AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

MASTER EN DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y PRODUCCIÓN 3D

ACADEMIC PARTNER

CENTRO OFICIAL EPIC GAMES

UDK

EPIC GAMES

UNREAL TECHNOLOGY

CENTRO OFICIAL AUTODESK

CENTRO ASOCIADO A GAME

GAME

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

95% FORMACIÓN DIRECTA, HACIENDO. APRENDIZAJE PRÁCTICO.

TEMARIO/

OBJETIVO

El objetivo de este Master es que te conviertas en un especialista o experto en el Grafismo para de Videojuegos y/o Producción CGI multiámbito, enfocado a los departamentos de grafismo de cualquier compañia de este sector CGI, grande o pequeño.

DIRIGIDO A

Va dirigido tanto a profesionales del sector como personas que quieran construirse una carrera profesional en el sector del grafismo de los VideoJuegos y/o de la Producción CGI. Esta formación tiene cabida entre Titulados/Licenciados como no titulados, pues es una formación completamente autónoma y empírica en un nuevo sector profesional. Con esta formación la persona obtiene una nueva categoría profesional, bien como Diseñador Técnico o bien como Artista CGI del Diseño de Videojuegos y/o Producción 3D multicampo. El comienzo es desde nivel "0" y para todos los públicos interesados.

DURACIÓN

8 MESES + PROYECTO

REQUISITOS

NINGUNO. LA ENSEÑANZA PARTE DESDE NIVEL 0.

INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA – MES 1

- Interfaz de usuario
- Formato de archivo
- El espacio 3D
- Entradas y salidas
- Modelado de objetos inorgánicos
- Modelado de primitivas
- Herramientas de productividad
- Edición de mallas
- Mapeado
- Despliegue de mallas
- Texturizado básico difuso
- EJERCICIO ENTREGABLE: ESCENARIO
- Modelado a partir de imágenes de referencia
- Modelado de un escenario
- Texturizado de un escenario
- Visualización del proyecto

MODELADO DE OBJETOS ORGÁNICOS – MES 2

- Edición avanzada de mallas
- Modelado de superficies de subdivisión
- Modelado con loops
- Despliegue de mallas para objetos orgánicos
- Ejercicio entregable: Personaje
- Modelado en base a referencias
- Modelado de cabezas
- Modelado de cuerpos
- Modelado de pelo
- Modelado de ropa

MODELADO DE ALTA DEFINICIÓN – MES 3
ESCULTURA DIGITAL

- Herramientas de escultura digital 3D
- Herramientas de pintura digital 3D
- Retopología
- Bakeado de mapas de normales
- EJERCICIO ENTREGABLE: ESCULTURA DIGITAL
- Escultura de cabezas
- Escultura de cuerpos
- Bakeado de normales
- Materiales y texturas
- Materiales, texturas y texturizados
- Parámetros de los materiales
- Mapas difusos
- Especularidad
- Reflexión y refracción
- Relieve y desplazamiento

RIGGING – MES 4

- Creación de esqueletos
- Vinculación, jerarquia, restricciones en esqueletos
- Skinning
- Morphing facial
- Rigging de pelo
- Rigging de tela
- Controles avanzados
- EJERCICIO ENTREGABLE: RIGGING DE UN PERSONAJE
- Esqueleto y skinning sobre el personaje modelado
- Morphing facial
- Aplicación de pelo
- Aplicación te tela
- Animaciones básicas de comprobación

- ANIMACIÓN – MES 5

- Conceptos básicos de animación
- Animación por claves
- Controladores de animación
- Animación de esqueletos
- Animacion primaria, secundaria y terciaria
- Ciclos de caminado
- Pesado y Timing
- Animación de secuencias complejas
- Ejercicio entregable: Creación de una animación
- Fusión de personajes y escenarios
- Planteamiento de una secuencia de animación
- Cinemática 2D
- Blocking
- Aplicación de las animaciones primaria, secundaria y terciaria
- Tratamiento avanzado del timing
- Refinado de la animación

* El Centro de Formación se reserva el derecho de modificar el Temario.

