

**T E M A R I O**

**CURSO:** TECNICO EXPERTO en ARTE y VIDEOJUEGOS con SOFTIMAGE.  
**DURACIÓN:** 1.300 horas.  
**JORNADA:** 4 Horas/día.

**OBJETIVOS GENERALES**

El objetivo de este curso es aprender a manejar diferentes herramientas de animación 3D y post-producción para la creación profesional de productos para el entretenimiento.

El alumn@ aprenderá a crear el apartado gráfico de los videojuegos en **3D para videoconsolas, Playstation, Xbox y PC.**

Este curso comprende toda la tecnología necesaria para la formación de profesionales cualificados con capacidad inmediata de inserción laboral.

El alumno aprenderá el oficio del 3D sobre un Pipeline y Workflow profesional con los siguientes softwares:

**Softimage, Softimage Facerobot y Softimage ICE**, combinados en workflow con los renders **Mental Ray, Arnold, Iray, Vray, 3Dlight Renderman**, usando para pintura 2D y 3D **Photoshop, Zbrush, Mudbox, The Foundry – MARI** y para la animación **Softimage y Facerobot** con **Autodesk MatchMover, Autodesk MotionBuilder**, para la composición **Softimage Fxtree** y para la creación de Videojuegos **Cryengine 3 y Sandbox** aparte de complementar su formación con **Avid Media Composer**.

El alumn@ aprenderá una selección de artes tradicionales aplicadas a la creación de productos audiovisuales y utilizará el dibujo, la pintura, la escultura y la interpretación, entre otros, con el objetivo de complementar su formación técnica. Sin tener que obtener una formación previa de Bellas Artes.

## TEMARIO

- Crear objetos tridimensionales de alta calidad a través de las diferentes opciones de modelado dominando el interface visual de **Softimage** experimentando las diferentes posibilidades de combinación de modelado y reducción de polígonos para la optimización de la escena. Creación de objetos orgánicos mediante nurbs.
- Aplicar texturas y luces con calidad fotorealística apropiadamente a los objetos tridimensionales de la escena con Softimage y **Mental-Ray, Vray, Arnold, Iray, 3Dlight-Renderman Compliant**
- Creación de ambientes en los escenarios a través de la tecnología de textura avanzada e iluminación volumétrica **Mental-Ray, Vray, Arnold, Iray, 3Dlight-Renderman Compliant**
- Aplicación de Texturas con **Photoshop, Zbrush, Mudbox y The Foundry - Mari.**
- Creación de escenarios, Mattepaintings e Infoarquitecturas.
- Aplicar las técnicas de mover animar y actuar en la creación de las animaciones
- Animar los objetos de la escena de una forma real o creativa comunicando un mensaje específico. Animación por transformaciones, morphing, keys, cluster, lattice, shapes, deformadores y curvas.
- Animar personajes tridimensionales para su incorporación en escenas de vídeo real a través de las técnicas de Rotoscopia y Tracking – **Autodesk MatchMover**: Animar a través de la cinemática directa e inversa. Aplicar las propiedades físicas de volumen, masa, elasticidad para la simulación de choques, caídas, **Syflex, ICE** etc...
- Animar a través de expresiones y funciones, personajes y escenarios virtuales para videojuegos.
- Editar capturas de movimiento con **Autodesk MotionBuilder** y **Softimage Gator.**
- Dominar el Render Interactivo para ajustar la calidad fotorealista de la escena.
- Mezclar, combinar y pintar con el Weight Editor.
- Crear sistemas de partículas integrados en la escena.
- **Softimage ICE – Programación Nodal** de Partículas, Deformadores y Kinemáticas.
- Integrar la paleta de producción visual del compositor en el entorno de producción tridimensional.
- Conocer el Interface gráfico jerárquico del compositor. **Softimage FXTree**
- Animar la cámara para crear planos con motion tracking a través de trayectorias.
- Creación de personajes animados y criaturas digitales fotorealistas.
- Creación de Multitudes con **Softimage ICE.**
- Creación de scripts para Softimage con el script editor.
- Creación de shaders para Mental Ray con Render Tree
- Introducción al montaje con **Avid MEDIA COMPOSER** y Avid Mojo.
- Integración de elementos en el motor de Render **Cryengine 3 y Sandbox** para la creación de **Videojuegos de Triple A**
- Diseño de interfaces 2D/3D.
- Grafismo para videojuegos 3D para Playstation, Xbox y PC con **Cryengine 3**
- Dibujo e Ilustración.
- Composición Tradicional y Diseño Gráfico.
- Escultura.
- Diseño de Personajes, Matte paintings y Fondos.
- Layouts.
- Estudio de materiales.
- Iluminación para el 3D
- Fotografía para el 3D
- Atrezzo y escenarios.
- Maquillaje y Vestuario para el 3D.
- Mover – Animar – Actuar.
- Dominio del peso, equilibrio y ritmo.
- Teoría de Laban.
- Animación tradicional.

- Técnicas de interpretación y Acting.
- Actor's studio.
- Acting y lenguaje corporal.
- Acting Facial.
- Microexpresiones.

