

Desarrollo del Curso y Objetivos

Este Curso es idóneo como formación de base de tipo generalista para la creación de gráficos 3D y su utilidad en producción, animación, apps, videojuegos, VR, etc. 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.

Duración total

100 horas totales divididas en:

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

Precio total de contado Curso Académico 2021-22

Total: 935 €.

La plaza se puede reservar abonando 275 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total.

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

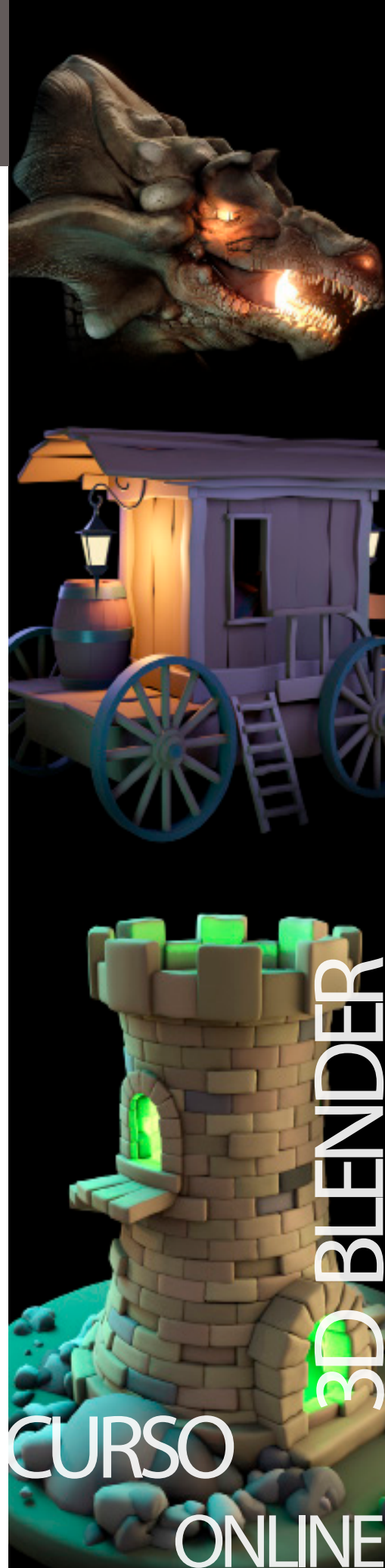
Materias impartidas

Blender 3.0. Makehuman. Modelado. Iluminación. Materiales. Workflows para creación de personajes. Cycles. Iluminación avanzada.

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

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 nuestro@s alumn@s.
5. Profesores profesionales en cada materia.
6. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo.
7. Once años de experiencia en la Enseñanza e-learning.



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 esenciales 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

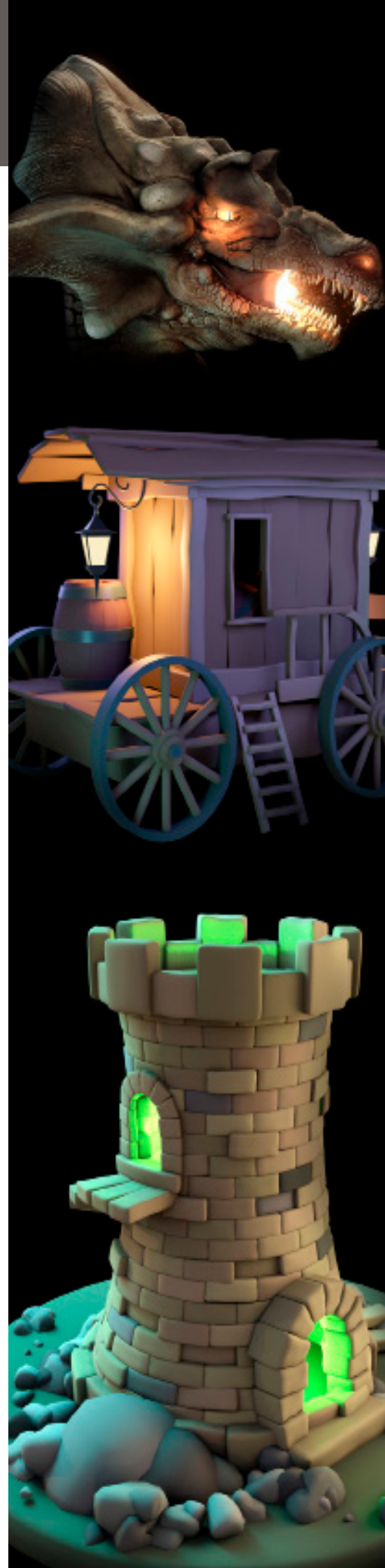
Iluminación y Materiales. Nivel básico

- 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 y escultura digital. 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

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

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 alumna 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