ILUMINACIÓN – MES 6

- Concepto de render
- Luces y sombras
- Parámetros de la iluminación
- Luces puntuales y de área
- Luz directa e indirecta
- Parámetros avanzados de las luces
- HDRI
- Ambient Occlusion
- Cámaras
- Tipos de cámaras
- Parámetros de las cámaras
- Lenguaje audiovisual
- Transición entre cámaras
- Cinemáticas 3D de previsualización

- EJERCICIO ENTREGABLE:
Creación de una cinemática 3D de previsualización

FX - EFECTOS ESPECIALES – MES 7

- Sistemas dinámicos
- Sistemas de partículas
- Plugins de destrucción
- Plugins de simulación de humo/fuego
- Representación del proyecto
- Parámetros de render
- Resoluciones de fotograma
- Formatos de imagen fija y de video
- Optimización de los tiempos de render
- Representación por capas

- EJERCICIO ENTREGABLE: CINEMÁTICA DE CALIDAD FINAL

- Aplicación de efectos especiales sobre el proyecto
- Representación de imágenes fijas de alta calidad
- Representación de una cinemática animada de alta calidad

EDICIÓN EN TIEMPO REAL - MES 8
INTRODUCCIÓN A UN ENGINE DE VIDEOJUEGO

- Creación de escenas
- Importación de objetos y materiales
- Importación de animaciones bakeadas
- Visualización en tiempo real – primera persona
- Introducción a Matinee
- Introducción a Kismet
- Exportación de un proyecto

- EJERCICIO ENTREGABLE: CREACIÓN DE UNA ESCENA NAVEGABLE EN PRIMERA PERSONA

* El Centro de Formación se reserva el derecho de modificar el Temario.

¿QUÉ NECESITA UN FUTURO PROFESIONAL DEL VIDEOJUEGO?

Trabajar de manera práctica desde el primer día, 95% de trabajo práctico y 5% de Teoría y Conceptos. El alumno va a entregar una Cinemática o GamePlay de VideoJuego o bien una Intro real al terminar la formación. Este Master está pensado para ir directamente al grano. La fórmula en AT es clara para conseguir el éxito:

1.- Grupos de 6 a 12 alumnos máximo por aula (alta interactividad)
2.- 95% de Formación directa "haciendo", no estudiando teoría.
3.- Elaboración de Proyectos "por objetivos", no por asignaturas teóricas.
4.- Trabajo empírico, "Heurística", aprendizaje exclusivo por la experiencia.
5.- Formación por resolución de problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral.
6.- Metodología basada en el "arte del descubrimiento", no en el estudio teórico.
7.- Aprendizaje práctico del Software que fabrica los VideoJuegos, desde el primer día.
8.- Motivación y Diversión en el desarrollo de los Proyectos.
9.- Ingente cantidad de horas de trabajo, fuera del horario lectivo.
10.- 100% de Horas Lectivas, impartidas por los Profesores.
11.- Profesores especialistas en la creación práctica de Proyectos, no academicistas o teóricos.

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

PROYECTOS ALUMNOS/

Va dirigidos tanto a profesionales del sector como personas que quieran construirse una carrera profesional en el sector del 3D. Esta formación tiene cabida entre Titulados/Licenciados como no titulados, pues es una formación completamente autónoma y empírica en un nuevo sector profesional: La Infografía. Con esta formación la persona obtiene una nueva categoría profesional, bien como Infógrafo Técnico o bien como Artista CGI. La persona Titulada o Licenciada podrá aplicar sus conocimientos previos adquiridos al campo de la Infografía y la no titulada aplicará su propia experiencia y conocimiento personal, pero ambos estarán aprendiendo desde "0" una nueva herramienta.

