

MÁSTER EN 3D & INFOARQUITECTURA E INTERIORES

Objetivos

Preparar a nuestr@s alumn@s a un nivel profesional para que al finalizar el Máster se desenvuelvan con amplios conocimientos de 3D en iluminación, modelado, texturización, animación, postproducción, renderizado y se encuentren totalmente preparad@s. Este máster termina con un proyecto final, completado por una demo reel individual, imprescindible para incorporarse en el mercado laboral como profesional.

Arteneo está homologado por Autodesk como **Authorized Training Center**. Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales en activo.

Duración total: 210 horas lectivas.

Precio total de contado curso académico 21-22: 1.890 €.

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 475 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad está incluida en el precio total del Máster.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a informacion@arteneo.com.

Salidas profesionales

Todo lo relacionado con Arquitectura. Diseño de Stand. Interiorismo. Decorados, etc.

Materias impartidas

Cámaras. Animación. Modelado. Iluminación. Texturización. Postproducción Premiere. Librerías. Photoshop.

Ejercicios Prácticos

1. Maqueta exterior con acabado monocromo
2. Interior cuarto de baño
3. Exterior, edificio de líneas modernas. Acabado fotorrealista
4. Interior salón. Acabado fotorrealista
5. Realización de Stand
6. Edición y desarrollo de proyecto y reel final

Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Centro ATC de Autodesk
3. Incluido todo el material de trabajo en clase
4. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestr@s alumn@s
5. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
6. Prácticas libres en la escuela según disponibilidad de aulas



MÁSTER EN 3D & INFOARQUITECTURA E INTERIORES

3D STUDIO MAX - VRAY

- Interfaz
- Menús. La barra de herramientas
- El panel de comandos
- Las ventanas de visualización. Configuración
- Creación y edición de primitivas
- Primitivas

OBJETOS Y SUS PROPIEDADES

- Filtros y botones de selección
- Seleccionar y editar objetos
- Paint Selection
- Bloquear conjuntos de selección
- Configurar los controles de renderización
- Paneles Iluminación avanzada
- Asignar. Ocultar y congelar objetos
- Panel Display
- Importación archivos y objetos. (Dwg,3ds, fbx, max, bibliotecas y objetos)

TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

- Mover, rotar, ajustar, alinear
- Trabajar con los gizmos de transformación. Transform Type-In
- Los campos de ejes de la barra de estado
- Posicionar y alinear puntos de pivote
- Reset XForm
- Quick Align. Normal Align
- Home Grid. AutoGrid
- Crear y activar cuadrículas nuevas

CLONAR OBJETOS

- Utilizar el método Mayus-Clone
- Comprender las opciones de clonación
- Trabajar con copias, calcos y- referencias
- Comando Mirror
- Herramienta de espaciado
- Alinear objetos origen en objetos destino
- Matrices lineales. Anulares y circulares

AGRUPAR Y VINCULAR OBJETOS

- Crear, desagrupar, abrir, cerrar, asociar, grupos
- Objetos ascendientes, descendientes y raíz
- Vincular y desvincular objetos
- Visualizar y seleccionar jerarquías

MODELADO

- Objetos paramétricos y objetos editables
- Utilizar la persiana Soft Selection
- Trabajar con primitivas de forma
- Edit Spline. Splines
- Editar vértices y segmentos
- Connect Copy. Divide
- Propiedades de la superficie
- Editar subobjetos de spline



MÁSTER EN 3D & INFOARQUITECTURA E INTERIORES

MALLAS

- Malla y malla poligonal editable
- Edit Poly. Edit Mesh
- Modificadores. Editar geometría
- Cap Holes. Oelete Mesh. Face. Extrude

OBJETOS DE COMPOSICIÓN

- Boolean. Proboolean
- Get Shape y Get Path
- Parámetros de superficie y de recorrido
- Configurar Skin Parameters
- Deformar objetos sollevados. Editar recorridos de sollevados
- La interfaz de las ventanas de deformación
- Scale.Twist . Teeter . Bevel.Fit Oeformation
- Los objetos Loft y las herramientas de superficie

CLOTH EMULADOR DE TELAS

- Simulacion y Simulacion local
- Costuras y roturas de tela
- Inflado de telas para la creación de cojines y almohadas

