



HORAS DEL CURSO

150 horas lectivas
8 meses
4 horas - 2 días/semana

SOFTWARE

3DS MAX
ZBRUSH
PHOTOSHOP
V-RAY
SUBSTANCE PAINTER

HORARIOS

Lunes y miércoles de 17:00 a
19:00 h. A convenir con el
alumnado.

CURSO PRESENCIAL DE CREACIÓN DE MODELOS 3D

CURSO PRESENCIAL DE CREACIÓN DE MODELOS 3D

Un modelo 3D es un término de la industria que se refiere a cualquier cosa, grande o pequeña, viviente o no, creada digitalmente para usarse en películas y videojuegos. La creación de un modelo 3D es un proceso largo y complejo, que requiere el dominio de una larga serie de habilidades.

Por otra parte, la industria del entretenimiento digital es muy exigente hoy en día, por tanto, los artistas digitales no sólo deben ser buenos en lo suyo, sino también entender como funciona la cadena de producción.

En el curso de Creación de Modelos 3D aprenderás las habilidades necesarias para desarrollar tu especialización posterior como artista y también cómo des-entrevarte en la industria del cine y los videojuegos. El curso incluye:

- Un continuo entrenamiento de las habilidades artísticas.
- Un amplio entendimiento de 3DStudio Max.
- Bases del texturizado en Photoshop y Substance Painter.
- Escultura digital en Zbrush.
- Teoría de la escultura y el arte digital.
- Introducción a los materiales y el renderizado con V-Ray.
- Estudio del panorama de la industria y lo que está por venir.
- Practica basada en fundamentos artísticos.

Al final del curso estarás listo para empezar tu especialización posterior como artista 3D en texturizado, modelado, creación de personajes o de entornos, tanto para cine como para videojuegos.





HORAS DEL CURSO

150 horas lectivas
8 meses
4 horas - 2 días/semana

SOFTWARE

3DS MAX
ZBRUSH
PHOTOSHOP
V-RAY
SUBSTANCE PAINTER

HORARIOS

Lunes y miércoles de 17:00 a
19:00 h. A convenir con el
alumnado.

CURSO PRESENCIAL DE CREACIÓN DE MODELOS 3D

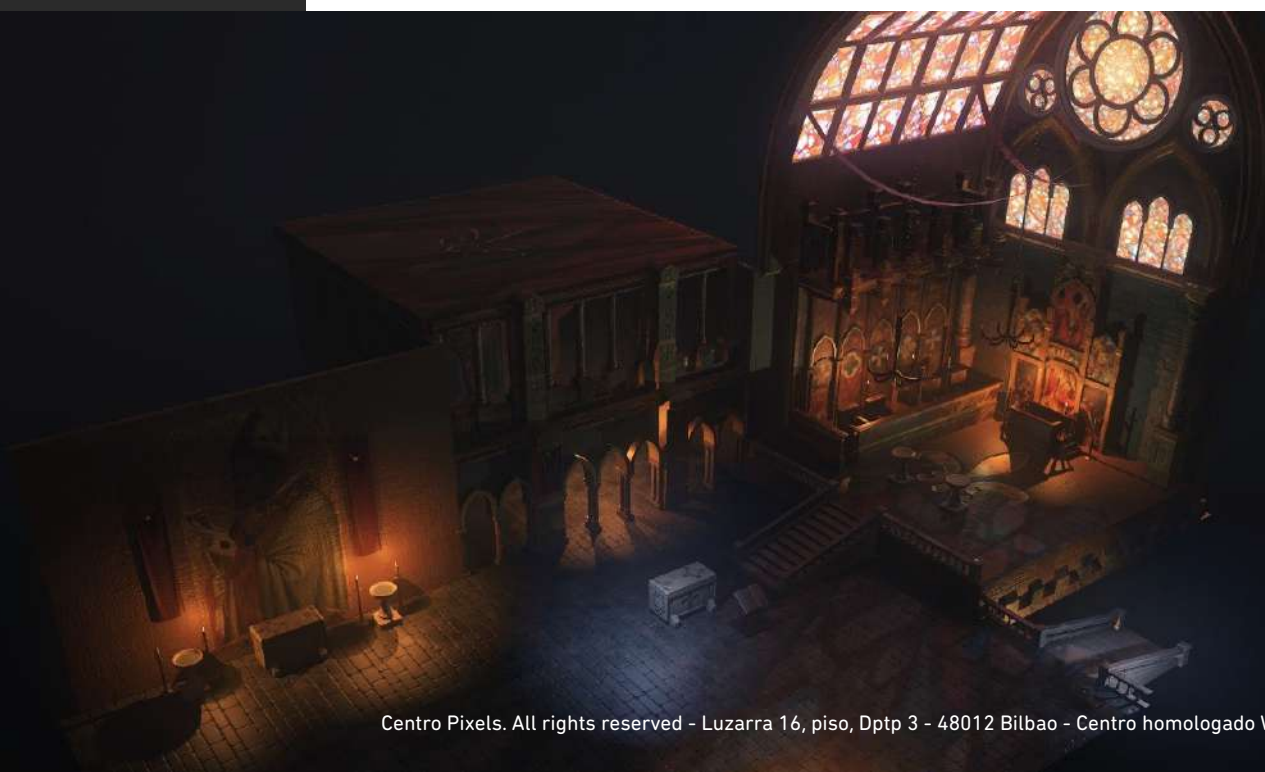
CURSO PRESENCIAL DE CREACIÓN DE MODELOS 3D

