explorando y descubriendo la creatividad y estilo personal. Además de lo anterior, este módulo propone aportar al alumno el desarrollo de un pensamiento innovador, fomentando la capacidad de reflexión y crítica sobre el interiorismo en el siglo XXI.
- **Infoarquitectura con Autodesk 3ds Max y V-Ray:** durante este módulo nos centraremos en el dominio de Autodesk 3ds Max y el motor de *render* V-Ray cuyo aprendizaje permitirá al alumno dominar cualquier faceta de modelado, texturización, sombreado y/o renderización aplicado al mundo del interiorismo y arquitectura. El estudiante será capaz de diseñar en 3ds Max cualquier objeto tridimensional, para poder crear espacios espectaculares usando texturas o modelados partiendo de un plano y, asimismo, renderizarlos consiguiendo acabados verdaderamente fotorrealistas gracias a V-Ray.

En definitiva, este Máster en Diseño de Interiores e Infoarquitectura 3D ofrece al estudiante una formación superior en la teoría y la práctica del diseño, modelado y creación de interiores y exteriores, texturización, iluminación y renderización de imágenes infoarquitectónicas fotorrealistas gracias al aprendizaje de los conceptos teóricos más importantes aplicados al mundo del interiorismo y la arquitectura y, además, el dominio de las herramientas más importantes del sector como Autodesk AutoCAD, 3ds Max, V-Ray, SketchUp y Twinmotion.

OFICIAL

CEI - Escuela de Diseño y Marketing es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Authorized Training Center, Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Official Autodesk Certification Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Official Training Center, Google Partner... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: **diseño gráfico y dirección de arte, diseño y programación web, marketing digital y business, producción, postproducción audiovisual (VFX) y motion graphics, diseño de interiores y arquitectura BIM, arte, diseño y programación de videojuegos, y big data y cloud.**

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como **escuela de diseño, marketing y nuevas tecnologías.** Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

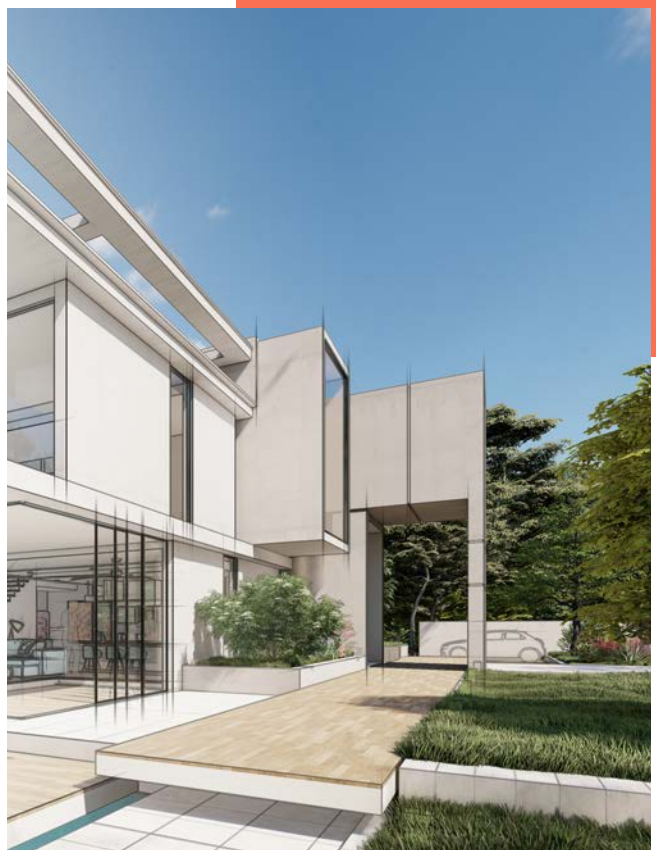
Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los **Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.**

En 2022, CEI unió fuerzas con **Omnes Education Group.** Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el **equipo de profesores altamente cualificados,** que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del **software** sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Niveles de actuación
- Espacio
- Sistemas de representación.
- Campo de conocimiento instrumental
- Materialidad
- Recursos
- Espacio interior equipado
- Introducción a la Infoarquitectura y al *software* 3ds Max
- Modelado en 3ds Max
- Iluminación en 3ds Max
- Materiales y texturas en 3ds Max
- Renderizado con V-Ray
- Postproducción con Adobe Photoshop





MÓDULO

DISEÑO DE INTERIORES CON AUTODESK AUTOCAD, SKETCHUP Y TWINMOTION

180 H.

01 NIVELES DE ACTUACIÓN

OBJETIVO PARTICULAR: ACERCAR Y EXAMINAR, COMO PRIMERA APROXIMACIÓN, EL PASO A PASO DE UN PROYECTO DE INTERIORES.

