

# CURSO EN ARTE 3D

## Objetivos

Adaptamos las últimas herramientas de 3DsMax, 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. Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

**Duración total:** 340 horas lectivas

**Precio total curso académico 2019-2020:** 3.280 €

## Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 490 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad está incluida en el precio total del Curso. Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a [informacion@arteneo.com](mailto:informacion@arteneo.com)  
Formación exenta de IVA por el artículo 20 uno 9, ley 37/92

## Salidas Profesionales

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

## Materias impartidas

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

## Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Todo el material de clase incluido
3. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestr@s alumn@s
4. Descuento del 3% por pago de contado o financiación sin cargo
5. Prácticas libres en aulas de la escuela
6. Asesoramiento laboral
7. Master Classes



# CURSO EN ARTE 3D

## PRODUCCION 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 en 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 Scaline 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 I

- 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)

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, siendo director y representante de la misma D. José Luis Romero. 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 15 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.

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

