

AULATEMATICA®
DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994

MASTER EN

ARQUITECTURA

INTERACTIVA - RT

SOBRE UNREAL ENGINE - EN TIEMPO REAL

CENTRO OFICIAL EPIC GAMES



UNREAL
TECHNOLGY

UNREAL ACADEMIC PARTNER

ACADEMIC



PARTNER

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

El objetivo de este Master es que te conviertas en un especialista o experto en el **Grafismo 3D Interactivo** para la Producción CGI multiámbito en **Tiempo Real** del sector Arquitectura, Interiorismo y Producto, enfocado a los departamentos de 3D de cualquier compañía de este sector, grande o pequeño. El objetivo de la formación con base en Unreal Engine para Arquitectura, Interiorismo y Diseño de Producto es generar presentaciones a tiempo real, sobre temática Arquitectónica y Diseño 3D (edificios, interiores, paseos virtuales y producto virtual).

DIRIGIDO A

Va dirigido tanto a profesionales del sector como personas que quieran construirse una carrera profesional en el sector del Grafismo 3D Interactivo y/o de la Producción CGI. Esta formación tiene cabida entre Titulados/Licenciados así 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 de especialista, bien como Diseñador Técnico o bien como Artista CGI de la Arquitectura 3D, Interiorismo y Diseño de Producto y/o Producción 3D Interactiva multicampo. El comienzo es desde nivel "0" y para todos los públicos interesados.

REQUISITOS

Esta formación requiere que el alumno conozca como modelar en 3d objetos arquitectónicos con cualquier software, preferentemente 3dsmax, y que sepa realizar representaciones fotorrealistas con cualquier motor de render capaz de bakear, preferentemente Vray. Esta formación está especialmente pensada para los alumnos que provienen del **Master/Curso de Infoarquitectura de AULA TEMATICA**, cualquier alumno que provenga de otra fuente tendrá que pasar una prueba de conocimiento inicial para asegurar el nivel requerido.

1.- INTRODUCCIÓN E INTERFAZ DE UNREAL ENGINE 4

- Interfaz de usuario
- Proyectos
- Assets
- Formatos de archivo

2.- IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN DESDE OTROS SOFTWARES. UV MAPPING CON UV LAYOUT

- Formatos admitidos
- Elementos de geometría
- Texturas
- Sonido
- Mapeado de texturas y desplegados de malla
- Importación de animaciones
- Cálculo de colisiones: Internas y externas

3.- PBR MATERIALS. CREACIÓN DE MATERIALES EN UE4

- Editor de materiales
- Trabajo de materiales con nodos
- Tipos de texturas
- Mapeados

4.- ILUMINACIÓN INTERACTIVA EN UE4

- Tipos de luces primitivas
- Cálculo del rebote de la luz con Lightmass
- Importación de iluminación bakeada en Vray/Mental Ray
- Efectos de luz

5.- ANIMACIONES CON MATINEE Y SEQUENCER

- Trabajo con Matinee
- Creación de animaciones por gráficas
- Ejecución de animaciones
- Control de las animaciones con Eventos
- Matinee y Blueprints

6.- LANDSCAPE Y CREACIÓN DE VEGETACIÓN: SPEEDTREE

7.- INTERACTIVIDAD CON BLUEPRINTS

- Eventos de entrada
- Acciones
- Variables
- Control del flujo de la información

8.- EFECTOS DE POSTPRODUCCIÓN Y LOOK FINAL

- Grano de película
- Control del color y de la saturación
- Blur
- Desenfoque de profundidad

9.- PARTÍCULAS Y EFECTOS AMBIENTALES: LLUVIA, VIENTO...

10. SONIDO

- Añadido de sonido ambiental
- Sonido ejecutado por eventos
- Control del sonido en Blueprints

11.- SUBSTANCE PAINTER & DESIGNER – TEXTURIZADO 3D

12.- REALIDAD VIRTUAL Y ENTORNOS 360°

13.- PROYECTOS FINALES

14.- EXPORTACIÓN DE PROYECTOS

- Proyectos ejecutables en PC
- Proyectos ejecutables en Android
- Ejecución a través del navegador web

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







¿QUÉ NECESITA UN FUTURO PROFESIONAL DE LA VISUALIZACIÓN INTERACTIVA?

Trabajar de manera práctica desde el primer día, 95% de trabajo práctico y 5% de Teoría y Conceptos. El alumno va a entregar una Proyecto de Visualización Interactiva. 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, Desde El Primer Día.
- 8.- Motivación 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.
- 12.- Asistencia Post-Curso Para La Presentación De Proyectos Finales



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 200 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 23º 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 quieras 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



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.