- Arquitectura de Interiores
- Proceso de Diseño
- *Briefing*
- Gestión del proyecto
- Fases del proyecto
- Presupuesto

02 ESPACIO

OBJETIVO PARTICULAR: CONOCER LAS VARIABLES DE INTERPRETACIÓN PARA LA TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS. PROCESO DE REFLEXIÓN Y EXPLORACIÓN: PERCEPCIÓN Y ESPACIO.

- Percepción y espacio
- Cualidades del espacio

- Forma espacial
- Principios de diseño
- Distribución de espacios

03 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. CAMPO DE CONOCIMIENTO INSTRUMENTAL

OBJETIVO PARTICULAR: DE LA IDEA AL PROYECTO. OBSERVAR Y RECONOCER LA RELACIÓN ENTRE EL OBJETO REAL, LA PERCEPCIÓN VISUAL, ABSTRACCIÓN GEOMÉTRICA Y LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA, ANALÓGICA Y DIGITAL EN EL CAMPO BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL. TRANSFERENCIA E INTEGRACIÓN EN EL PROCESO DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO.

- Representación gráfica
- Sistemas de dibujo
- Convenciones de dibujo
- Programa digital: AUTODESK AUTOCAD
- Programa digital: SKETCHUP
- Programa digital: TWINMOTION

04 MATERIALIDAD

OBJETIVO PARTICULAR: VALORAR LOS DIFERENTES RECURSOS PARA MODIFICAR EL CARÁCTER DE LOS ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS Y COMO UNO DE LOS CONDICIONANTES DE LA EXPRESIÓN FINAL DE LOS OBJETOS Y DEL ESPACIO.

- Color
- Materiales de acabado
- Nuevos materiales, nuevas tecnologías
- Texturas
- Estampados
- Luz natural
- Luz artificial
- Estilos decorativos

05 RECURSOS

OBJETIVO PARTICULAR: APORTAR UN AMPLIO ABANICO DE INFORMACIÓN QUE PUEDE RESULTAR ÚTIL AL DISEÑADOR, DESDE UN RESUMEN DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO SOSTENIBLE HASTA TIPS PARA RECORDAR EN EL COTIDIANO.

- Interiorismo sostenible y confortable
- Mobiliario
- Accesorios y exposición

06 ESPACIO INTERIOR EQUIPADO

OBJETIVO PARTICULAR: GESTIÓN DE UN PROYECTO DE DISEÑO.

- Aplicación de las variables proyectuales para la transformación de un espacio arquitectónico interior



MÓDULO

INFOARQUITECTURA CON 3DS MAX Y V-RAY 180 H.

01 INTRODUCCIÓN A LA INFOARQUI- TECTURA Y AL SOFTWARE 3DS MAX

- Introducción a la Infoarquitectura
- Presentación del *software* 3ds Max
- Conceptos básicos de las escenas en 3ds Max
- Interfaz de usuario y configuración básica del programa

02 MODELADO EN 3DS MAX

- Herramientas básicas de modelado en 3ds Max
- Modelado con *splines* y generadores. *Stack* de modificadores en 3ds
- Técnicas de modelado por subdivisión
- Modelado de objetos arquitectónicos básicos

- Modelado de vivienda a partir de CAD
- Uso de capas y grupos para organizar el modelo
- Modelado de elementos decorativos, mobiliario y carpintería
- Importación y “linkeo” de modelos desde Revit
- Librerías de recursos: mobiliario, texturas, HDRi, *Chaos cosmos*
- *Scatters* de vegetación: pincel de objetos, *chaos scatter*, *Forest pack*

03 ILUMINACIÓN EN 3DS MAX

- Tipologías de iluminación en 3ds Max
- Configuraciones típicas de iluminaciones interiores
- Configuraciones típicas de iluminaciones exteriores
- Técnicas de iluminación avanzadas: HDRi, IES, etc.
- Optimización de la iluminación para la renderización

04 MATERIALES Y TEXTURAS EN 3DS MAX

- Conceptos sobre materiales en V-ray (canales y nodos)
- Materiales avanzados: basados en texturas
- Materiales avanzados: basados en texturas-recursos (quixel, etc.)
- Materiales avanzados: nodos procedurales
- Proyecciones básicas y triplanar
- Técnicas de mapeado UVW

05 RENDERIZADO CON V-RAY

- Introducción a V-Ray
- Configuración de los parámetros de renderización
- Configuración de cámaras y perspectivas de visualización
- Postproducción en el VFB de V-Ray
- *Render elements* (*renders* multicapa)

06 POSTPRODUCCIÓN CON ADOBE PHOTOSHOP

- Importación de *render elements* en Photoshop.
- Técnicas básicas de postproducción. Ajuste de color, brillo y contraste
- Técnicas avanzadas: curvas, capas de ajuste, máscaras de capa
- Efectos especiales e integración de elementos 2d en postproducción (*matte painting* e integración de personas)