For more works visit: **www.aulatematica.com**

© Alumnos AT - Grupo VJ.

© Diego Mínguez

© Nacho Lapuente

© Alumnos AT - Grupo VJ.

© Diego Mínguez

© Nacho Lapuente

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

“AULA TEMATICA CUENTA CON MÁS DE 120 PREMIOS.

SOBRE NOSOTROS/

AULA TEMÁTICA es un Centro especializado en CGI (Infografía, Arquitectura 3D e Interiorismo, Animación 3D, VideoJuegos, Cine, Publicidad y Efectos Especiales) e Imagen Digital (Diseño Gráfico, Post-Producción, Video Viral y Web). Fundado en 1994, lleva formando especialistas del campo audiovisual digital tanto a nivel nacional como internacional, con un ratio de más de 1.000.000 de horas impartidas en formación. Los alumnos de AT, además de los locales, vienen de diferentes países para formarse en sus instalaciones y metodología propia.
AULA TEMÁTICA cuenta con más de 120 premios nacionales e internacionales a los mejores proyectos de alumnos. Igualmente, AT es pionera en el mercado del 3D, escribiendo manuales en castellano de software 3D. Estos títulos pueden encontrarse de la mano de la prestigiosa firma editorial ANAYA, en las colecciones de Diseño y Creatividad y Guías Prácticas.

AULA TEMÁTICA ha sido referenciada por la Institución Norteamericana ANIMATION CAREER REVIEW como una de las 100 mejores Escuelas a nivel Internacional, situándose en el puesto 23# del ranking mundial.

http://www.animationcareerreview.com/

For more Info visit:
www.aulatematica.com
Or email at:
madrid@aulatek.com - valencia@aulatek.com

En AT se imparten los paquetes de software 3D y Post-Producción Digital más utilizados a nivel internacional. Así mismo tiempo, se imparten las mejores y nuevas herramientas de producción que se utilizan para cada sector de aplicación 3D y se incorporan rápidamente al temario para aportar soluciones profesionales más ventajosas en tiempos de producción y por tanto en dinero.

Desde 1994, AT ha optimizado el sistema de formación permitiendo un mayor nivel de aprendizaje derivado del trabajo diario con sus alumnos, aumentando su productividad y rendimiento. Se han eliminado los elementos superfluos y se ha ido al grano de los contenidos importantes de referencia.

En AT no sólo se forma, se orienta profesionalmente y se ofrece las herramientas más adecuadas para cada tipo de producción. Y esto sólo es posible gracias al grado de especialización del Centro, de los profesores y a la metodología de formación impartida en todos los Masters, Cursos y Carreras.

En AT siempre encontrarás las últimas versiones de los software y adaptadas completamente al sector al que te quieres dirigir. Desde el Grafismo 2D o la creación de entornos para Web, la animación 3D, efectos especiales, publicidad, videojuegos o series de televisión, hasta los sectores más técnicos como la visualización arquitectónica, interiorismo o el diseño industrial, todos ellos son sectores que se pueden y deben abordar desde la optimización de las herramientas 3D y los recursos más apropiados para su desarrollo.

DESDE 1994 MÁS DE 1 MILLÓN DE HORAS DE FORMACIÓN IMPARTIDAS

© Diego Mínguez

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

AULA TEMÁTICA, EN EL RANKING 23# MUNDIAL. SEGÚN EL ANIMATION CARRER REVIEW, USA.

Es único centro en España y primero en Europa en poseer cuatro homologaciones de alto prestigio en el sector: NewTek´s Authorized Training Center, Luxology/The Foundry Authorized Training Center, Houdini Authorized Training Center y Oficial Partner Academic by EPIC GAMES, para enseñar los potentes paquetes de software NewTek´s LightWave 3D, Luxology Modo, Side Effects ´s Houdini y el potente motor de render -Engine- de Videojuegos Unreal. AT también fue autorizado por Techimage para impartir el software de render "RenderMan" de la compañía Pixar. Además AT es centro Avalado por Autodesk y Avid para impartir Maya, 3D Studio Max, Softimage XSI, Fusion y Avid respectivamente, teniendo la formación más extensa y profesional en España sobre estos paquetes 3D y de Post-Producción digital.

