



## Arte 3D y Animación de videojuegos con Blender y Substance painter

Formación ONLINE con clases en directo



Con nuestro curso de Modelado 3D y Animación, aprenderás todas las técnicas necesarias para comenzar a crear los personajes que siempre has querido hacer y darles vida. Partiendo de técnicas básicas, hasta las técnicas más avanzadas y utilizadas en la industria del videojuego, que te darán la base necesaria para comenzar a realizar un portafolio de trabajos atractivo.

Un curso semestral que consta de 130 horas de clases donde verás: Modelado con Blender, Texturizado con Substance Painter, creación de personajes en alta poligonización y su optimización para videojuegos, además de modelado de entornos y ambientes (Métodos optimizados para Xbox One, PS4 y PCs de alta gama). Dominarás todas las técnicas que te permitirán trabajar en multitud de aplicaciones, incluso formar de cero un grupo de desarrollo Indie de videojuegos.

Gracias a este **curso a distancia con 2 clases semanales en directo** adquirirás todos los conocimientos necesarios para desarrollar arte 3D para videojuegos en esta potente herramienta y crearás varios proyectos de principio a fin.

### Próxima edición

19 de Octubre 2021  
al 31 de Marzo de 2022

### Desarrollo de las clases

Clases presenciales con grupos reducidos  
Desarrollo de 3 proyectos de portfolio  
Participación en gamejam exclusiva

### Horario

Martes y Jueves de 17:00h a 20:00h

### Precio

1350 € con opciones de descuento  
y pago fraccionado

*\* Consultar las opciones de descuento y financiación en la última página de este documento*

### Requisitos

Mayor de 18 años sin necesidad  
de conocimientos previos

# Destrezas adquiridas durante el curso

1. Conocimientos teóricos y prácticos de todas las áreas requeridas por un grafista 3D como **modelado, texturizado, retopología, rigueado y animación**.
2. Dominio de las últimas versiones de herramientas demandadas como **Blender y Substance Painter**.
3. Creación de varios proyectos sencillos y complejos de diferente naturaleza, como creación de personajes, escenarios o props, optimizados e integrados todos ellos en un entorno de videojuego.
4. **Creación de shaders** para aplicar diferentes efectos a todo tipo de objetos.
5. **Integración, optimización y configuración de modelos y animaciones** en un motor de videojuegos como **Unity**, además de la configuración de la **iluminación** de escenas y personajes.
6. Manejo de diversas herramientas software y plugins de terceros, personalización del editor.
7. Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a través de proyectos evaluables individuales y colectivos.

## Mejoras de empleabilidad

Además de los contenidos oficiales del curso superior, ofrecemos un servicio exclusivo de asesoramiento en varias áreas para potenciar tu empleabilidad en empresas del sector y lograr los objetivos de tu futura carrera profesional en la industria del videojuego.



1. Desarrollo de destrezas personales  
Preparación de entrevistas de trabajo y marca personal



2. Creación de CV  
Asesoramiento, revisión y formación en la creación de CV y portfolio de trabajos



3. Gamejams y eventos  
Formación complementaria ludico-formativa con hitos gamificados



4. Charlas, talleres y workshops  
Eventos formativos específicos con profesionales de la industria



5. Trabajo en equipo  
Metodologías ágiles para programadores

## Titulación obtenida

Tras superar los hitos de asistencia, evaluaciones y entregas programadas en este curso semestral, Aula Arcade certificará las destrezas adquiridas mediante la expedición del siguiente título:

**Modelador/a y animador/a junior  
3D para videojuegos**

# Temario

## BLOQUE I: INTRODUCCIÓN Y GRÁFICOS

### ESTÁNDAR

#### **Blender I (Introducción y uso básico)**

Introducción a Blender. Conceptos básicos  
Personalización del IDE  
Uso de las ventanas principales  
Navegación por la escena GameObjects y Assets  
Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)  
Creación de un proyecto

#### **Blender II (Técnicas de modelado)**

Crear y editar primitivas  
Selecciones y capas(layers)  
Transformar objetos, alineaciones, pivotes y ajustes  
Clonando objetos  
Agrupar, enlazar y vincular objetos

#### **Blender III (Mapeado UV y texturizado)**

Modelado 3D. Conceptos básicos  
Dibujar y editar 2D y splines y shapes  
Modelando con Editable Mesh Object  
4D.Modelando con Editable Poly Object  
Graphite Modeling Tools  
Objetos compuestos

