

GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

Objetivos

Convertir a nuestr@s alumn@s en profesionales competitivos del 3D, con los software más demandados en los mercados profesionales internacionales. Manteniendo nuestra filosofía de creatividad y aplicaciones prácticas para Cinematografía y Videojuegos. Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

Duración total. Dos años académicos: 1.120 horas lectivas

Duración anual: 560 horas lectivas

Precio total de contado curso académico 20-21: 5.500 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 750 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad está incluida en el precio total del Grado.

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

Formación exenta de IVA por el artículo 20 uno 9, ley 37/92

Salidas Profesionales

Publicidad. Videojuegos. Series TV. Presentaciones. Web. Didáctico. Científica. Animación. Editorial. Portadas. Largometrajes. Stand. Matte Painting. Espacios virtuales. Infoarquitectura. Decorados. Cine. Postproducción. Fx. Modelado. Lighting. Texturización. Rigging.

Materias impartidas

Los software más demandados de 3D en el mercado profesional. Estudio y captura del movimiento. Iluminación. Render. Premiere. Estereoscopía. Efectos especiales. Creación de proyectos. Photoshop. ZBrush. Escultura digital. Story Board. Animatics. Modelado. Animación. Expresión de personajes. Texturizado. Preproducción. Postproducción. Realización de Corto o Proyecto. Fundamentos del dibujo animado. Lenguaje cinematográfico. Creatividad. Demo Reel final. Asesoramiento Laboral. Currículo. Captura de movimiento. Proyecto final individual.

Este plan de estudios incluye clases de nociones de dibujo de creación de personajes.

Ventajas añadidas

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



GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

PRODUCCIÓN GENERAL 3D

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

INTRODUCCIÓN

ENTORNO DE TRABAJO E INTERFACE DE USUARIO

MODELADO INICIACIÓN

ILUMINACIÓN Y MATERIALES INICIACIÓN

CÁMARAS - Trabajo con cámaras y efectos de lente

Render y composición

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

MODELADO ORGÁNICO EN ALTA POLIGONIZACIÓN

Workflow completo creación de personajes para producción audiovisual y videojuegos

DISEÑO DE SHADERS Y MAPAS AVANZADOS

ILUMINACIÓN AVANZADA

- Luz directa y luz indirecta
- Iluminación interior e iluminación exterior
- Comportamientos físicos de la luz
- Cámaras y efectos de render

DISEÑO DE TEXTURAS Y SHADERS AVANZADOS

WORKFLOWS DE PRODUCCIÓN

Setup. Rigging. Animación

ANIMACIÓN

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

RIGGING Y SETUP

- Control de pesos



GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

ANIMACIÓN FACIAL

- Sistemas de deformación facial
- Deformación directa
- Estudio de expresiones faciales y lipsync
- Animación de ojos (parpadeos, pupilas, pestañas...)
- Animación y esqueleto de lenguas
- Lipsync y animación labial

RENDER Y COMPOSICIÓN

CINEMATOGRAFÍA APLICADA

- Trabajando con Cámaras
- Cámaras física y estándar
- Movimientos y animación de cámaras
- La narrativa
- Rigs de cámaras específicos
- Simulando grúas y planos complejos
- Animación de lentes
- Layout 3D y animática
- Secuenciación
- Dirección de fotografía
- Iluminación dramática

Taller de supervisión y producción asistida

PROYECTO DE NARRATIVA AUDIOVISUAL

- Preproducción para el proyecto
- Seguimiento de fases de producción
- Ejercicios de lenguaje y secuenciación
- Narrativa aplicada
- Dramatización
- Dirección de Arte

Estereoscopia digital 3D

- Introducción. Conceptos básicos
- Percepción de imágenes estereoscópicas
- Construcción de imágenes estereoscópicas
- Formatos estereoscópicos y estándares digitales
- Narrativa cinematográfica, dirección y producción
- Sistema anaglífico. Sistemas de polarización pasiva
- Conversión de imagen 2D en 3D multicapas
- Ilustración estereoscópica
- Composición de una imagen estereoscópica
- Trabajando con cámaras
- Puesta en escena, composición de planos y narrativa
- Producción video 360 inmersivo y estereoscópico
- Prácticas con sistemas anaglífico, polarización pasiva y polarización activa
- Visores HMD

TALLER CONTINUO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL PHOTOSHOP CREATIVIDAD DIGITAL

Un recorrido práctico por las posibilidades creativas con Adobe Photoshop CC



GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

Photoshop como herramienta: menús, atajos principales y herramientas

- Retoque y Transformación de imágenes
- Máscaras y selecciones
- Todos los tipos de Capas
- Workflows no destructivos
- Edición avanzada de pinceles
- Filtros
- El color
- Texto y herramientas vectoriales
- Guardado y exportación de imágenes
- Impresión
- Photoshop y 3D
- Vídeo y animación
- Trabajos de ilustración digital. Tintas planas, sombreado y claroscuro
- Técnicas de collage para Concept Art
- Creatividad publicitaria
- Diseño y maquetación. Cubiertas para libros
- Creatividad de inspiración musical. Cubiertas de CDs , DVDs , Blue Ray
- Banners y creatividad online
- Matte painting y camera projection

Preproducción de un proyecto audio visual gráfico

CONCEPT ART

- Bocetos y documentación
- Diseño de personajes
- Model-sheet y turnaround técnico
- Layout, diseño de escenarios y Props Layout de escala
- El color narrativo. Colorkey
- Estudios. (dinámicos facial, etc.)
- Story board, story reel y animática

ANÁLISIS AUDIOVISUAL DE CORTOMETRAJES, LARGOMETRAJES Y VIDEOJUEGOS

El alumno realiza una producción profesional real de un proyecto propio. Dirección y producción de un PROYECTO. Experiencia profesional REAL. Cortometraje, Spot Publicitario, Intro o tráiler de videojuego, Infoarquitectura, Reel Generalista, Efectos especiales e integración 3D.