OUR 3D TRAINING WILL MAKE YOUR DREAMS INTO REALITY

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.

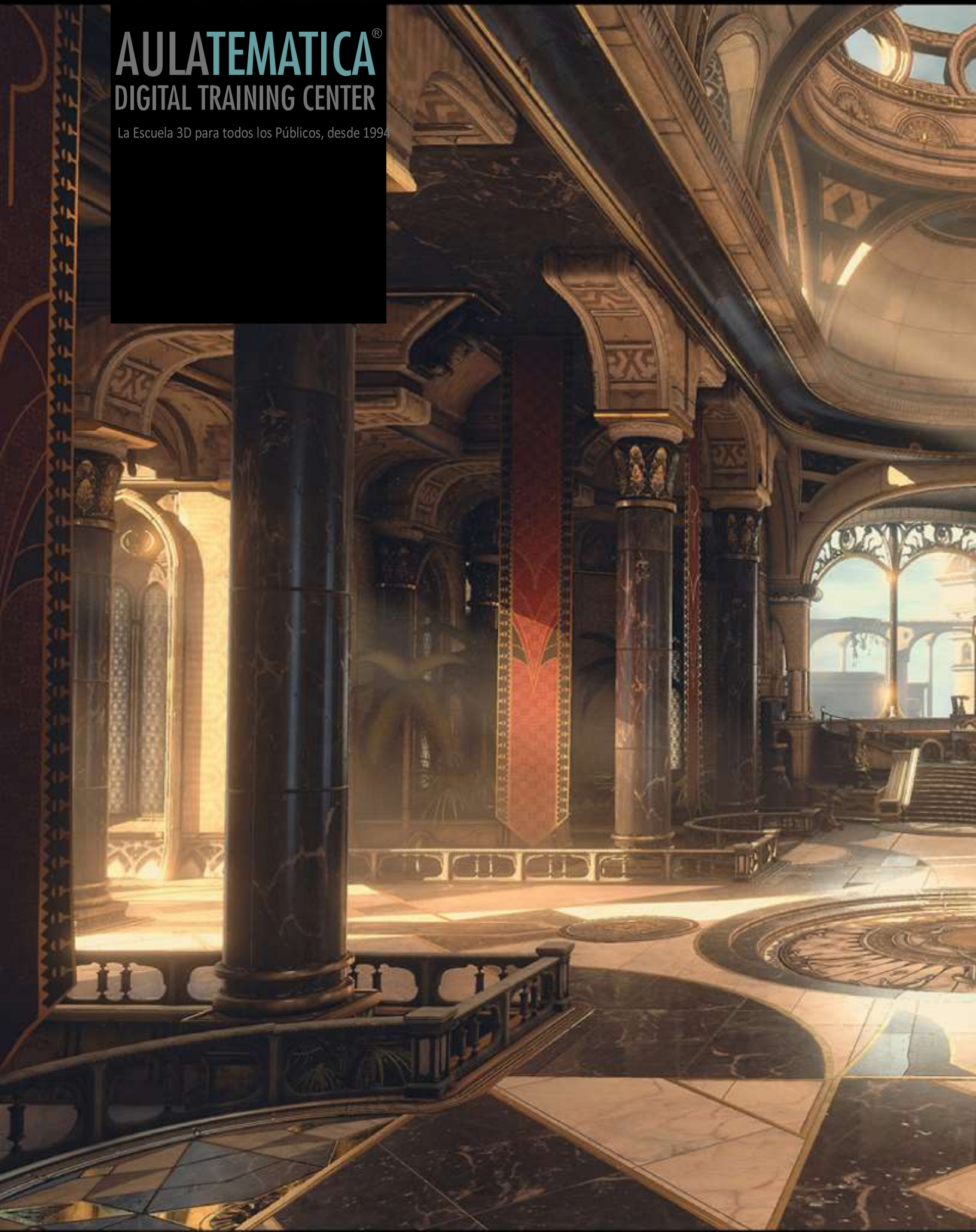
Con esta formación, el ámbito profesional que se abre es muy variado y viable, donde se conecta realmente la demanda global del mercado con los futuros profesionales. El **Book de trabajos** o **Demo-Reel** permite a los alumnos poder demostrar sus capacidades reales independientemente de su edad, experiencia 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

