



HORAS DEL MÁSTER

600 horas lectivas
8 meses
Lunes a Viernes

SOFTWARE

3D STUDIO MAX
MAYA
PHOTOSHOP CS
ZBRUSH
CLIP STUDIO PAINT
SUBSTANCE PAINTER
UNREAL ENGINE 4

HORARIOS

2 grupos
Mañanas 09:00 - 13:00
Tardes 15:00 - 19:00



MÁSTER EN 3D ART

MÁSTER EN CREACIÓN DE PERSONAJES 3D PARA CINE Y VIDEOJUEGOS

El mundo del desarrollo artístico en 3D ha experimentado un crecimiento enorme en las dos últimas décadas, por el auge de la industria del cine de animación y por el crecimiento de la industria del videojuego no sólo en España, si no a nivel mundial. A través del diseño 3D, los profesionales pueden moldear y crear personajes característicos de películas de animación, o diseñar protagonistas o criaturas para videojuegos "Triple A" o del mercado móvil.

A lo largo del máster en creación de personajes 3D para cine y videojuegos, vamos a aprender las bases del modelado inorgánico, la creación de texturas y mapeados, y crearemos "props" como parte esencial dentro del trabajo como 3D artist. Después, nos centraremos en los personajes y en la especialidad de "Character artist", donde veremos las herramientas y programas más avanzados para crear nuestros modelos favoritos tanto de videojuegos como de cine de animación.

Para ello hemos diseñado un programa muy exigente. No te vamos a engañar, la parte teórica, los recursos y las explicaciones del profesorado te van a ayudar mucho, pero es vital el trabajo personal muy fuerte del alumnado para que haya una curva de aprendizaje satisfactoria.

Así, mediante las clases de cuatro horas de duración diarias, más el trabajo personal necesario que el alumnado hará también a diario, podrás experimentar una verdadera evolución y acercarte al nivel necesario como para empezar a trabajar en la industria o como freelance.

El máster durará ocho meses, de octubre a mayo incluidos, donde las correcciones, trabajos y el entrenamiento personal serán la tónica general.

Finalmente, emularemos la forma de trabajo que se lleva en las empresas más punteras, con entregas semanales, correcciones en grupo, y simulacros de entrevistas de trabajo, además de charlas sobre precios, facturas y sueldos que se suelen pagar, garantizando que todo lo anterior sumado a un portfolio preparado al acabar el máster, será la mejor baza para competir en la selección de personal.



OBJETIVOS

- Iniciar a los asistentes en los conceptos básicos necesarios de la ilustración digital.
- Aprender a utilizar las herramientas de hardware que se emplean actualmente en las empresas (ordenadores, tabletas gráficas, etc...).
- Conocer las utilidades de los programas de software dentro de un proceso creativo concreto.
- Desarrollar en el alumnado una capacidad de adaptación a diferentes tipos de encargos a través de una base sólida de teoría y práctica de la ilustración.
- Acceder a la práctica del desarrollo ilustrativo para el sector del videojuego.



MÁSTER EN 3D ART

TEMARIO

MÓDULO 1

Introducción y Anatomía.

Modelado de mallas base y teoría de la anatomía. Software: Maya y ZBrush.

En el primer módulo trabajaremos sobre la base de toda buena escultura digital, crear una buena base (base mesh) e interiorizar los músculos y el cómo afectan sus volúmenes a la piel para crear las formas orgánicas que vemos en el día a día. Aprenderemos también a interpretar como se traslada estos volúmenes a otros tipos de seres orgánicos, como criaturas.

Para crear la malla base usaremos tanto el método tradicional que es crearlo directamente en maya con modelado poligonal para luego trasladarlo a zbrush y seguir esculpiéndolo y dándole detalles, o el método más artístico que es crear nuestro modelo a partir de una esfera mediante la herramienta dynamesh integrada en Zbrush.

MÓDULO 2

Personaje Realista.

Para crear un personaje realista, tanto femenino como masculino, necesitaremos implementar bien nuestros conocimientos de anatomía aprendidos en el anterior modulo. Durante la primera etapa estaremos esculpiendo y reesculpiendo nuestro personaje hasta que todas las proporciones y volúmenes estén correctamente implementadas.

Una vez que tengamos el cuerpo perfectamente formado, trabajaremos con telas y superficies duras para crear todos los accesorios que lleve consigo. Usaremos 3D Studio max y Zbrush para ello. Veremos técnicas avanzadas de creación de superficies duras y aprenderemos varias formas de conseguirlo con distintos programas. Tener un workflow personal es tan importante como saber esculpir. Luego conoceremos los métodos tradicionales de creación de ropa y telas para poder vestir a nuestros personajes como queramos.



