

# CURSO EN ARTE 3D

## Objetivos

Adaptamos las últimas herramientas de 3DsMax, Blender y Mudbox, ofreciendo a nuestr@s alumn@s un mayor volumen de conocimientos y prácticas en las áreas de Modelado. Iluminación. FX. Cámaras. Set Up. Iluminación avanzada. Animación aplicada y animación facial. Como siempre, manteniendo nuestra filosofía de desarrollo de la creatividad.

**Arteneo es Centro Oficial Autodesk ATC.** Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

## Duración total

340 horas lectivas. Un año académico de Octubre a Julio

## Horarios y formas de pago curso académico 2021-2022

De 9 a 12 h. Lunes, martes y jueves.

Comienzo 4 de Octubre de 2021. Finalización 21 de Julio de 2022

De 12 a 15 h. Lunes, martes y jueves.

Comienzo 4 de Octubre de 2021. Finalización 21 de Julio de 2022

## Salidas Profesionales

Publicidad. Videojuegos. Presentaciones. Científica. Animación. Editorial. Stand. Espacios virtuales. Decorados. TV. Cine

## Materias impartidas

3D Studio Max. Blender. Mudbox. Substance Painter. Story Board. Modelado. Animación. Estudio del movimiento. Iluminación. Render. Texturizado. Creatividad. Fundamentos del dibujo animado. Lenguaje cinematográfico. Preproducción. Cámaras. Set Up.

## Precios y formas de pago curso académico 2021-2022

La plaza se puede reservar abonando 590 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total anual.

Opción 1. Precio contado: 3.460 € aplicado descuento sobre precio total 3.540 € (Reserva de plaza 590 €. Abono de 1.435 € antes del comienzo del curso y 1.435 € entre el 1 y el 5 de febrero de 2022)

Opción 2. Pago financiado por Arteneo sin ningún recargo ni tipo de interés: Reserva de plaza: 590 €. Cuotas aplazadas: 5 de 590 € c/u. Total 3.540 €

Opción 3. Pago financiado por Arteneo: Reserva de plaza: 590 €. Cuotas aplazadas: 9 de 340 € c/u. Total 3.650 €

## Ventajas añadidas

1. Máximo de 14 alumn@s por grupo
2. Centro Oficial 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
7. Asesoramiento laboral



# CURSO EN ARTE 3D

## PRODUCCIÓN GENERAL CGI

### 3D Studio MAX

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos  
Modelado. Iluminación. Materiales. Setup. Animación. Render

#### INTRODUCCIÓN

- Autodesk 3D Studio Max

#### ENTORNO DE TRABAJO E INTERFACE DE USUARIO

- La escena 3D. Visores e interacción
- La barra de Menús. Herramientas. Panel de Comandos. Menús Quad
- Configuración y personalización de UL
- Workflow 3DS Max: modelado, iluminación, materiales, setup, animación y render
- Geometría: Transformar y Modificar
- Clonación de objetos: copia, instancia y referencia
- Transformaciones básicas: rotar, escalar, mover y ajustar punto de pivotes
- Ajustes al trabajo por Capas
- Containers

#### MODELADO – HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS BÁSICAS

- Primitivas. Shapes. Malla poligonal. Boolean Shapes
- Baja poligonización vs Alta poligonización
- Tratamiento correcto de Mallas
- Objetos de composición: Procutter. Booleanas
- Malla poligonal editable
- Técnicas de Modelado Completo de Hard Surfaces con subdivisión

#### ILUMINACIÓN Y MATERIALES – NIVEL BÁSICO

- Iluminación: principios fundamentales
- Motor de render: Default Scanline y Arnold Renderer
- Herramientas de iluminación estándar y avanzada
- Editor de materiales: interface y procedimientos
- Mapeado de objetos. UVW Mapping y Unwrap UVW
- Environment y efectos atmosféricos

## Photoshop CC - Mapas y Postproducción de render

## Cámaras - Trabajo con cámaras y efectos de lente

## Render y composición - Arnold Renderer

## Workflows profesionales

Modelado Iluminación. Materiales y render nivel avanzado. Personajes Entornos y Props

