

## Desarrollo del Curso y Objetivos

Enseñar a trabajar en 3D a nuestr@s alumn@s, con el software más demandado del mercado, el 3DsMax. Cada alumn@ adquiere en un corto periodo de tiempo un alto nivel de conocimientos en modelado, iluminación, cámaras, animación aplicada y render, con una continua realización de trabajos prácticos.

Arteonline es una escuela que proporciona estructura y soporte gracias a la planificación exhaustiva de sus programas de estudios, creación de material didáctico e implementación de su Campus Virtual para la asistencia a clase.

La enseñanza e-learning de 3D en Arteonline ha evolucionado hasta fusionar el conjunto de alumn@s en remoto con los alumn@s presenciales, dentro de la misma aula y en el mismo tiempo gracias a la creación de un modelo de aprendizaje sincrónico.

La suma de asistentes virtuales y presenciales en la clase nunca superará el máximo de 14 alumn@s, y la total duración del Plan de Estudios se realiza en tiempo real con el profesor y resto de compañer@s. Arteonline reúne, así, las ventajas de la formación e-learning a distancia con la personalización de la formación presencial.

La grabación de cada clase permanecerá temporalmente en el Campus Virtual y será accesible para tod@s l@s asistentes.

Arteonline está homologado por Autodesk como **Authorized Training Center**.

Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales en activo

## Duración total

250 horas lectivas de videoconferencia en tiempo real. 3 clases semanales de 3 h c/u.

## Horarios lectivos y fechas

Horario de mañanas:

Opción 1. De 9 a 12 h. Lunes, martes y jueves.

Opción 2. De 12 a 15 h. Lunes, martes y jueves.

Horario de tardes:

De 16:30 a 19:30 h. Lunes, martes y jueves.

Comienzo 4 de octubre de 2021. Finalización 17 de mayo de 2022.

## Salidas Profesionales

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

## Materias impartidas

SOFTWARE: 3D Studio Max. Mudbox. Arnold. Photoshop Introducción.

MATERIAS: Story Board. Modelado. Animación. Estudio del movimiento. Iluminación.

Render. Texturizado. Creatividad. Fundamentos del dibujo animado. Lenguaje cinematográfico. Cámaras. Set Up.

## Precio total de contado Curso Académico 2021-22

Total: 2.250 €.

La plaza se puede reservar abonando 490 € 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](mailto:informacion@arteneo.com)

## Ventajas de nuestros Cursos Online

1. Máximo de 14 alumn@s por grupo.
2. Centro ATC de Autodesk.
3. Clases en Directo con el profesor (Webinar).
4. Acceso desde el Campus Virtual a las clases grabadas.
5. Acceso a Bolsa de Empleo para nuestr@s alumn@s.
6. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo.
7. Once años de experiencia en la Enseñanza e-learning.



### Producción General CGI

#### 3D Studio MAX

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

#### 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 Scaline 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. 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



## Modelado orgánico en alta 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

## 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

- Cinemática directa o inversa
- Rig esqueleto bipedo
- Cuadrúpedos y criaturas con más extremidades
- Spline IK
- Character node

### 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

La Escuela de Imagen ARTENEO está constituida como sociedad con el nombre de Arteño 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: Arteño 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 alumno/a 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: Cristina Toledo. Eduardo Ortega. Maicol Palacios. Diseño: Arteño