FECHAS Y HORARIOS

El máster tendrá una duración de más de 600 horas repartidas entre 8 meses lectivos. La fecha de inicio será el día 2 de octubre (lunes), y acabará el 31 de mayo (jueves).

Las clases serán de 4 horas en 5 días semanales.

Pueden establecerse grupos tanto por las tardes como por las mañanas, de 9 de la mañana a 13:00 del mediodía, o de 15:00 de la tarde a 19:00.

Trabajaremos en los locales de Icaza, en Mazarredo 43, Bilbao, junto al museo Guggenheim.



MÁSTER EN 3D ART

TEMARIO

Para que nuestro modelo de alto poligonaje pueda ser usado en un motor en tiempo real como Unreal Engine 4, necesitaremos crear una retopología y sus mapeados de UVs y esto es lo que haremos en la tercera etapa del módulo.

Una vez listo nuestra malla para videojuego toca el turno a crear las texturas para que nuestro modelo tenga color y distintas superficies como metal o plástico. Trabajaremos con distintos shaders para analizar cuál es el más conveniente en cada momento.

Por último y uno de los pasos más importantes es crear nuestro render final y crear los filtros de postprocesado que vienen a continuación para poder sacar el mejor resultado posible a nuestro modelo.

MÓDULO 3

Criatura.

El proceso que hemos resumido en el anterior modulo será el mismo que usaremos para el módulo 4 y el 5.

Esta vez trabajaremos con un ser que no es humano aunque la estructura corporal de muchos de estos seres se le asemeje muchísimo. Las criaturas pueden llegar a tener anatomía animal, humana, de insectos o también inventada, con lo que nuestro primer trabajo será analizar qué clase de ser vamos a querer crear y como definir su anatomía. Para ello tendremos que buscar referencias del modelo que busquemos.

Todo lo aprendido en el primer módulo nos valdrá, ya que las estructuras de muchos animales son muy similares a la de los humanos, con otros muchos cambios que habrá que estudiar.

Para crear nuestra criatura deberemos seguir todos los pasos establecidos en el anterior modulo y crear nuestra propia manera de trabajar para que nos sintamos más cómodos y trabajemos más rápido.



CONCLUSIONES

Debido a las necesidades de especialización del sector, observamos que este curso puede convertirse en una herramienta para aquellos que necesitan de formación para el diseño de videojuegos. En este punto, consideramos que 8 meses de curso son necesarios para un planteamiento completo de cara a la formación de los interesados.

**PRECIO TOTAL DEL MÁSTER
(CON MATRÍCULA INCLUIDA)**

5900 €
(MATRÍCULA 1700 €)



MÁSTER EN 3D ART

TEMARIO

MÓDULO 4

Personaje Cartoon.

Aunque el workflow del módulo 4 y 5 se parezcan mucho, para crear los personajes cartoon, normalmente se comienza a trabajar desde modelado poligonal y luego se les aplica las herramientas de esculpido para crear los matices que definen al personaje.

Para comenzar a trabajar en este último módulo de creación, empezaremos modelando una base con muy pocos polígonos en 3DS Max y construiremos todas sus proporciones en base a la teoría anatómica que hemos aprendido.

Basándonos en el modelo que acabaremos de crear, usaremos distintos modificadores para tener nuestra malla de alto poligonaje lista y poder importarla a Zbrush para comenzar a crear los detalles de expresión o formas importantes. Recordad que los personajes cartoon lo tienen todo sutilmente marcado con lo que nuestro trabajo en Zbrush será el de terminar con los detalles del personaje. Una vez teniendo el personaje listo los procesos siguientes son los mismos que en los anteriores módulos.

MÓDULO 5

Creación y presentación de Demo-reel.

Nuestros trabajos son importantes, pero más importante es como los presentemos. La única forma de demostrar al sector de que sabemos hacer lo que hacemos, es mostrar nuestro trabajo (portfolio) y para ello tenemos que prepararlo bien para que tengan la mejor impresión posible.

Hay dos formas de crear nuestro portfolio y es en base a renders o imágenes estáticas de gran calidad o Demo-Reels, que son modelos en movimiento en un video. Os mostraremos las dos formas de crear vuestro Curriculum visual y terminaremos el curso con una entrevista de trabajo donde deberéis convencernos de que vuestro trabajo tiene la calidad que necesitamos, simulando así, las entrevistas que tendréis en el futuro para acceder a los puestos de Artistas 3D de la industria.