#### TÉCNICAS DE MODELADO SÓLIDO AVANZADO

Workflow completo de creación de Entornos y Props. Preparación para producción audiovisual y para videojuegos

- Malla poligonal editable avanzada. Graphite tools
- Modelado con subdivisión HARD SURFACES
- Normal Map. Displacement map y vector map
- Render to texture



# CURSO EN ARTE 3D

## Modelado orgánico en alta poligonización con Mudbox

Workflow completo creación de personajes para producción audiovisual y para videojuegos

- Procedimientos y herramientas de escultura digital
- Modelado orgánico para videojuegos y para producción audiovisual
- Nuevos workflows de modelado con teselación dinámica
- Pintura de texturas y mapas para modelado orgánico
- Retopología y final touching

## Diseño de shaders y mapas avanzados

### Iluminación avanzada con Arnold Renderer

- Luz directa y luz indirecta
- Iluminación interior e iluminación exterior
- Comportamientos físicos de la luz
- IBL: Iluminación basada en imágenes EXR
- Espacios de color y ajustes de Gamma
- Render elements y Composición

## SETUP. rigging. animación y VFX

### Animación

- Teoría y Principios básicos de la Animación.
- Técnicas de animación straight and pose to pose.
- Metodología del análisis del movimiento
- Body mechanics y dinámicas básicas
- Estudio detallado de ciclos. Andar, correr, nadar, etc.
- Overlapping y animación secundaria
- Control de pesos y fuerzas. Reversals
- Animación y expresión facial. Interpretación y Acting

### Rigging y setup

- Autorigs: BIPED Y CAT SKIN
- Control de pesos: Skin Morph y Skin Warp

### Bones y esqueletos

- Cinematica directa o inversa
- Rig esqueleto bipedo
- Cuadrúpedos y criaturas con más extremidades
- Spline IK
- Character node

### Animación facial

- Manipuladores y Reaction Manager
- Parameter collector. Wire parameter
- Sistemas de deformación facial
- Deformación directa
- Morph modifier
- Estudio de expresiones faciales y lipsync
- Animación de ojos (parpadeos, pupilas, pestañas...)
- Animación y esqueleto de lenguas
- Lipsync y animación labial



# CURSO EN ARTE 3D

## VFX simulaciones físicas 1

- Efectos de partículas con particle flow (introducción)
- MassFX: cuerpos rígidos, telas, constraints, rag-doll
- Cloth System: simulación profesional de telas. Patronaje y garment maker

## Render y composición

- Linear Workflow, render elements y render para animación
- Nuke (introducción)

## BLENDER

### Módulo creación 3d para cine de animación y videojuegos

#### INTRODUCCIÓN

- La revolución de Blender
- Nuevo interface y filosofía del programa

#### FUNDAMENTOS BÁSICOS

- Navegación y personalización del workspace
- Creación, edición y transformación de objetos
- Escenas y colecciones
- El 3D cursor
- Espacios de trabajo
- Modelado de edición poligonal
- Modelado de superficies con subdivisión
- Superficies y suavizado
- Creación de materiales
- Bases de iluminación
- Introducción a la animación
- Cámaras y render
- Edición y postproducción
- Personalización y atajos de teclado

#### TEXTURAS Y MATERIALES

- Pintar texturas en Blender
- Shading

#### MOTORES DE RENDER EEVEE Y CYCLES

- Eevee. Render PBR en tiempo real
- Cycles. Render PBR para producción
- Tipos de iluminación. Luces, HDRI e iluminación diurna
- Render y postproducción

#### INTRODUCCIÓN AL NUEVO GRESAE PENCIL

La Escuela de Imagen ARTEÑO 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 16 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 alum@ 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. A fecha de hoy toda la formación se encuentra exenta de IVA según el artículo 20 uno 9, ley 37/92. Si se produjeran cambios en la mencionada ley, el porcentaje de IVA establecido se incrementará sobre el precio indicado.

Ilustración: Óscar Beteta, Natalia Pulido y David Alonso. Diseño: Cristina Medina y María Asensio

