



La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

#### **PRÁCTICAS**

Nuestra formación está 100% orientada al mercado laboral y es complementada con prácticas en empresas nacionales e internacionales que demandan profesionales cualificados de forma continuada. Consulta las condiciones con nuestro equipo de asesores.

#### FINANCIACIÓN A TU MEDIDA

En Aula Temática te queremos facilitar lo máximo posible el acceso a tu formación. Solicita tu plan personalizado de pago. Podemos ajustar, en función de la formación que elijas, un plan mensual de abono que se adapte a tu economía. Desde 150€/mes.

95%
FORMACIÓN
DIRECTA,
HACIENDO.
APRENDIZAJE
PRÁCTICO.

## TEMARIO/

#### **OBJETIVO**

APRENDER A DESARROLLAR PROYECTOS 3D CON LAS HERRAMIENTAS LÍDERES DEL MERCADO. DESCUBRIENDO EL MODELADO DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES, COMO ANIMARLOS, TEXTURIZARLOS Y RENDERIZARLOS PARA OBTENER IMÁGENES SORPRENDENTES E HIPERREALISTAS. SUMÉRGETE EN TUS ESCENAS CON PROYECTOS DE REALIDAD VIRTUAL Y ENTORNOS 360°

#### **DIRIGIDO A**

EL MUNDO DE LA ARQUITECTURA E INTERIORISMO PERO SIN QUEDARSE SÓLO EN ESO, YA QUE PONE AL ALCANCE DEL USUARIO LA HERRAMIENTA DE ILUMINACIÓN MÁS POTENTE DEL MERCADO, V-RAY. EN EL CAMPO DE LA POSTPRO-DUCCIÓN APRENDEREMOS A COMBINAR IMÁGENES EN MOVIMIENTO, GRÁFICOS Y TEXTOS EN ESPACIOS 2D Y 3D, ASÍ COMO AÑADIR SONIDO PARA UN MAYOR IMPACTO DE NUESTRAS PRESENTACIONES.

#### **REQUISITOS**

NINGUNO. LA ENSEÑANZA PARTE DESDE NIVEL 0. EN CASO DE CURSAR SÓLO EL MÓDULO 2, SE DARÁ PRUEBA DE NIVEL O HABER CURSADO EL MÓDULO 1.

### MÓDULO 1

#### INTERFAZ DE 3DSMAX Y MODELADO POLIGONAL

- Navegación por Interfaz
- Herramientas de modelado
- Tipos de Geometría 3D y 2D
- Flujo de trabajo del modelado poligonal
- Grupos y Modificadores

#### **MODELADO** ORGÁNICO

- Low Poly y High Poly
- Modelado Avanzado

#### MODELADO PARAMÉTRICO CON RAIL CLONE

- Interfaz
- Flujo de trabajo
- Modelado de estructuras

#### CREACIÓN DE TELAS CON MARVELOUS DESIGNER

- Navegación por Interfaz
- Herramientas para crear objetos orgánicos
- Flujo de trabajo
- Importación y exportación

### MÓDULO 2

#### **MATERIALES**

- Editores de materiales.
- Tipos de materiales
- Comportamiento de la luz en los materiales
- Configuración de materiales físicos
- Paso del tiempo en los materiales
- Creación de texturas y mapas

#### ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

- Tipos de luces V-Ray.
- Tipos de luces standard
- Configuración de luces
- Iluminación de producto de catálogo
- V-Ray Physical Camera

#### ILUMINACIÓN INTERIOR

#### ILUMINACIÓN EXTERIOR

#### **FOREST PACK PRO**

- Creación y distribución de vegetación
- Optimización de escenas pesadas

#### MOTOR DE RENDER V-RAY

- Qué es V-Ray
- Configuración del motor
- Vray adv y Vray RT

### MÓDULO 3

#### PRESENTACIÓN DE PRODUCTO 3D. REALIDAD VIRTUAL

- -Creación de imagen para Realidad Virtual
- Cámara estereoscópica
- Configuración de render 6x1
- Oculus Rift
- Configuración y visualización de imagen para Realidad Virtual.