MATERIALES Y MAPAS

- Material Editor. Explorer y Standar. Materiales Vray
- Colores. Opacidad y transparencia. Reflexión y refracción,etc
- Persiana Extended Parameters y Maps
- Herramientas. Materiales multicapa y materiales compuestos.
- MultiSub-Object. Diffuse Color y Roughness
- Specular. Glossiness. Self-Illumination. Opacity. Anisotropy. Bump
- Reflection. Refraction
- Displacement. Modificador UVW Map
- Mapeado de materiales arquitectónicos
- VRayMtl. Reflexiones. Refracciones. Translucidez. VRayLightMtl

ILUMINACIÓN

- Iluminación estándar y avanzada. Interior y exterior
- Luz ambiental. Luz Omni. Spotlight. Luz Direct
- Luces fotométricas con objetivo y libres
- Luces e iluminación Vray (desarrollado en apartado vray)
- Crear y ubicar objetos de luz. Transformar y optimizar luces
- Controles del visor Light. Modificar los parámetros de la luz
- La persiana Intensity/Color/Attenuation
- Luces focales y direccionales. Luces volumétricas
- Advanced Effects. Shadow Parameters
- Manipular conos Hotspot y Falloff
- Utilizar el ayudante Compass
- Parámetros de Volumen luminoso

RENDERIZADO

- Comprender y configurar los renderizadores de Max
- Renderizar con Vray
- Utilizar el RAM Player
- Crear imágenes panorámicas. Efectos atmosféricos



MÁSTER EN 3D & INFOARQUITECTURA E INTERIORES

VRAY MOTOR DE RENDER

- Asignar renderizador. Interpolaciones
- VRay Frame Buffer
- Mapa de irradiación (HSpheres, Rates, Interp. Simples ...)
- Brute Force. Light Cache
- Photon Map (bounces, max photons, density ...)
- Posibles configuraciones de GI según la escena
- Cáusticas. Color Mapping. Profundidad de campo. Render Elements
- VRaySun. VRayLight. VRayShadows. VRay environment
- VRayDisplacementMod. Geometrías. VRayFur. Proxy. Plane. Sphere
- VRayHDRI. VRayMap. VRaySky

CÁMARAS

- Crear un objeto Camera
- Configurar y ajustar objetivos y cámaras
- Utilizar el efecto Depth of Field
- Configurar puntos para emular cámara

ANIMACIÓN

- Restricciones Attachment. Surface. Patt. Position. Link. LookAt
- Track View. Trabajar con keys. Curvas y tangentes
- Barra de herramientas. Curves

Photoshop - Introducción

- Creación de texturas tileadas
- Colocación de los render elements para su postproducción

Adobe Premiere. Introducción

- Interface de trabajo
- Creación y gestión de proyectos
- Timeline
- Sonorización
- Exportación y render de video y audio

Proyecto final

La Escuela de Imagen ARTENEO está constituida como sociedad con el nombre de Arteneo Imagen S.L. con C.I.F B-84539386, registrada en Madrid (España) en la Declaración Censal del Ministerio de Hacienda con el IAE 933.9, código de actividad CNAE 8559 y licencia de Actividad Educativa expedida por el Ayuntamiento de Madrid. Nuestra enseñanza es de carácter profesional y se enmarca como enseñanzas que no conducen a la obtención de un título con valor oficial. Desde hace 17 años, nuestra fórmula pedagógica enfatiza en la profesionalización del alumnado para su proyección laboral, con la mejor calidad formativa impartida por docentes cualificados. Al finalizar los estudios, se hace entrega de un título propio con valor a efectos profesionales, donde consta el número de horas lectivas del programa junto a la calificación final emitida por el profesorado.

Nota: Arteneo se reserva el derecho de variar contenidos y temarios si lo considerase necesario para la mejora de los mismos. El orden de materias y/o software es orientativo. El/la alumna puede desistir de comenzar el curso informando por escrito y tendrá derecho a la devolución íntegra de lo abonado siempre que lo haga como mínimo con quince días hábiles de antelación a la fecha de comienzo del curso.

Imagen Infoarquitectura: Miguel Alberto Vicente
Diseño: Arteneo