3D

ENVIRONMENT

IN

UNREAL
ENGINE

AULATEMATICA®

DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994



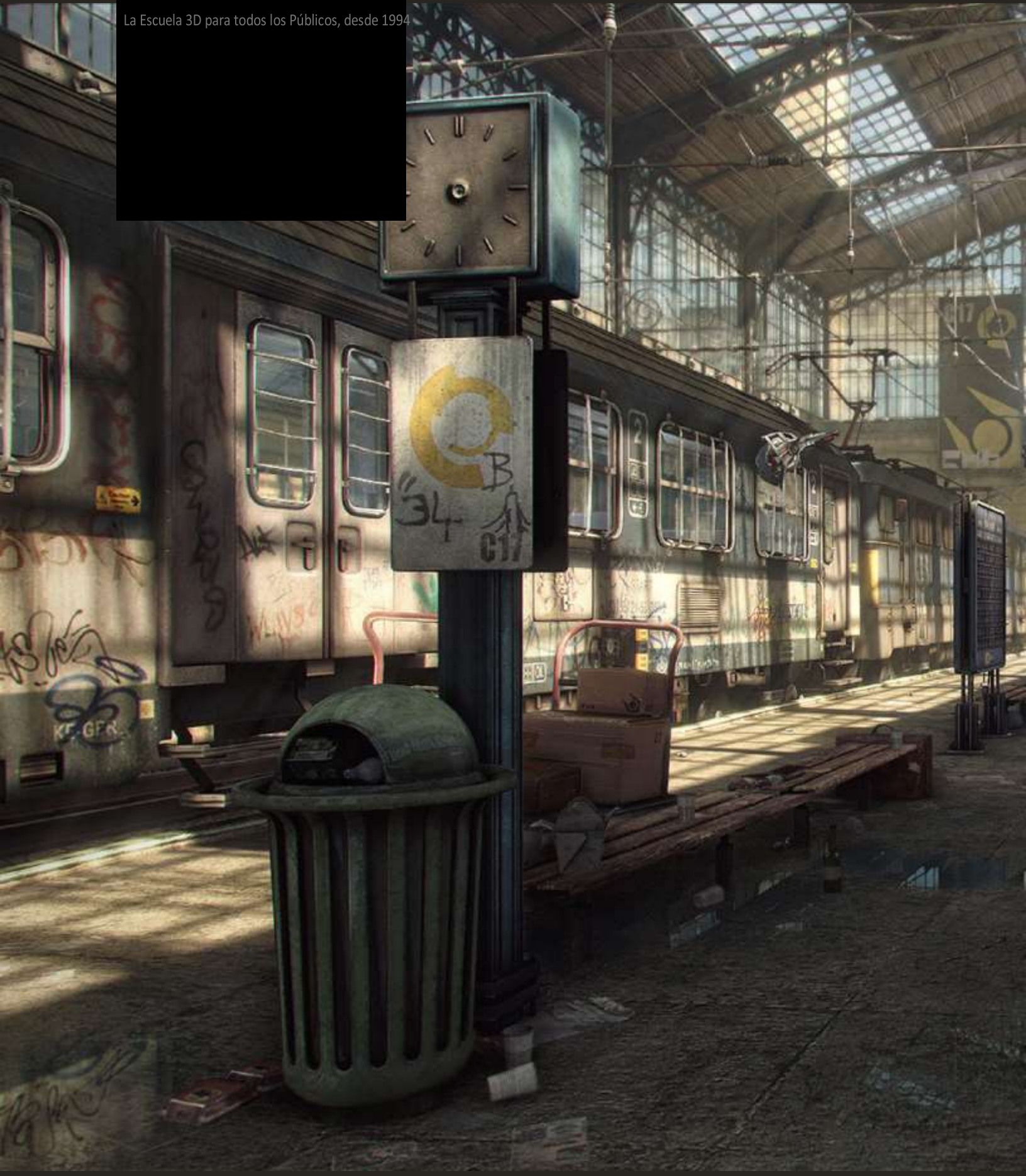


THIS IS
A SAMPLE PROJECT
3D
ENVIRONMENT
IN
UNREAL
ENGINE

AULATEMATICA[®]

DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994



A 3D rendered scene of a train station platform. A train is on the right, with graffiti on its side. A large, ghostly face is projected onto the platform wall. The scene is lit with dramatic, low-key lighting.

