

Desarrollo del curso y Objetivos

Este Curso Profesional de Blender está centrado en una propuesta de formación con perfil generalista en la creación de gráficos 3D para producción, animación, apps, videojuegos, VR, etc. y completado con conocimientos sobre cinematografía aplicada y preproducción de proyectos audiovisuales. Con un diseño didáctico que incluye la creatividad como motor principal de todas las clases en el aula y que incorpora innovadores mecánicas de gamificación y motivación.

Blender es un software 3D cada vez más demandado en el mercado profesional y totalmente gratuito. Durante el Curso se trabajará siempre con la versión más actualizada.

La enseñanza e-learning en Arteneo ha evolucionado hasta fusionar el uso de herramientas y posibilidades de un campus virtual, con un modelo de aprendizaje que acerca, en gran medida, la formación presencial a través de aulas virtuales y videoconferencias. Nuestros grupos online nunca superan el máximo de 13 alumn@s, y prácticamente la total duración del Plan de Estudios se realiza en clases en tiempo real con el profesor y resto de compañer@s, aproximándonos a nuestro modelo de enseñanza presencial. Gracias al reducido número de alumn@s, las correcciones, dudas y consultas individuales en clase, se solucionan al momento. Arteneo reúne, así, las ventajas de la formación e-learning a distancia con la personalización de la formación presencial.

Materias y software impartidos

Dirección de proyecto audiovisual gráfico. Preproducción de proyecto. Técnicas creativas y motivación. Trabajos de ilustración digital. Técnicas de collage para Concept Art. Plugins. Análisis audiovisual. Lenguaje Cine. El Guión. Modelado 3D. Iluminación. Texturización. Render. Animación.

Software: Blender 3.0. Makehuman. Substance Painter. Photoshop CC. Premiere.

Todo el Curso se imparte asistido con la realización de ejercicios prácticos.

Duración total

300 horas totales divididas en:

- 282 h de videoconferencia en tiempo real con el profesor. 4 clases semanales de 3 h c/u.
- 18 horas de consultas complementarias para el conjunto de alumn@s, a través de diferentes herramientas.

Salidas profesionales

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

Precio total de contado Curso Académico 2021-22

Total: 2.650 €.

La plaza se puede reservar abonando 675 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total anual.

Solicita información para fórmulas de pago aplazadas en informacion@arteneo.com.

Ventajas de nuestros Cursos Online

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo.
2. Clases en Directo con el profesor (Webinar).
3. Acceso desde el Campus Virtual a las clases grabadas.
4. Acceso a Bolsa de Empleo para nuestr@s alumn@s.
5. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo.
6. Once años de experiencia en la Enseñanza e-learning.

**CURSO****ONLINE**

Blender

Producción general y fundamentos del CGI

Comenzamos familiarizándonos con las herramientas principales de diseño 3D así como con los fundamentos básicos en la creación gráfica y su aplicación en flujos de trabajo.

La propuesta contempla el trabajo sobre proyectos de creación concretos de forma eminentemente práctica, intercalando el apoyo teórico necesario en cada proceso.

Introducción

- Herramientas
- Modelado
- Iluminación
- Materiales
- Setup Animación
- Render primer nivel
- Entornos de trabajo e interface
- Gestión de archivos y proyectos
- Personalización de las herramientas
- Wokflow de creación 3D: modelado, iluminación, materiales, setup y animación
- La escena 3D y los visores
- Creación y edición
- Transformaciones
- Duplicar y clonar
- Trabajo con colecciones

Modelado. Herramientas y técnicas básicas de modelado

- Modelado poligonal. Conceptos básicos
- Baja poligonización vs Alta poligonización
- Tratamiento correcto de Mallas
- Mallas editables y modificadores
- Técnicas de Modelado: Hard Surfaces con subdivisión

