

CURSO DE TÉCNICAS DE MODELADO Y ANIMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Horarios:

Lunes a Jueves

Mañanas

09.00 - 12.00 H.

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

19.00 - 22.00 H.

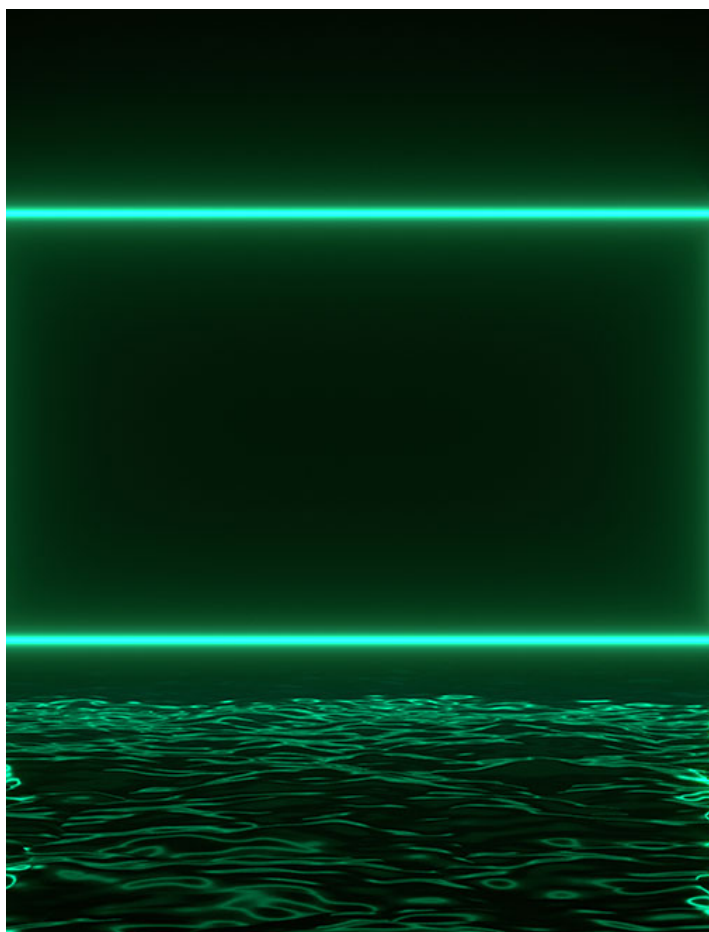
Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es

www.cei.es

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

CEI.

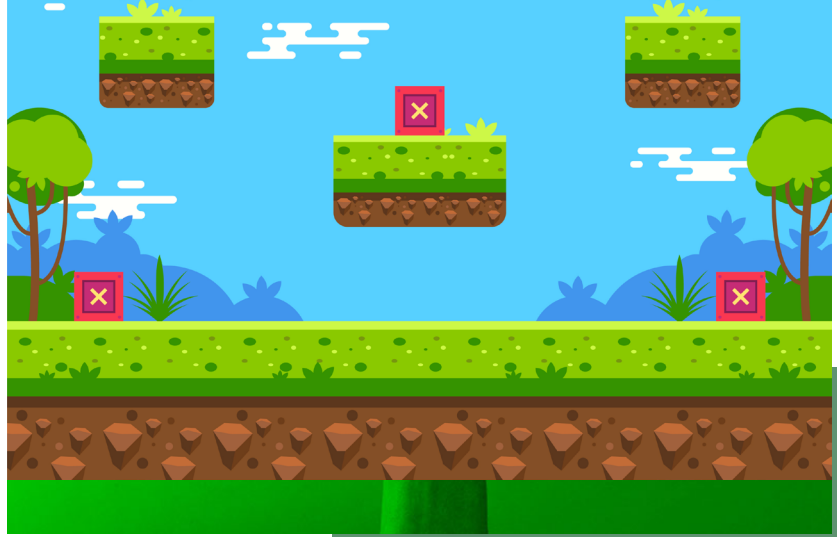


180 H. (2-3 meses)

140 H. Presencial/*Online* + 40 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

OBJETIVOS



Desde hace unos años el mercado de los videojuegos es uno de los más pujantes de la industria cultural. Y en nuestro país no dejan de aparecer pequeños (y no tan pequeños) estudios que están lanzando una gran cantidad de productos al mercado. Con el Curso de Técnicas de Modelado y Animación de Videojuegos tienes a tu alcance trabajar en una de las áreas esenciales en el diseño y desarrollo de videojuegos.