Producción general 3D

Procedimientos avanzados I. Dirección de proyectos. Lenguaje cinematográfico

CREATIVIDAD Y PRE-PRODUCCIÓN. DIRECCIÓN DE PROYECTOS

- Plan de producción
- Organigrama y roles en una producción

TÉCNICAS ESPECÍFICAS

- Técnicas de gestión de proyectos
- Técnicas de retopología

SEGUIMIENTO DEL PROYECTO. FASES DE PRODUCCIÓN ASISTIDA



GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

Producción general 3D: Procedimientos avanzados

Rigging y animación avanzados

- Estudio y captura de movimiento
- Mocap con sistemas Kinect
- Trabajar con efectos
- Automatización de animación secundaria

Taller práctico de animación avanzada

SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

- Fases de producción asistida

Composición

INTERFACE Y PROCEDIMIENTOS GENERALES

- Trabajando con nodos y propiedades
- Ajustando parámetros
- Animación Keyframe
- Curve Editor

TRABAJANDO CON CANALES Y COMPOSICIÓN

- Composición de Elementos

FLUJOS DE TRABAJO ESTEREOSCÓPICO

- Conversión de 2D a 3D

CORRECCIÓN DE COLOR BÁSICA

TRANSFORMACIÓN Y FORMATO DE IMÁGENES

ROTOSCOPIA Y MÁSCARAS

FILTROS Y DISTORSIONES

PRINCIPIOS BÁSICOS DE COMPOSICIÓN 3D

- Visor 3D
- Geometría y mapas de textura
- Cámaras 3D y Luces
- Renderizando escena 3D



GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

Zbrush

Este programa se imparte apoyado con ejercicios prácticos

INTERFAZ Y FILOSOFÍA

Zbrush en la industria del Videojuego. El Cine. El Concept Art

NAVEGACIÓN Y CUSTOMIZACIÓN

- Entorno gráfico, Interface 2.5D y 3D. Navegación Alt y tradicional
- Paletas más usadas
- Crear HotKeys. Crear Menús personalizados
- Formatos de archivos: ZPR. ZLT. OBJ. STL
- Preparar, guardar, exportar e importar objetos y subobjetos a 3dsmax
- Herramientas 2.5D y sus aplicaciones
- Primitivas 3D. Objetos 3D poligonales
- Subdivisiones: Smooth y Crease
- Planos de referencia: Grid. SpotLight. Image Plane. ShadowBox

MODELADO ORGÁNICO

- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc.
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- Subdivisiones. Deformadores. Brochas más usadas
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión. Boleanas.
- InsertMesh. FiberMesh
- Importar y exportar a 3DsMax (GoZ)
- Dynamesh Subdivisiones. Edge loops. Deformadores. Noise surface
- Brochas customizadas. Alphas y tipos de Strokes.
- Tipos de trazo: Freehand, Spray, DragDot, DragRect, LazyMouse, Curves
- Layers 3D. Modelado por capas. Morphers
- InsertMesh. InsertMultiMesh Brushes
- Adición y sustracción. Uso con curvas. TriPart Curves. Fiber Mesh
- Pelo humano y pelo animal. Plantas y arboles
- Exportar

MODELADO DE SUPERFICIES DURAS

- MicroMesh: Creación de objetos complejos mediante sustitución
- Box Modeling (low Poly). Dynamesh (high Poly)
- Herramientas Trim, Clip y Slice
- Brochas hard surface, parámetros avanzados. Deformadores
- InsetMesh superficies duras
- ShadowBox. Alphas. Projection Master
- Mapas de desplazamiento

RETOPOLOGÍA

- Zspheres. ZRemesh. Topology Brush. DecimationMaster

MAPEADO UV

- Crear y editar Uvs (UV Master)
- Bakeado de mapas normales y de desplazamiento, cavity, Ambient Occlusion

TEXTURIZADO

- Layers. Polypaint. Spotlight Projection. ProjectionMaster
- Creación de texturas tileables en 2.5D. Bakeado de mapas de texturas tileables



GRADO PROFESIONAL EN CINE DE ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS

MATERIALES

- Materiales Stándar: MatCaps. Múltiples Shaders. Material Mixer

RENDER

- Passes de Render: Best Render: BPR. BPR filter

ILUMINACIÓN

- Luces Standard
- Light Caps: Iluminación avanzada mediante imagen HDR

ANIMACIÓN

- Timeline para presentaciones con opciones avanzadas.
- Timeline para presentación de proceso escultórico

ZPLUGINS

- Decimation Máster: Parámetros avanzados
- Projection Master
- MultiMap Exporter: Parámetros avanzados
- 3D print Exporter: Parámetros avanzados
- Subtool Máster: Modos avanzados
- Transpose Máster: Modos avanzados de Rigging
- Uv Máster

DIFERENCIAS ENTRE MODELADO PARA RENDER O IMPRESIÓN 3D

ESCALAS EN ZBRUSH

MATERIALES MÁS USADOS EN LA INDUSTRIA

SERVICIO DE IMPRESIÓN 3D

ASESORAMIENTO LABORAL

- Como ser competitivo dentro y fuera de España.
- La entrevista de trabajo.
- La propiedad intelectual.
- Registrar un proyecto.
- Currículo.

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.

Imágenes 3D realizadas por @s alum@s: Óscar Beteta, Natalia Pulido y David Alonso

Diseño: alumnas Cristina Medina y María Asensio