#### POSTPRODUCCIÓN

- Postproducción de imagen fija con Adobe Photoshop
- Capas y modos de fusión
- Capas de ajuste
- Render Elements
- Corrección de Color
- Tipos de formato

#### ANIMACIÓN

- Recorridos con cámaras
- Travelling, helpers y riggers
- Objetos animados
- Vinculaciones
- Wire Parameters
- Configuración de render para animación
- Cálculo de mapas de luz

#### POSTPRODUCCIÓN PARA VIDEO

- Interfaz y herramientas
- Tipos de formato
- Importación de secuencias animadas
- Capas y modos de fusión
- Capas de ajuste
- Render Elements
- Corrección de Color
- Exportación de secuencia final

#### EDICIÓN DE VIDEO

- Interfaz y herramientas
- Flujo de trabajo
- Trabajo con linea de tiempo
- Edición y montaje de video final
- Tipos de formato

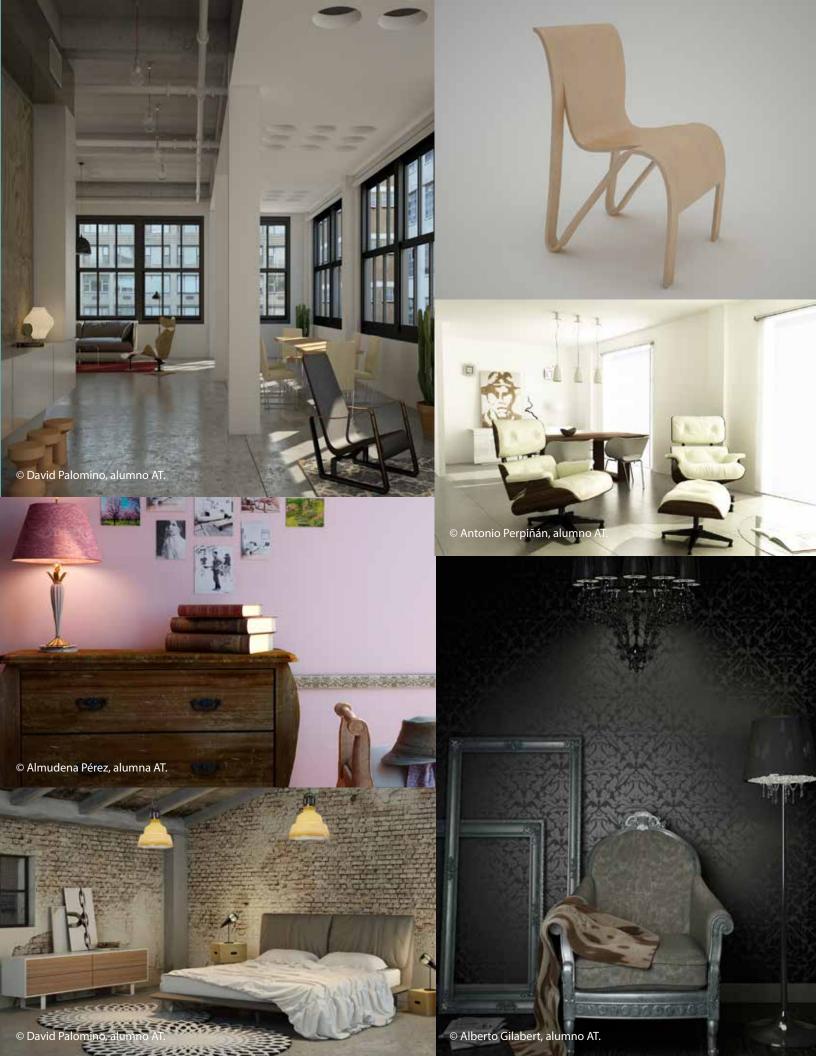
#### PROYECTO FINAL



## 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





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, Ileva 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. Estos son algunos premios otorgados.

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

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.

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.