Iluminación y Materiales. Nivel básico

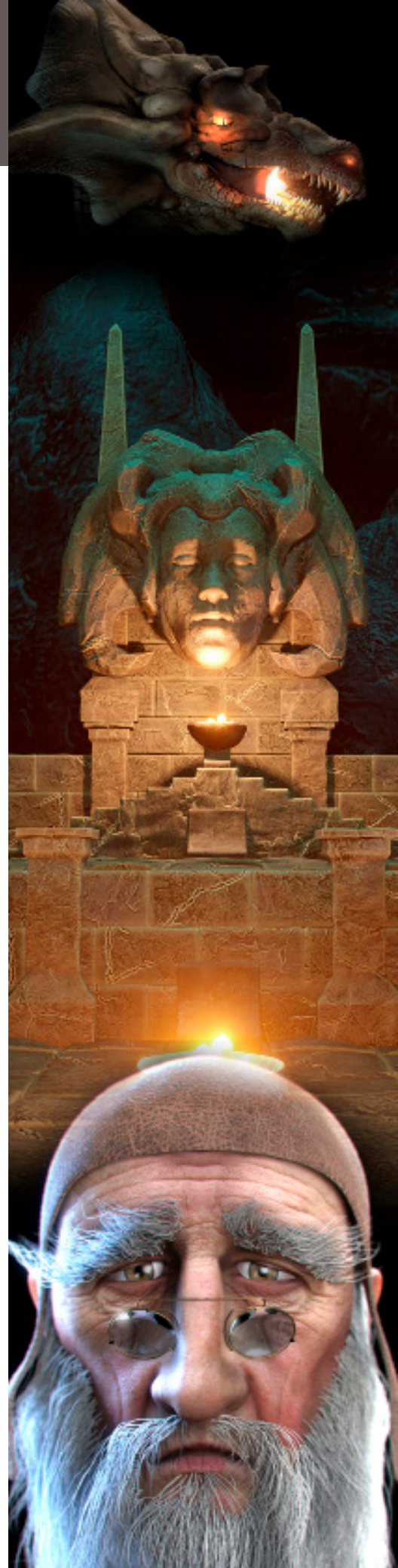
- Iluminación: principios fundamentales
- Motores de render: Eevee y Cycles
- Herramientas de Iluminación
- Editor de shaders: interface y procedimientos
- Mapeado de objetos y coordenadas UVs
- Entorno y efectos atmosféricos

Workflows profesionales de creación gráfica, personajes, entornos y props

Técnicas de modelado avanzado.

Preparación para producción de animación y para videojuegos

- Herramientas avanzadas de modelado poligonal
- Modelado con subdivisión Hard Surfaces
- Normal map, displacement map
- Bakeado de texturas



Modelado orgánico en alta poligonización. Workflow completo de creación de personajes. Para producción y videojuegos

- Procedimientos y herramientas de escultura digital
- Modelado orgánico para producción de animación y para videojuegos
- Modelado con teselación dinámica y con remesh
- Modelado para impresión 3D
- Pintura de texturas y mapas para modelado orgánico
- Efectos añadidos: Pelo, telas, etc.
- Retopología y final touching

Materiales y mapas avanzados con Substance Painter

Cycles. Iluminación avanzada

- Luz directa y luz indirecta
- Iluminación interior e iluminación exterior
- Comportamientos físicos de la luz, cámaras y efectos de render
- IBL: Iluminación basada en imágenes HDRI
- Espacios de color y ajustes de Gamma
- Renderizando elementos y Composición

Teoría y principios de Animación

- Técnicas de animación straight ahead y pose to pose
- Metodología de análisis del movimiento
- "Body mechanics" y dinámicas básicas
- Estudio detallado de ciclos: andar, correr, nadar...
- Overlapping y animación secundaria
- Peso y fuerzas. Reversals
- Animación facial, Interpretación y Acting

Rigging y Setup

- Esqueletos y rigs
- Skinning y Control de pesos
- Huesos, esqueletos y controles para animación
- Cinematica directa o inversa
- Rig esqueleto bipedo
- Expresión facial y lipsync