Con estos títulos podrás ir a trabajar a cualquier parte del mundo. En los sectores profesionales, Autodesk, NewTek Inc., Side FX, Avid, Eyeon, Epic, etc, son empresas extraordinariamente reconocidas por la más alta calidad de sus productos, así como por la cantidad de productoras y empresas que trabajan con ellos por todo el mundo; todo lo que se produce con estos software, es famoso en todos los continentes.

Con esta formación, el ámbito profesional que se abre es muy variado y viable, donde se conecta realmente la demanda global del mercado con los futuros profesionales. El Book de trabajos o Demo-Reel permite a los alumnos poder demostrar sus capacidades reales independientemente de su edad, experiencia o nivel de estudios donde lo importante es su calidad formal que puede ser demostrada con el trabajo que ha realizado. Nuestros alumnos afrontan el mercado profesional trabajando en varias vías:

* Empresas, Estudios y Productoras locales y nacionales
* Grandes Empresas, Estudios de gran formato y Productoras de ámbito Internacional
* Creación de empresas propias de servicios audiovisuales
* Auto-trabajo en modo Freelance (cómo autónomo), trabajando para diferentes clientes de ámbito local o internacional.

AULATEMATICA®

DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

THIS IS A SAMPLE PROJECT MODELING 3D CHARACTER WITH LEVELS OF SUBDIVISION

© Nacho Lapuente

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

VIDEOJUEGOS/

En los últimos años, la industria del videojuego se ha consolidado como el primer sector de entretenimiento, alcanzando cotas de facturación por encima de las de la industria cinematográfica. Este auge reconoce al videojuego como una moderna forma artística y cultural de pleno derecho, así como una fórmula empresarial de gran solvencia, impulsando a la industria del entretenimiento como una de las profesiones con más futuro. Empresas como Nintendo, Sega, Electronic Arts, Sony, Activision, Microsoft Games, Ubisoft, Konami o Capcom.

Aprende las técnicas de la industria para modelar mundos fantásticos, diseñar coches de competición, crear héroes y villanos de leyenda o preparar competiciones deportivas, así como darles vida para incluirlos en un videojuego. Descubre toda la potencia que te ofrecen las nuevas herramientas digitales para poner todo tu poder creativo en la palma de tu mano.

En este Master de 8 meses se aprenden en profundidad todos los apartados del Diseño de VideoJuegos y se prepara para presentar un proyecto final. Escenarios, props, personajes, Cinemáticas, Intros y Producción 3D para todo tipo de sectores.

www.aulatematica.com

“LOS VIDEOJUEGOS SE APLICAN A SECTORES CREATIVOS Y TÉCNICOS.

EL VIDEOJUEGO ES TECNOLOGÍA VISUAL EN TIEMPO REAL

© Diego Mínguez

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

© Nacho Lapuente

CÓMO SE APRENDE/

Los Videjuegos tienen varias disciplinas, que el futuro profesional tiene que abordar y controlar.
Para ello se combinarán las clases de conocimientos con un continuo trabajo de ejercicios por cada materia para controlar la materia. Se pedirán ejercicios a entregar con regularidad para finalizar cada ciclo. El objetivo de este Master es que te conviertas en un especialista o experto en el Diseño de Videojuegos, enfocado a los departamentos de grafismo de cualquier compañia de este sector, grande o pequeño.

Con este programa de formación, los estudiantes podrán amplificar sus conocimientos y habilidades de manera profesional y ser aptos para trabajar en este campo. Sólo una preparación en profundidad garantiza el éxito de acceder al mundo de la empresa, con comodidad y seguridad.

