

## Desarrollo del Curso y Objetivos

Preparar a nuestro@s alumn@s a un nivel profesional para que al finalizar el Curso se desenvuelvan con amplios conocimientos de 3D en iluminación, modelado, texturización, animación, postproducción, renderizado y se encuentren totalmente preparados. Este curso finaliza con la realización de una demo reel individual, imprescindible para competir en el mercado laboral.

Nuestra enseñanza e-learning ha evolucionado hasta fusionar los recursos del campus virtual, con un método que acerca la formación, a través de aulas virtuales y videoconferencias, al sistema presencial. El número máximo de 13 alumn@s y un Plan de Estudios que se realiza, en tiempo real con el profesor y compañer@s, permite solucionar correcciones y dudas en el momento.

ArteNeonline está homologado por Autodesk como Authorized Training Center.

Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

## Duración total

200 horas totales

## Salidas Profesionales

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

## Materias impartidas

3DsMax.Vray.Animación. Cámaras. 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. Realización de Stand
5. Edición y desarrollo de proyecto y reel final

## Precio total de contado Curso Académico 2021-22

Total: 1.690 €

La plaza se puede reservar abonando 450 € a través de paypal o transferencia bancaria

Esta cantidad se descuenta del importe total

Solicita información para fórmulas de pago aplazadas en [informacion@arteneo.com](mailto:informacion@arteneo.com)

## Ventajas de nuestros Cursos Online

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Centro ATC de Autodesk
3. Clases en Directo con el profesor (Webinar)
4. Acceso desde el Campus Virtual a las clases grabadas
5. Acceso a Bolsa de Empleo para nuestro@s alumn@s
6. Profesores profesionales en cada materia
7. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
8. Once años de experiencia en la Enseñanza e-learning



### 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

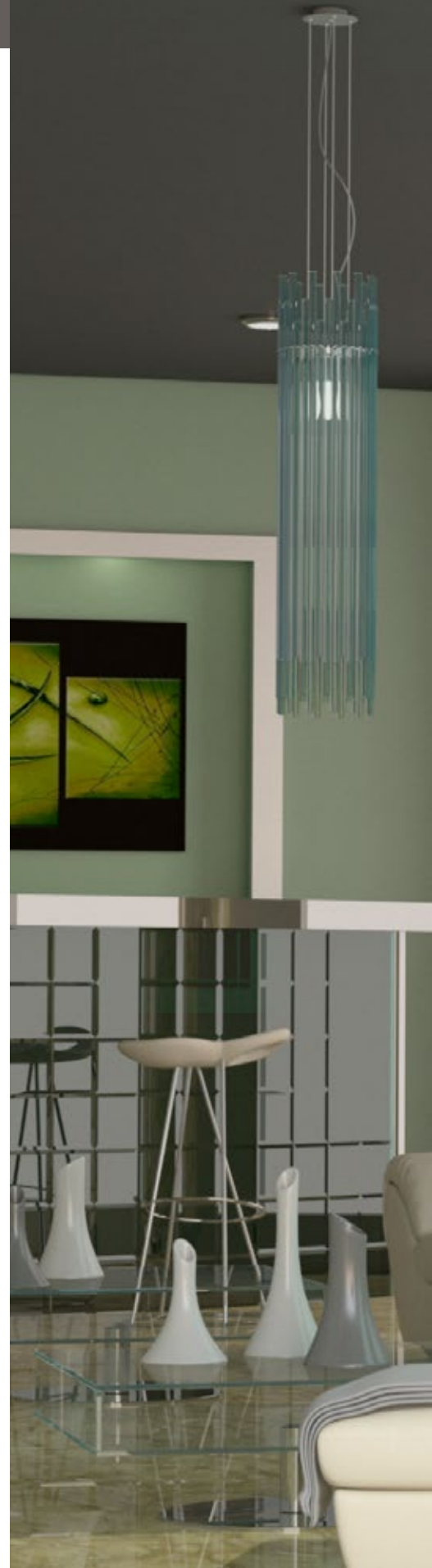
- Utilizar el método Mayus-Clone
- Comprender las opciones de clonación
- Trabajar con copias, calcos y- referencias
- Comando Mirror
- Herramienta de espaciado
- Alinear objetos origen en objetos destino
- Matrices lineales. Anulares y circulares

### 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



## 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 solevados. Editar recorridos de solevados
- 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

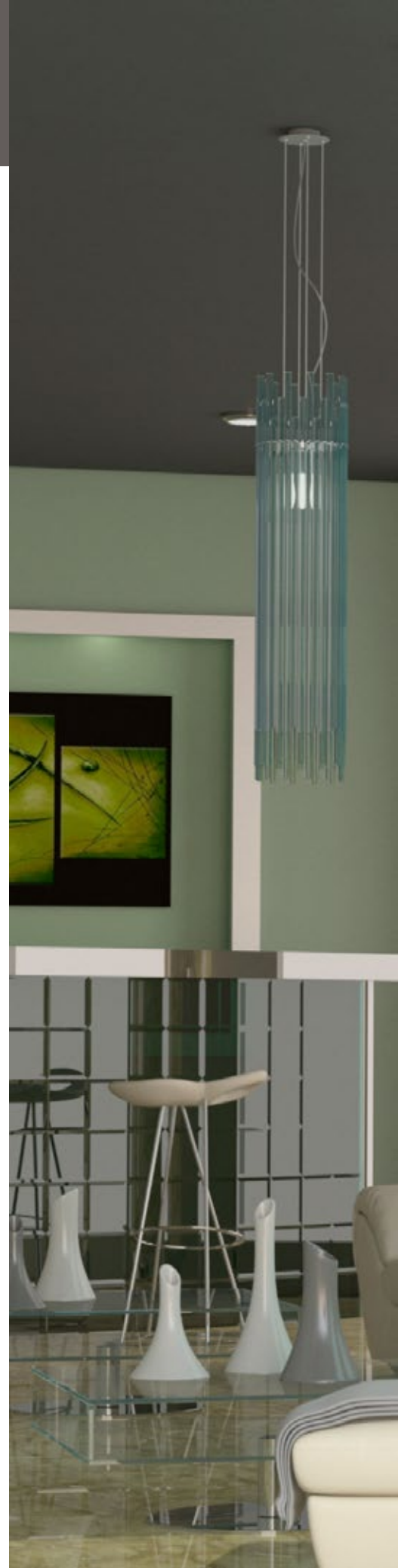
- Material Editor. Explorer y Standar. Materiales Vray
- Colores. Opacidad y transparencia. Reflexión y refracción, etc
- Persianas Extended Parameters y Maps
- Herramientas. Materiales multicapa y materiales compuestos.
- MultiSub-Object. Diffuse Color y Roughness
- Specular. Glossiness. Self-Illumination. 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 fométricas 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



## 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

- Edición de Proyecto Final
- Interface de trabajo
- Timeline
- Sonorización
- Exportación y render de video y audio

La Escuela de Imagen ARTENEO está constituida como sociedad con el nombre de ArteNeonline 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 18 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: ArteNeonline 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.

Imágenes y Diseño: ArteNeonline