#### **Blender IV (Rigging y Skinning)**

Mapeado UV. Definición de Coordenadas de Textura  
Canales. UV, motores gráficos y shaders  
Rigging, Kinematics y trabajo con huesos. Skinning

#### **Blender V (Animación)**

Introducción y aspectos importantes a tener en cuenta  
Time Controls. Frame rate  
Keys, Track Bar. Edición de keys y curvas  
Importar y exportar animaciones

## - BLOQUE II: GRÁFICOS NEXTGEN -

### **Introducción a gráficos NextGen Modelado Highpoly**

Introducción al modelado orgánico  
Interface  
Modelado  
Niveles de detalle  
Texturización y baking textures

### **Mapeado UV y texturizado en gráficos nextgen**

Introducción  
Conceptos básicos y flujo de trabajo  
Modelado de alta densidad y retopologizado del modelo  
Volcado de texturas  
Estrategias y elección de herramientas.  
Zbrush y otras alternativas

### **Retopología: CONCEPTO Y TÉCNICAS.**

Conceptos básicos  
Directrices para la correcta retopologización  
Retopología con Blender  
Retopología con otras herramientas alternativas  
Volcado de texturas con XNORMAL: introducción y uso  
TOPOGUN o MUDBOX: Introducción y uso

## BLOQUE III: INTEGRACIÓN

### **Motores gráficos: Conceptos básicos y workflows**

Exportado e integración  
Autodesk 3D STUDIO MAX. Similitudes y diferencias con  
Blender

### **Shaders**

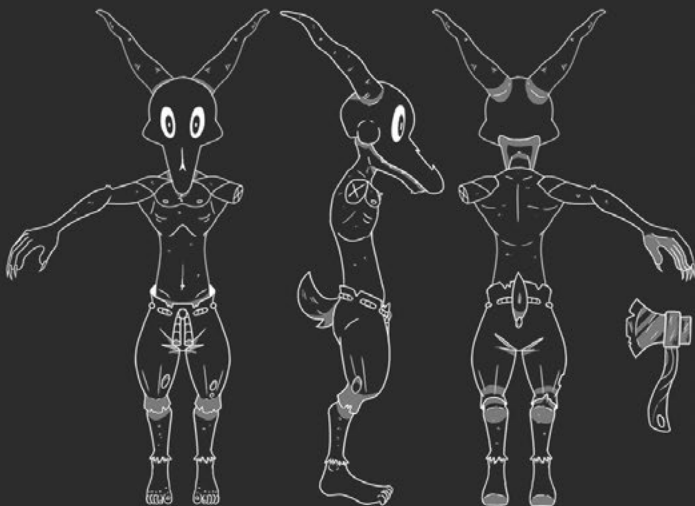
Introducción. Texturas y shaders  
Mapas de textura:  
Difusse  
Normal  
Specular  
Ambient Occlusion  
Luminance  
Reflection y Refraction  
Otros tipos  
ShaderGraph de Unity: Introducción y uso

### **Integración en Unity**

Importación de modelos  
Configuración de animaciones  
Iluminación  
Sistemas de partículas

### **Fotogrametría aplicada a videojuegos**

Captura de imágenes  
Workflow con 3D ZEPHYR  
Integración en un motor de videojuegos



## ¿Por qué elegir Aula Arcade?



1. Somos la primera escuela 100% especializada en videojuegos de Andalucía, por lo que llevamos **más de 5 años** con formación presencial, y esa experiencia nos hace pioneros en metodologías pedagógicas y de aprendizaje contrastado, siempre con **grupos reducidos** para garantizar una atención de calidad y personalizada.

2. Por el equipo de docentes de Aula Arcade han pasado profesionales de la industria de la talla de **Enrique Colinet (Yager, TGK)**, **Héctor Toro (Netflix, Riot)**, **Mauricio García (TGK)** o **Maralba Alcaide (Halfbrick)**. Además, el equipo técnico y humano de nuestra academia estará a tu lado en todo momento para asesorarte en cualquier aspecto profesional que necesites, incluso tras terminar tu formación con nosotros.



3. La **excelente reputación, el portfolio y las opiniones de antiguos alumnos nos avala**. Siempre destacamos que a la hora de elegir centro de formación, se dedique un tiempo a conocer qué **referencias** existen del mismo y **ver proyectos creados por el alumnado**. Existe una amplia oferta formativa pero no todas ellas son transparentes en factores clave como la **experiencia del profesorado en la industria**, precios, titulación homologada o privada, temario, etc. Lo mismo pasa con la atención y el trato al alumnado. Te animamos a revisar nuestras **valoraciones en emagister o google** y probar los juegos que han creado nuestros alumnos en [aulaarcade.com](http://aulaarcade.com) y en [itch.io](http://itch.io).