FUSIÓN FRÍA ENTRE LOS CONCEPTOS "VIDEOJUEGO" Y "ANIMACIÓN" EN LA CREACIÓN DE PROYECTOS."

En este Master obtendrás una Titulación privada de "Master en Creación y Diseño de VideoJuegos" única en su categoría. Además conseguirás terminar la formación con una DEMO-REEL profesional (Cinemática/Intro) que te dará la llave para el mundo profesional. Los conocimientos que vas a incorporar son de especialista de este ámbito.
Igualmente conocerás a otros alumnos del sector que ya estén trabajando o que quieran montar una empresa, con lo que vas a pertenecer a un grupo de trabajo con el mismo ideario y objetivos, y esto ofrece nuevas fórmulas de planteamiento y fuerza para desenvolverte en el sector.

3D

VIDEOJUEGOS

PRODUCCIÓN

DISEÑO

CINEMÁTICAS

GAMEPLAY

CORTOS

ANIMACIÓN

www.aulatematica.com

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

INSTALACIONES/

En AULA TEMÁTICA todo se hace a medida. Las aulas se distribuyen en grupos reducidos como si fueran equipos de trabajo en un Estudio o Productora. Hay diferentes dispositivos de proyección para visualizar las técnicas usadas en los proyectos y trabajos. El éxito en esta formación pasa por la atención personalizada y el trabajo empírico de los procesos que se desarrollan en el ámbito profesional de la empresa. Cuanto menor sea el grupo mayor será el aprovechamiento lectivo. Las instalaciones deben ir siempre vinculadas al desarrollo humano de profesores y alumnos, donde se encuentra "el elemento" que necesita cada persona, así como "la tribu" que es su propia organización especial con un objetivo común: desarrollar las habilidades de manera exponencial.

For more visit: **www.aulatematica.com**

AULATE

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

* Finalistas del Concurso Internacional PS4 "InFamous:Second Son" del MOFILM 2014
* 1º Selección Portfolio Destacado CGSociety 2014
* 1º Premio Nacional del Concurso Internacional de Diseño James Dyson 2012
* 1º Finalista "VideoJuegos LABoral" ART-FUTURA 2009
* 1º Premio obra finalista "Creación de VideoJuegos" ART-FUTURA 2008
* 1º Premio FESTIVIT 2005
* 3 Premios Selección ART-FUTURA 2005
* 1º Premio Internacional MUNDOS DIGITALES 2004
* 2º Premio Internacional IMAGEN BACARDÍ 2004
* 1º Premio Internacional BEEP-ART 2004
* 7 Premios "Selecciones Especiales" mejores cortos OTAWA FILM FESTIVAL 2004
* 7 Premios "Selecciones Especiales" mejores cortos ZLINSKY PES INTERNATIONAL FILM COMPETITION
* 7 Premios "Selecciones Especiales" mejores cortos FICCI BAF AWARDS
* 1º Premio Selección del Jurado IMAGINA 2003
* 1º Premio Selección del Jurado ART-FUTURA 2003
* 2º Premio FESTIVIT 2003
* 1 Mención Honorífica del Jurado FESTIVIT 2003
* 6 Premios Selección del Jurado FESTIVIT 2003
* 1º Premio "Arenque Rojo 2003", mejor corto
* 1º Premio Selección del Jurado Internacional ANIMADRID 2003

ALGUNOS PREMIOS/

Ganar un premio es dificil debido a la cantidad y calidad de muchos trabajos presentados a los diferentes concursos y festivales tanto nacionales como internacionales. Lo importante es promocionar el trabajo de los alumnos por los diferentes medios disponibles, donde las empresas suelen estar mirando así como el propio mercado profesional. La difusión de los trabajos es fundamental para conectarse con el mundo laboral, con la bolsa de trabajo real y se pueden también observar las tendencias actuales del CGI y sus líneas de trabajo más exitosas. Los renders siempre están pensados para que alguien los vea, para su propia difusión, mover los trabajos significa mover el perfil profesional del candidato, donde el 80% de las ofertas de trabajo mundial no están publicadas en ningún sitio. Hay que situarse en el canal real de contratación.