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



# AULATEMATICA® DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994



AULA TEMÁTICA, EN EL RANKING 23# MUNDIAL. SEGÚN EL ANIMA-TION CARRER RE-VIEW, 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

## FOTORREALISMO/

El Master en Arquitectura Virtual e Interiorismo está pensado para formar tanto a Arquitectos e Interioristas, como a cualquier otro profesional interesado en la previsualización de espacios arquitectónicos, maquetas, stands, prototipos y proyectos de representación 3D de Alto Rendimiento.

El objetivo que se consigue es tener un dominio pleno del hiperrealismo, a través del manejo de varias herramientas de software combinadas. Iluminación de exteriores e interiores, levantamiento de fachadas, ambientación fotorrealista, renderización por capas y pases, post-producción, decoración virtual, texturas y shaders complejos y optimizados, etc. son algunos de los topics cubiertos por esta formación especializada.

El nivel impartido comienza de cero, y progresivamente va incrementando el nivel de dificultad, haciéndolo accesible tanto para los alumnos que empiezan, como para los que va tienen un conocimiento de la herramienta

Tanto VRay (bias) como los motores de render unbias están considerados hoy en día como los dos sistemas de render diferenciados para la infoarquitectura. En unos casos velocidad y en otros calidad, ambos sistemas de render deben ser controlados en profundidad, en función del tipo de trabajo a realizar.

www.aulatematica.com

EL FOTO RREALISMO ES UNA COMBINACIÓN ENTRE LA FUNCIÓN TÉCNICA Y LA ESTÉTICA.





EL

FOTORREALISMO

EN

SU MÁXIMA





# CÓMO SE APRENDE/

Se recorre el uso de la herramienta 3D y su implementación con los motores de renders, para luego hacer la incursión en la Post-Producción profesional en el arte final. Se trabajan todas la áreas del proceso hasta conseguir un acabado fotorrealista o bien un acabado personalizado en función del proyecto. Son los conceptos fotográficos combinados con los infográficos lo que equilibra la técnica y composición en el render final, a lo que se añade el trabajo de post-proceso para los detalles.

Este Master está dividido en 4 módulos:

- \* 3D para Arquitectura e Interiorismo
- \* Texturado, lluminación y Render con motor Bias de acabado foto-real
- \* 3D para Diseño de Producto
- \* FX para Arquitectura y Post-Producción para el retoque y acabado del trabajo 3D

Permite conocer el sistema de trabajo profesional o Work-Flow y usarlo en cualquier entorno o proyecto.



FUSIÓN FRÍA
ENTRE
LOS
CONCEPTOS
FOTOGRÁFICOS
E
INFOGRÁFICOS
EN LA
COMPOSICIÓN.

En este Master obtendrás una Titulación privada de "Master en Arquitectura Virtual 3D e Interiorismo" única en su categoría. Además conseguirás terminar la formación con una DEMO-REEL profesional que te dará la llave para el mundo profesional. Los conocimientos que vas a incorporar son de experto o 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 pertener 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.

ARQUITECTURA
INTERIORISMO
DISEÑO
CATÁLOGOS
MUEBLES
ARTE FINAL
FOTOGRAFÍA



## 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





\* 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:**















UNREAL ENGINE

#### Centro Asociado a:









Autor

Establecimiento Asociado

Centro Colaborador

Centro Colaborador









Expositor

**Expositor-Conferenciante** 

**Centro Colaborador** 

Centro Asociado









Expositor

**Expositor-Conferenciante** 

Expositor

**Expositor** 

### 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.

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



Analía Blanco



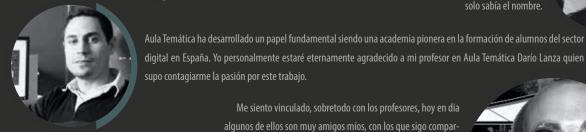
Sinceramente, fue una experiencia muy bonita, e inspirativa. Me abrió nuevas formas de trabajo y me pulió el master ciertos puntos flojos que tenía. No me arrepiento en absoluto.

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.



David Jaques



Jesús Merino

Yonathan Moreda

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!



Samuel Peiró

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

> Todo sirve y da puntos pero lr 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.

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



Rafa Zabala





La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

www.aulatematica.com

Aula Temática de Madric

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