VFX. Partículas y simulación de dinámicas físicas

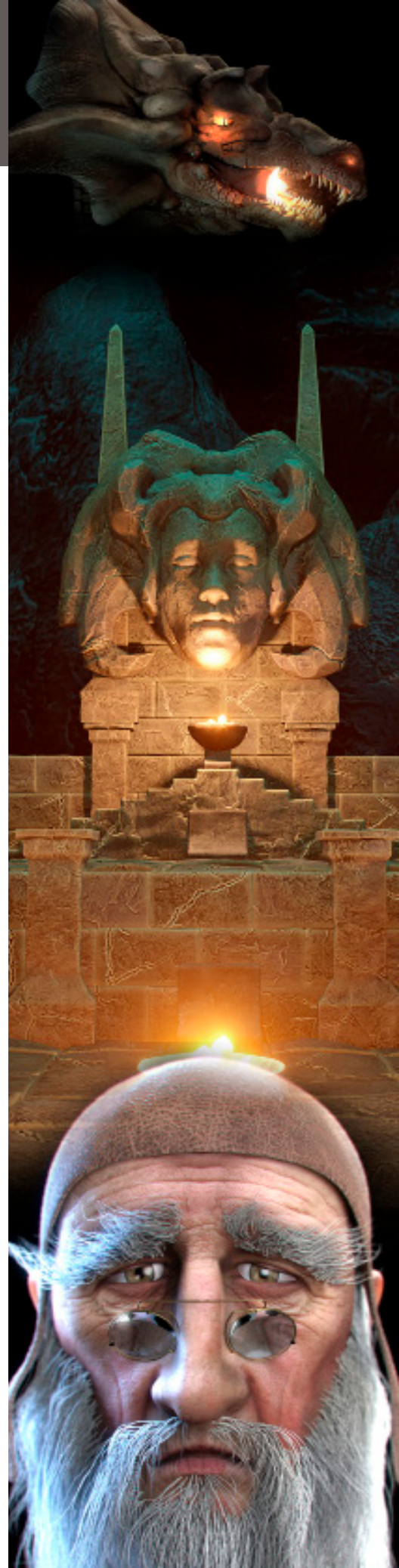
Render avanzado y composición

Pre-producción y Cinematografía

Lenguaje narrativo

Objetivos del módulo

Este Taller sobre Lenguaje Narrativo y Cinematografía propone un amplio recorrido a lo largo del proceso creativo en la construcción y presentación de historias audiovisuales. Desde la generación de la idea o la construcción de personajes hasta su estructuración y narración en imágenes. Entendiendo el lenguaje cinematográfico como base para la creación de historias o presentaciones para cualquier soporte audiovisual. Incluyendo publicidad, videojuegos, gran pantalla, series de TV, visualización corporativa, infoarquitectura, proyectos industriales, etc. Así mismo se planteará un contexto de trabajo práctico para entender y asimilar la visión de un Director en cualquier proyecto visual, contemplando desde el análisis más formal hasta el lenguaje simbólico o poético. Toda la teoría se expone en un contexto práctico de participación y dinámicas creativas durante las clases.



La cinematografía como lenguaje universal

- Pre-producción
- Producción
- Post-producción
- La visión de un Director

La idea

- Idea Vs Temática
- Formulación de una idea
- Técnicas de generación de ideas. Creatividad
- Honestidad creativa. Premisas interesantes vs historias

La historia

- Los elementos dramáticos: Protagonista, motivación, antagonista, conflicto, desenlace
- Estructura narrativa. El paradigma de Syd Field
- Planteamiento, Confrontación y Resolución
- Nudos en la trama

La construcción de los personajes

- Conociendo a tus personajes
- Biografías y trasfondos
- Perfil psicológico motivación y conflictos
- Un personaje es "lo que hace"
- Dinámica visual

El guión. Contando historias con imágenes

- Guión literario. Formato del guión
- Guión técnico o story board
- Story-reel y animáticas