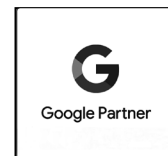
En este curso aprenderemos los fundamentos artísticos, las técnicas y el manejo de las aplicaciones 3D que se utilizan en los principales estudios de diseño de videojuegos. Desde el boceto, pasando por el *concept art*, modelado 3D, mapeado UV, texturizado, *rigging*, animación e integración.

Al terminar el curso, serás capaz de crear personajes y escenarios totalmente modelados y animados por ti, con una exigencia de calidad y acabados totalmente profesionales. Para ello, aprenderás las bases y los flujos de trabajo necesarios para dar vida a tus ideas con modelos animados en 3D con la herramienta más utilizada y profesional de la industria: Autodesk Maya. Conseguirás acabados hiperrealistas en las texturas de tus modelos gracias a Substance Painter de Adobe y aprenderás a finalizar tus *assets* de manera adecuada para ser montados en el motor de videojuegos.

OFICIAL

CEI - Escuela de Diseño y Marketing es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Authorized Training Center, Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Official Autodesk Certification Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Official Training Center, Google Partner... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: diseño gráfico y dirección de arte, diseño y programación web, marketing digital y *business*, producción, postproducción audiovisual (VFX) y *motion graphics*, diseño de interiores y arquitectura BIM, arte, diseño y programación de videojuegos, y *big data* y *cloud*.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño, marketing y nuevas tecnologías. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.

En 2022, CEI unió fuerzas con Omnes Education Group. Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el equipo de profesores altamente cualificados, que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del *software* sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Técnicas de modelado y animación de videojuegos





CURSO

TÉCNICAS DE MODELADO Y ANIMACIÓN DE VIDEOJUEGOS 180 H.

01 TÉCNICAS DE MODELADO 3D CON MAYA

- Del *concept art* a 3D
- Técnicas y herramientas de modelado 3D con Maya
- Creando modelos 3D válidos para ser usados en un videojuego
- Mapeado UV
- Un modelo, un material
- *Low Poly*
- Retopología

02 SUBSTANCE PAINTER

- Importar modelos 3D en Substance Painter
- *High vs. Low*
- Pintado de modelos 3D
- *Render* en tiempo real

- Canales válidos para creación de materiales en Unity y Unreal
- Texturas con Substance Alchemist

03 RIGGING 3D CON MAYA

- *Rigging* con Maya
- Creación de *bones*
- Jerarquía
- Limitadores
- Manejadores
- Pesado de malla
- Ajustes y testeo del modelo

04 ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D CON MAYA

- Animación de personajes con Maya
- Creación de animaciones
- Gestión de animaciones
- Exportando para Unity
- Exportando a Unreal
- Importar modelo en motores de videojuegos
- Trabajando con texturas y animaciones en Unity y Unreal

05 CREACIÓN DE TERRENOS

- Creación de terrenos
- Resolución
- Mundo real vs. virtual
- Texturas y terreno
- Añadir árboles
- Hierba, piedras, etc.
- Añadir agua

- *Shaders*
- Creación de viento y FX

06 TEXTURAS Y MATERIALES

- *Shaders*
- Canales en Unity y Unreal
- Albedo
- *Metalic*
- *Smoothness*
- *Normal Map*
- *Height Map*
- *Occlusion*
- *Detail Mask*
- *Emission*
- Efectos especiales con texturas y *shaders*

07 ILUMINACIÓN

- Propiedades del *Lighting Scene*
- *Environment*
- *Realtime Lighting*
- *Mixed Lighting*
- *Lightingmapping Setting*
- *Other Settings*
- *Debug Settings*
- Apagar luces
- Tipos de luces
- Propiedades de las luces
- Iluminación *Baked*
- Iluminación *Mixed*
- *Subtractive*
- *Baked Indirect*
- *Baked Shadowmask*
- Renderizar en tiempo real

08 PARTÍCULAS

- *Particle System*
- *Emission*
- *Shape*
- *Velocity over Lifetime*
- *Inherit Velocity*
- *Force over Lifetime*
- *Color*
- *Size*
- *Rotation*
- *External Forces*
- *Noise*
- *Collision*
- *Triggers*
- *Sub Emitters*
- *Texture Sheet Animation*
- *Lights*
- *Trails*
- *Custom Data*
- *Renderer*

09 POST-PRODUCCIÓN

- Oclusión ambiental
- *Bloom*
- Aberración cromática
- Corrección de color
- Profundidad de campo
- Granularidad
- Distorsión de lentes
- Desenfoque de movimiento
- Reflejos del espacio en pantalla
- Viñeta

10 MENÚS Y SONIDO

- Vista general de sonido
- Parámetros del componente *Audio Source*
- Clips de Audio
- El sonido 3D
- Añadir sistema de puntos y vidas
- Creación del menú
- Poner música al menú
- Escena *GameOver*