4. Ofrecemos cursos independientes y **especializados para cada perfil en la industria, basados en la creación de proyectos**. Una formación genérica puede ser buen punto de partida, pero la industria requerirá que destagues en un área concreta. Por eso, no impartimos formación de programación a artistas ni viceversa, a menos que tú lo decidas encadenando cursos y utilizando las ventajas que ofrecemos para ello.



# Impartido por José González Enrique



Contamos con José González, artista 3D con más de 20 años de experiencia en el sector. Especializado tanto en modelado High Poly como Low Poly, producción audiovisual y Concept Art. Ha trabajado para grandes compañías como Blizzard Entertainment, Electronic Arts INC, Akella, o Ubisoft Montpellier.

Aportará además, su experiencia en otros aspectos transversales de suma importancia como la gestión de la producción y motivación personal.

## Perfil del alumnado

Este curso está dirigido a personas **mayores de 18 años** que, sin necesidad de tener experiencia previa, deseen conocer profundamente las herramientas de creación y animación 3D de última generación.

Se tratarán contenidos muy profundos, pero partiendo de lo más básico y repitiendo el workflow para trabajar la velocidad y terminar dominando herramientas complejas de una forma escalonada y didáctica.

## Carga lectiva personal

Además de las **130 horas lectivas** en las que el profesorado imparte la formación y la **tutorización de los proyectos de portfolio**, este curso requerirá de ti que dispongas entre **20 y 25 horas** semanales para la realización de prácticas, ejercicios para que vayas asumiendo y poniendo en práctica los contenidos dados. Solo recomendamos tomar este curso si puedes asumir esta carga lectiva personal. ¿Aceptas el reto?

## Requisitos técnicos

Para la modalidad de teleformación, será necesario disponer de PC o MAC con los requisitos mínimos para ejecutar el software especificado en el temario del curso así como una conexión a internet con ancho de banda estable para el sistema de videoconferencias, descarga y subida de archivos. Así como webcam, micrófono y herramientas básicas de comunicación como correo electrónico, discord, whatsapp, etc.

*Cada alumnx dispondrá de una licencia de estudiante de Substance Painter™. La cual será válida solo durante el curso.*

## Matriculación

Reserva tu plaza llamando al **647 627 051** o descargando el formulario de inscripción o en el apartado contacto de la web [aulaarcade.com](http://aulaarcade.com). Los **descuentos** por matrícula temprana se mantendrán hasta el **30 de Junio** y **el plazo de matriculación finaliza el 30 de Septiembre de 2021**.

# Tabla de financiación

Tienes la posibilidad de fraccionar los pagos en varias **cuotas sin intereses**, como se muestra a continuación. Usa la TABLA A si optas a descuento y la TABLA B si no es tu caso. Las cuotas deberán ser transferidas el día **6 de cada mes**.

- TABLA A (Descuento aplicado) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	300€
Cuota 1 (Octubre)	250€
Cuota 2 (Noviembre)	225€
Cuota 3 (Diciembre)	200€
Cuota 4 (Enero)	150€
Cuota 5 (Febrero)	125€
<b>TOTAL</b>	<b>1.250€</b>

- TABLA B (Sin descuento) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	300€
Cuota 1 (Octubre)	275€
Cuota 2 (Noviembre)	250€
Cuota 3 (Diciembre)	225€
Cuota 4 (Enero)	200€
Cuota 5 (Febrero)	100€
<b>TOTAL</b>	<b>1.350€</b>

- OPCIONES DE DESCUENTO -

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 100€.

- 1.- Si te matriculas junto a un amigo/a.
- 2.- Realizar un pago único del curso.
- 3.- Si eres antiguo/a alumno/a o compaginas varios cursos.
- 4.- Si realizas la matrícula antes del 30 de junio de 2021.

*NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.*



## AulaArcade

**Escuela especializada en videojuegos**

Contáctanos en:

**Whatsapp:** 647 627 051

**web:** [aulaarcade.com](http://aulaarcade.com)

**Correo:** [info@aulaarcade.com](mailto:info@aulaarcade.com)

Juan de Mariana 23 (En las oficinas de TGK Sevilla)

¿Nos sigues?



**aulaarcade**

**Matrícula**