Lenguaje narrativo audiovisual

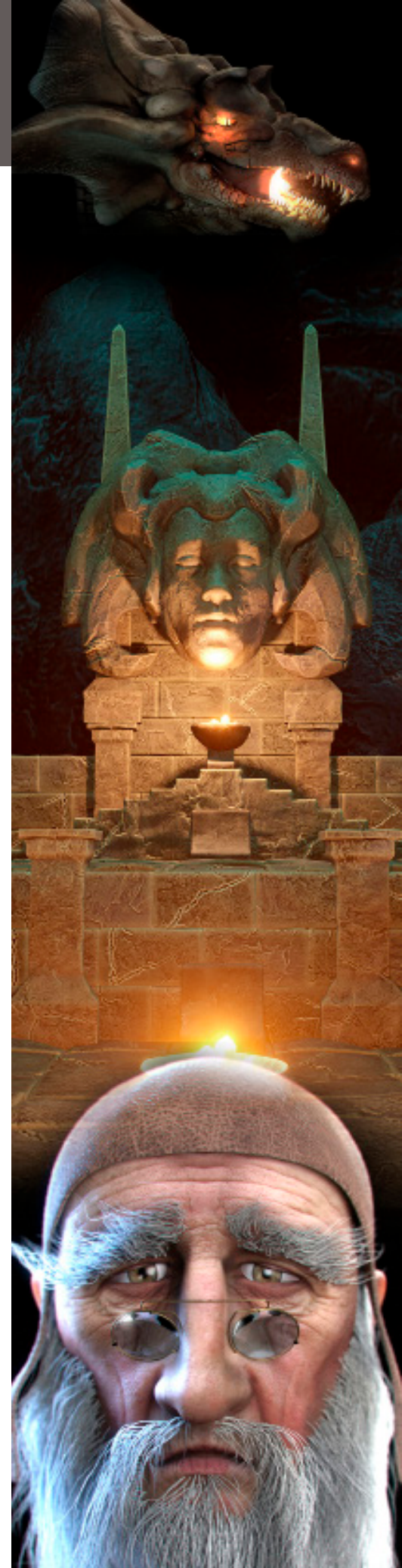
- Unidades de información visual: El encuadre, el plano, la secuencia
- El encuadre (fotografía) y composición
- Búsqueda del foco de atención y lectura de la imagen
- Orden de contrastes perceptivos
- Las proporciones aureas: la regla de los tercios
- Líneas dominantes
- El plano. Tipos y clasificación: • Según el tamaño de lo retratado • Según el ángulo de la cámara • Según el movimiento de la cámara • Según la posición del espectador • Planos y recursos específicos
- Concepto espacial de la imagen
- El raccord y elementos de continuidad
- La elipsis y el espacio/tiempo
- El eje de acción
- Secuenciación, montaje y ritmo
- Los diálogos

Dirección de Arte y estética

- Consideraciones estilísticas
- Psicología del color
- Constantes perceptivas
- Simbología y subjetividad

Posicionamiento crítico y compromiso creativo

- El lenguaje vivo. Momento actual



Técnicas para la generación de ideas

- Brainstorming guiado
- Otras técnicas
- Elementos dramáticos y estructura narrativa

Análisis audiovisual

- Análisis de cortometrajes, películas, videoclips y otras obras audiovisuales
- Concienciación perceptiva. Qué veo
- Concienciación del lenguaje. Qué significa lo que veo
- Traducción de información conceptual en imágenes

Construcción de historias y preproducción de un proyecto

- La IDEA. Formulación y técnicas creativas
- La HISTORIA. Los elementos dramáticos
- Estructura narrativa. El paradigma narrativo de Syd Field
- Investigación y documentación
- Construcción de personajes: Biografía. Perfil psicológico
- Dinámica visual
- El GUIÓN. Story board, Story Reel, animáticas y Layouts
- El LENGUAJE CINEMATOGRAFICO. Análisis visual
- Percepción y generación de imágenes. Ejercicios prácticos
- Consideraciones estéticas y estilísticas. El tratamiento
- Bocetos e I+D
- Diseño de personajes
- Model-sheet y turnaround técnico
- Layout, diseño de escenarios y Props. Layout de escala
- El color narrativo. Colorkey
- Estudios. (diámicos facial, etc...)

