

CURSO EN ARTE 3D

Objetivos

Adaptamos las últimas herramientas de 3DsMax, Blender y Mudbox, ofreciendo a nuestro@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 está homologado por Autodesk como **Authorized Training Center**. Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales en activo.

Duración total: 340 horas lectivas. Un año académico de Octubre a Julio.

Precio total de contado curso académico 21-22: 3.460 €.

Reserva de plaza

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

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

Salidas Profesionales

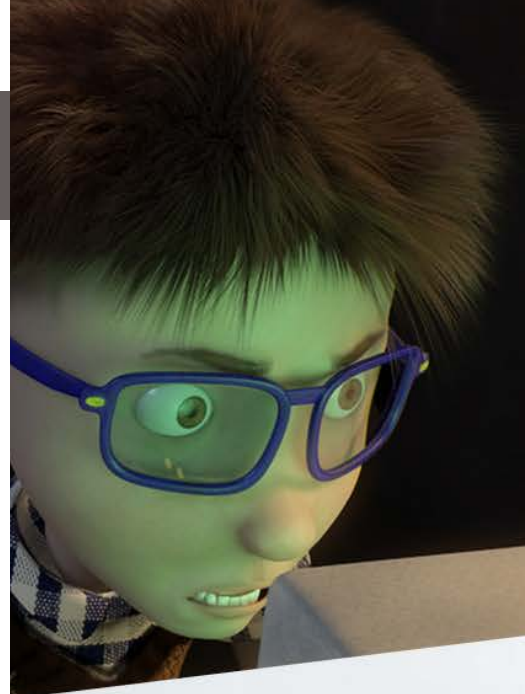
Publicidad. Videojuegos. Presentaciones. Científica. Animación. Editorial. Stand. Espacios virtuales. Decorados. TV. Cine.

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.

Ventajas añadidas

1. Máximo de 14 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 nuestro@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 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 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: Arteneo

