

# MÁSTER EN 3D Y PRODUCCIÓN CGI

## Objetivos

La ampliación de conocimientos especializados para Artistas y Animadores 3D, que ya tengan conocimientos previos. Así como la capacitación a alto nivel de las áreas de iluminación, mapeado, texturización, render, etc.

Nuestra ilusión es formar profesionales que puedan constituirse en PYMES, o artistas Freelance siendo sus propios jefes o integrarse en grandes y pequeños estudios que demanden estos servicios.

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

**Duración total:** 340 horas lectivas

**Precio total de contado curso académico 20-21:** 3.950 €

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 del IVA establecido por el Gobierno se incrementará sobre el precio indicado.

## Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 790€ a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad está incluida en el precio total del Máster.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a [informacion@arteneo.com](mailto:informacion@arteneo.com)

## Salidas Profesionales

Infoarquitectura: Espacios virtuales. Integración de 3D e imagen real. Videojuegos y Largometrajes: Animación. Decorados. Texturas. Iluminación. Ambientaciones. Cabeceras: TV. Web: Animación de Personajes. Series TV. Presentaciones: Creación de animaciones para presentación de productos. Didáctico científico: Realización de proyectos científicos y documentales 3D. Multimedia.

**Materias impartidas.** Este máster incluye captura del movimiento para animación.

3D Studio Max Avanzado. Substance Painter. Modelado. Materiales. Iluminación. Animación 3D. Estudio y captura del movimiento. Render. V-Ray. Creación de proyectos 3D. Técnicas de creatividad. Orientación Laboral. Proyecto final. Asesoramiento Laboral. Técnicas de entrevista y currículum.

## Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 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 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



# MÁSTER EN 3D Y PRODUCCIÓN CGI

En este nivel, el/la alumno/a realiza una producción profesional real de un proyecto propio. Este plan de estudios requiere conocimientos previos. Dirección y producción de un Proyecto CGI. Diseñando Pipelines y experiencia profesional REAL. Cortometraje, Spot Publicitario, Intro tráiler de videojuego, Infoarquitectura, Reel Generalista, Efectos especiales e integración 3D.

## 3DSMAX. PRODUCCIÓN CG:

Procedimientos avanzados I. Dirección de proyectos. Lenguaje cinematográfico.

CREATIVIDAD Y PRE-PRODUCCIÓN. DIRECCIÓN DE PROYECTOS.

- Plan de producción
- Pipelines técnicos de producción.
- Organigrama y roles en una producción

TECNICAS ESPECÍFICAS.

- Uso avanzado de UNWRAP.
- Mapas de normales, vector y desplazamientos.
- Set up avanzado de personajes.
- Simulaciones de Tela con Cloth System e integración con MassFX.
- Fur and Hair.
- Herramientas de modelado GRAPHITE completas.
- Técnicas de gestión de proyectos: Containers y Xref objects.
- Técnicas de retopología y optimización de mallas. 3DSmax y Mudbox

RENDER AVANZADO CON ARNOLD para producción

- Técnicas de optimización de render. Proxies
- Production Shaders: Matte/Shadow/Reflection (integración 3d e imagen real)
- Render Subset de la escena (Render Elements y G-Buffers)
- Motion Vector Export. HDR Image Motion Blur
- Efectos de lente: Volumetric lights, Niebla.

SEGUIMIENTO DEL PROYECTO. Fases de producción asistida

## PROCEDIMIENTOS AVANZADOS II. VRAY.

Riggin y animación avanzada. VFX.

MOTOR DE RENDER VRAY COMPLETO. INFOARQUITECTURA

- Materiales y técnicas de RENDER con Vray
  - Physical Workflow para infoarquitectura
  - Iluminación con luz natural exterior e interior
  - Iluminación artificial. Postproducción
- RIGGING AVANZADO CON 3DS MAX
- Estudio y captura de movimiento
  - Mocap con sistemas Kinect
  - Trabajar con efectos
  - Automatización de animación secundaria

## Taller práctico de animación avanzada

VFX. EFECTOS VISUALES CON 3D STUDIO MAX Y LOS PLUGGINS MÁS USADOS

- Particule Flow y Mparticles. Ejercicios prácticos
- Simulaciones físicas con Mass FX
- Destrucción de objetos con Ray Fire
- Fume FX. Simulaciones de fuego, explosiones, humo, etc.
- Workflow completo de una secuencia con VFX
- Max Fluids: simulaciones de fluidos líquidos
- Fases de producción asistida para creación de proyecto propio
- SUBSTANCE PAINTER, texturas y shaders avanzados



# MÁSTER EN 3D Y PRODUCCIÓN CGI

## Adobe Premiere

- Interface de trabajo
- Creación y gestión de proyectos
- Timeline
- Sonorización
- Exportación y render de video y audio

## Asesoramiento laboral

- Como ser competitivo dentro y fuera de España
- 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 alumn@ 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: José Carlos Ramírez, Pablo Sofío e Iván García  
Diseño: Cristina Medina y María Asensio