El curso supone un paso intermedio, previo al máster. El objetivo es asentar las bases teóricas y prácticas de la creación de modelos 3D y de cómo funciona la industria, a través de un horario no tan exigente como el máster

Durante las horas de clase los profesores impartirán el temario teórico y corregirán el trabajo del alumnado. No te vamos a engañar, vamos a exigir mucha dedicación por tu parte fuera del horario de clase, porque queremos ofrecerte una orientación personalizada que te sirva para construir un portfolio enfocado a la industria profesional.

Los dos días de clase establecidos son lunes y miércoles (de 17:00h a 19:00h), aunque podrá variar si se establece previamente un acuerdo por las necesidades del alumnado. La duración del curso es de 8 meses, de octubre a mayo, y durante este tiempo el alumnado contará con una tableta gráfica Wacom Intuos para trabajar en clase.

Finalmente, emularemos la forma de trabajo que se lleva a cabo en las empresas, con entregas semanales y correcciones en grupo.





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 mercado profesional de la imagen en cine, videojuegos e ilustración.

Para la cancelación de la matrícula, el plazo máximo será de 15 días naturales antes del inicio del curso. Transcurrido este tiempo, no se devolverá el importe íntegro del mismo.

PRECIO TOTAL DEL CURSO
(CON MATRÍCULA INCLUIDA)

1800 €

(MATRÍCULA 950 €)



CURSO PRESENCIAL DE CREACIÓN DE MODELOS 3D

CURSO PRESENCIAL DE CREACIÓN DE MODELOS 3D

Introducción a la Industria del Cine y el Videojuego

- Exploración en profundidad del proceso de creación de modelos para videojuegos.
- Introducción a los diversos programas que se usan actualmente en la industria y cómo elegir cada uno de ellos según las ventajas que nos pueda aportar.

Técnicas de Modelado

- Entendimiento exhaustivo de 3DStudio Max
- Estudio de diversas técnicas de modelado y cuándo aplicar cada una
- Escultura digital en Zbrush

Modelado Especializado

- Topología correcta y líneas de trabajo eficientes
- Atajos y prácticas para adquirir velocidad en el trabajo
- Técnicas de modelado para situaciones especiales

Texturizado

- Técnicas de Retopología
- Mapeado de UVs
- Comprensión y uso de los mapas de normales, oclusión, grosor...
- Texturas con Substance Painter

Materiales y Renderizado

- Teoría de los materiales físicos y el Physical Based Rendering (PBR)
- Diferencias entre motores de render
- Creación de materiales para V-Ray
- Bases para un correcto renderizado e iluminación
- Render en tiempo real