THIS IS

A SAMPLE PROJECT

3D

ENVIRONMENT

IN

UNREAL
ENGINE

AULATEMATICA[®]

DIGITAL TRAINING CENTER

La Escuela 3D para todos los Públicos, desde 1994





THIS IS

A SAMPLE PROJECT

3D

ENVIRONMENT

IN

UNREAL
ENGINE

TIEMPOREAL/

El futuro ya está aquí. Por fin los proyectos 3D pueden hacerse y visualizarse en **tiempo real**. Un sueño hecho realidad donde el clásico postulado de hacer "render" será desterrado como un vestigio del pasado tecnológico.

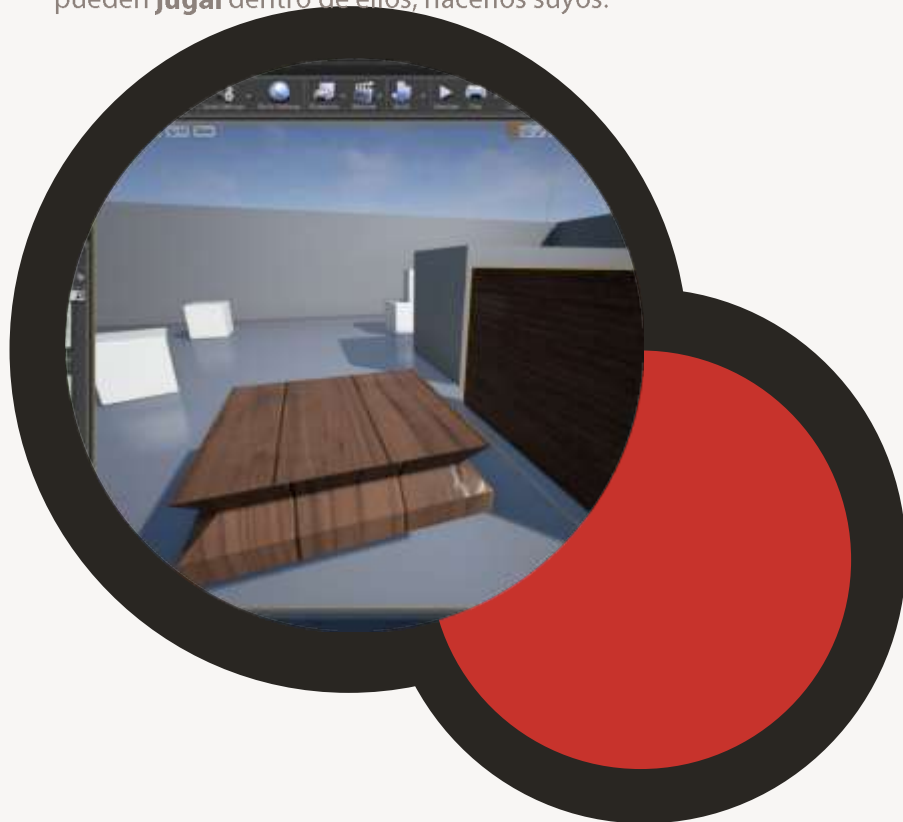
Trabajar en tiempo real no solo supone un **ahorro productivo de hasta el 70%** del tiempo de producción dado que no hay que renderizar, sino el propio usuario estará trabajando "estéticamente" en tiempo real, y esto significa que va a estar mucho más cerca de su acto creativo y técnico. El usuario ahora trabaja la **realidad virtual en tiempo real**.

El segundo postulado de esta tecnología del futuro es que es "**interactiva**", lo que permite al usuario programar **eventos vivos** en sus proyectos. Mucho más allá de una imagen o un vídeo se encuentra la posibilidad de crear entornos que pueden ser **experimentados** manipulados y vividos por los destinatarios. El alto impacto de estos proyectos interactivos en tiempo real es que los usuarios pueden **jugar** dentro de ellos, hacerlos suyos.

En este Master de 4 meses se aprenden en profundidad todos los apartados del **UNREAL ENGINE** y se prepara para presentar un proyecto final. Escenarios, props, Interiores, Exteriores, Cinemáticas, Intros y Producción 3D Interactiva para todo tipo de sectores.

www.aulatematica.com

“
LOS
INTERACTIVOS
SE
APLICAN
A SECTORES
CREATIVOS
Y
TÉCNICOS.