Composicion de planos y lenguaje narrativo. Trabajo con cámaras 3D

- Retratar una acción
- Dirigir una historia
- Montaje

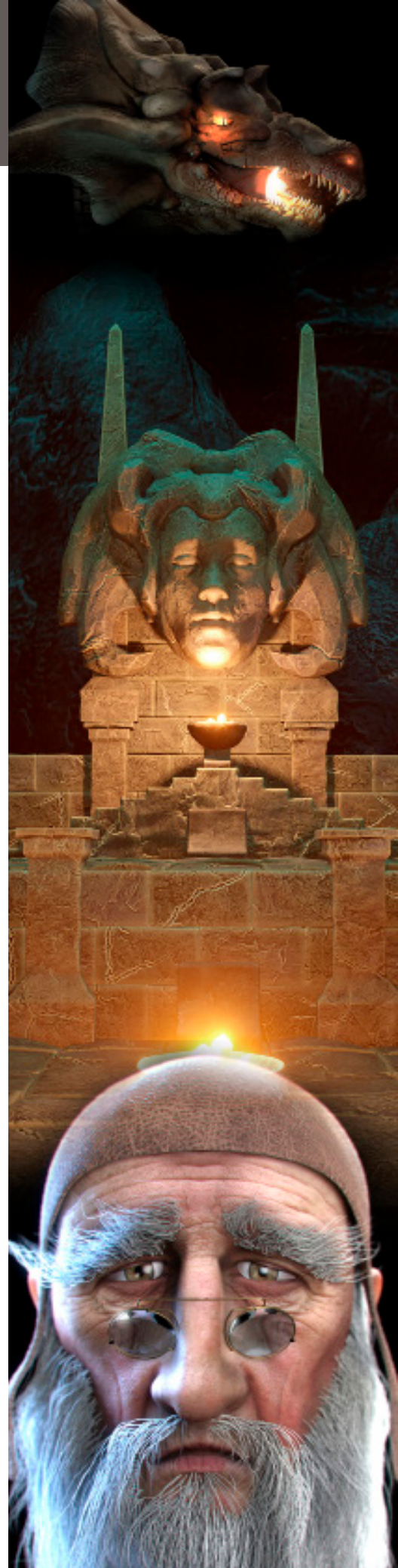
Creatividad y Motivación

Objetivo del módulo

Este Taller sobre Creatividad y Motivación propone la creación de un contexto de trabajo, incluyendo un breve marco teórico, donde explorar, desarrollar y poner en práctica el pensamiento lateral o divergente, definitorio de los procesos creativos. Con dinámicas de participación y gamificación completamente integradas en las clases. Así mismo se propone un recorrido práctico en la expresión gráfica creativa a través de Phtoshop CC.

Planteamiento personal sintético de este curso-taller

- Qué es el Conocimiento
- La ruptura del mito al logos
- La historia del pensamiento, el intelecto y el Ego
- La sociedad de la información
- La globalización en la búsqueda del beneficio personal
- La crisis actual



Introducción. Sobre el concepto de la creatividad

- La Creatividad. Definiciones
- Inteligencia, tipos de pensamiento y hemisferios del cerebro
- Pensamiento convergente. Pensamiento divergente
- La percepción y el proceso del conocimiento
- Solucion de problemas y aprendizaje. El estado natural del Ser Humano
- Cultura: la transmisión del Conocimiento
- Habilidades de la Creatividad: • Sensibilidad para los problemas • Fluidez
- Flexibilidad • Originalidad • Redefinición • Análisis • Síntesis • Penetración

Mecanismos de la Motivación. Un enfoque personal

- La verdad y lo relativo
- Motivación creativa
- Esquema dinámico de los mecanismos de motivación
- La Creatividad como retroalimentación de la motivación
- El sentido y el compromiso personal

Técnicas creativas

- Brainstorming
- Pensamiento asociativo
- Superación de conflictos: Historias y cuentos
- Trabajando con imágenes
- Narrativa e improvisación
- El método no-científico-asociativo
- Trabajando el contexto. Trabajando con roles
- Métodos analógicos (sinéctica y biónica)
- Analogía Personal. Directa. Simbólica. Fantástica
- Los verbos manipulatorios
- Los seis sombreros para pensar
- El Profano

Adobe Photoshop

- 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
- Photoshop y 3D
- Vídeo y animación

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.

Imágenes cedidas por el profesor Gabriel González
Diseño: Arteneo