Están son algunas de la empresas donde se van a trabajar alumnos y antiguos alumnos:

Los puestos de trabajo al que los alumnos se pueden dirigir son muy amplios. Toda empresa que se dedique a la visualización 3D de Arquitectura e Interiorismo (y en algunos casos de Diseño Industrial y de Producto), así como Estudios y Productoras de contenidos 3D, podrán optar con ventaja a estos puestos:

* Director del Dpto. de Infografía 3D
* Infógrafo de Departamento de Infografía
* Modelador, Iluminador, Texturador y Render Final del Dpto de Infografía.
* Departamento de Post-producción de empresas de Arquitectura e Interiorismo.
* Freelance (trabajador autónomo) dedicado a empresas de Arquitectura e Interiorismo
* Empresario, creando una empresa unipersonal o con más socios para ofrecer servicios de visualización CGI

ALGUNOS PARTNERS/

Academic Partner:

Authorized Training Center:

Centro Asociado a:

TESTIMONIOS/

Alan Álvarez

Sobre todo me abrió puertas, porque todo lo que aprendí luego fue lo que he podido usar para desarrollar juegos mejor y más complejos además de poder expandir horizontes en el mundillo. Actualmente creo poder afrontar cualquier tipo de proyecto.

Analía Blanco

La formación en Aula Temática me ha servido para actualizarme y especializarme en el programa Vray.

Jero Adrover

Sinceramente, fue una experiencia muy bonita, e inspirativa. Me abrió nuevas formas de trabajo y me pulió el master ciertos puntos flojos que tenía. No me arrepiento en absoluto.

David Jaques

En Aula Temática me sentí como en una gran familia: el grupo reducido, los profesores, la dirección, la recepcionista... Además, la gran calidad del profesorado me ayudo a resolver todas las dudas del software que estudié, del cual en un principio solo sabía el nombre.

Jesús Merino

Aula Temática ha desarrollado un papel fundamental siendo una academia pionera en la formación de alumnos del sector digital en España. Yo personalmente estaré eternamente agradecido a mi profesor en Aula Temática Darío Lanza quien supo contagiarme la pasión por este trabajo.

Samuel Peiró

Me siento vinculado, sobretodo con los profesores, hoy en dia algunos de ellos son muy amigos míos, con los que sigo compartiendo conocimientos y experiencias, además siempre que podemos y coincidimos en nuestra ciudad quedamos para vernos las caras y tomar algo!

Yonathan Moreda

Sin duda alguna si, puesto que yo en AULA TEMATICA aprendí las bases del 3d de una manera tan firme que "mi estilo" de trabajar está influenciado por algunas tecnicas que me enseñaron en AULA TEMATICA.

Rafa Zabala

Todo sirve y da puntos pero Ir a Aula Tematica, no solo me dió conocimiento si no que me abrió la posibilidad a relacionarme con gente del sector por primera vez y gracias a esto pude ir a Mundos Digitales que no sabía que existia con la gente de Aula Tematica, y esto me abrió la puerta con The Mill que fue mi primer trabajo. Nunca olvidare esta primera experiencia :)

Humberto Barros

En AT el profesorado es increíble y el alumnado también, estar rodeado día a día con gente profesional y grandes compañeros sientes que estas en tu segunda casa, y el FeedBack de profesor a alumno y compañero a compañero fue increíble.

Antonio Marquez

AT me ayudó a comprender muchos conceptos que no tenia claro, y a dar un acabado mas profesional a mis trabajos.

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER
La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

www.aulatematica.com

Aula Temática de Madrid
c/ Santa Engracia 109 Madrid - 28010
91 319 66 88 - madrid@aulatek.com