EL

ENGINE

ES

TECNOLOGÍA VISUAL

EN

TIEMPO REAL

INTERACTIVA





CÓMO SE APRENDE /

Los **Proyectos Interactivos** 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 área 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 Proyectos Interactivos RT**, enfocado a los departamentos de Infografía de cualquier compañía 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
“INTERACCIÓN”
Y
“VISUALIZACIÓN RT”
EN LA
CREACIÓN
DE
PROYECTOS. ”



En este Master obtendrás una Titulación privada de “Master en Arquitectura Interactiva RT” única en su categoría. Además conseguirás terminar la formación con una DEMO-REEL profesional (Proyecto Interactivo/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.

www.aulatematica.com

3D

INTERACTIVO

TIEMPO REAL

DISEÑO

CINEMÁTICAS

ENVIRONMENTS

CORTOS

ANIMACIÓN

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.



- 1º Premio TRENDY de EL CORTE INGLÉS de Diseño para BMW MINI 2015
- 1º Premio Selección Autodesk CG Students Award Demo Reel 2015
- 1º "Official Selection" con "Breaking Rules" en International Fashion Films Awards 2015
- 5º Premio Finalistas del Concurso Internacional PS4 "InFamous:Second Son" del MOFILM 2014
- 1º Premio "Durex/Sico" (Brasil) 2014
- 5º Premio "Durex Cannes" 2014
- 1º Selección Oficial "Purina" (Texas) 2014
- 1º Selección Oficial "Antena 3" (Spain) 2014
- 1º Selección Portfolio Destacado CGSociety 2014
- Selección Oficial "Friskies" (London) 2013
- Selección Oficial "PS4" (Mombai) 2013
- Finalista "Coke Rio" (Rio de Janeiro) 2013
- Selección Oficial "Playstation" (London) 2013
- Official Selection "Coke" (Cape Town) 2013
- 1º Premio Nacional del Concurso Internacional de Diseño James Dyson 2012
- 1º Premio "O. Prima" (Granada) 2012
- 1º Premio "Durex" (China) 2012
- Special Mention "Fox Crime" (Spain) 2012
- 3º Premio "F.J. Serrano" (Spain) 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 difícil 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 las 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:

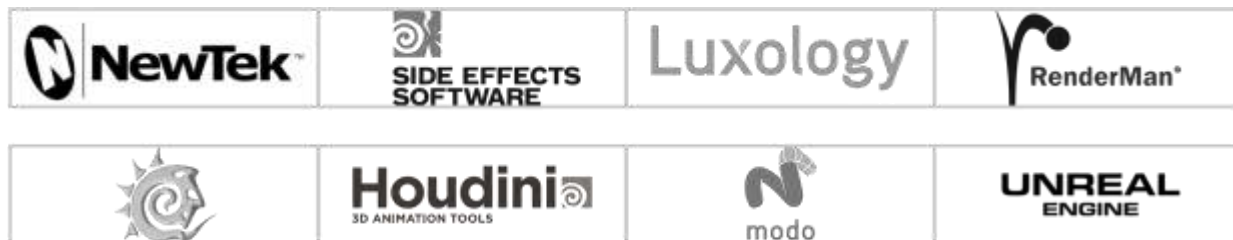
- * Director del Dpto. de Infografía 3D/Interactivo
- * Infógrafo de Departamento de Infografía/Interactivo
- * Modelador, Iluminador, Texturador y Render Final del Dpto de Infografía/Interactivo.
- * Departamento de Post-producción de empresas de Arquitectura e Interiorismo./Interactivo.
- * Freelance (trabajador autónomo) dedicado a empresas de Arquitectura e Interiorismo/Interactivo.
- * 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:

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 ego fué lo que he podido usar para desarrollar juegos y más complejos además de poder expandir horizontes en el mundillo. Actualmente creo poder afrontar cualquier de



Analía Blanco

La formación en Aula Temática me ha servido actualizarme y especializarme en el program



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

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



David Jaques

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



Jesús Merino

Me siento vinculado, sobretodo con los profesores. Hoy en algunos de ellos son muy amigos míos, con los que sigo teniendo conocimientos y experiencias, además siempre que y coincidimos en nuestra ciudad quedamos para vernos las caras tomar



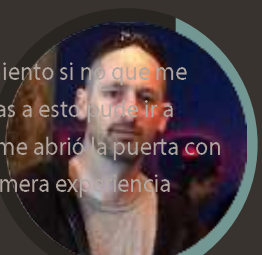
Samuel Peiró

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 técnicas que me enseñaron en AULA TEMATIC



Yonathan Moreda

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



Rafa Zabala



Humberto Barros

En AT el profesorado es increíble y el alumnado 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

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



Antonio Marquez

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