

3D
BUSINESS
SCHOOL



MASTER DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS ONLINE

**DREAMS
DON'T GO
UNLESS
YOU DO!**

El talento no es suficiente, solo la obsesión de llegar a ser quien sueñas ser.
No te enseñaremos nada si no tienes una visión, un deseo o un sueño... saca tu lado Business.



INTRODUCCIÓN

El Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos está dirigido a personas inconformistas que quieran aprender a realizar un videojuego completo. Te aseguramos una demo jugable al finalizar tu máster.

Así mismo, con la formación se interiorizan las herramientas para emprender un proyecto o fortalecer la marca personal. La formación parte de nivel cero, teniendo como objetivo que el alumno sea capaz de realizar el modelado, la animación y la renderización en tiempo real con los mejores motores de render del mercado, llegando así a presentar su proyecto en realidad virtual. Además el alumno conseguirá las habilidades necesarias para la creación y el desarrollo de un proyecto empresarial propio como objetivo final del máster.

Te enseñamos a realizar un videojuego y rentabilizarlo.

AUTODESK MAYA

MAYA BÁSICO

- Organizador de escenas.
- Modelado con formas 2D.
- Modelado con primitivas y deformadores.
- Modelado con polígonos editables.
- Principios de modelado inorgánico, superficies duras.
- Creación de UVs, parte I.

MAYA AVANZADO

- Modelado.
- Modelado para tiempo real, modificadores.
- Principios de modelado orgánico.
- UVs avanzadas.
- Proyecciones de texturas.
- Retopología.
- Simulaciones físicas.
- Creación de escenarios modulares para videojuegos.
- Creación de atlas de texturas para videojuegos.
- Jerarquías y creación de huesos.
- Expresiones, restricciones y controladores.
- Aplicación de un esqueleto a una geometría.
- Sistemas de animación: Biped, CAT y Rigging propio.
- Principios de animación.
- Ciclos de andar y correr.
- Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap.
- Motion Mixer (edición y mezcla para animación de personajes con archivos MoCap).
- Corrección y limpieza de archivos MoCap.
- Exportación para motores de tiempo real de personajes animados con MoCap.

SUBSTANCE PAINTER/DESIGNER

- Pipeline de trabajo.
- Baking de mapas dentro de Substance.
- Creación de grupos de material y Workflow con máscaras.
- Creación de Layers.
- Creación de Materials y Smart Materials.
- Edición de Materials.
- Exportación de mapas para distintas aplicaciones.

ZBRUSH

- Interfaz y navegación.
- Organización de la escena, Tools y subtools.
- Primitivas.
- Importación y exportación de modelos.
- Máscaras.
- Layers.
- Herramientas Clip, Trim y Slice.
- ZSpheres.
- Shadowbox y Dynamesh.
- ZRemesher y retopología.
- Creación de pinceles, alfas y trazados.
- Surface Noise y distribución de patrones de superficie.
- Distribución de Geometrías por superficies, Nanomesh.
- Micromesh y Fibermesh.
- Pintado de objetos, Polypaint.
- Creación de UVs, UV Master.
- Extracción de mapas, texture map, normal map, displacement map, cavity map.
- Posado de personajes, Transpose.
- Materiales y luces.
- Rendering con Keyshot.
- Creación de videojuegos desde ZBrush.

UNREAL ENGINE

UNREAL ENGINE BÁSICO

- Navegación en UE4
- Creación de entornos por medio de geometrías BSP.
- Geometrías estáticas.
- Tipos de luces y propiedades.
- Materiales básicos.
- Simulaciones físicas.
- Tipos de juego.
- Creación de un Kit para escenarios modulares.

TEMARIO

UNREAL ENGINE AVANZADO

- Geometrías animadas.
- Sistema de scripts, Blueprints.
- Animación de objetos y cámaras, Matinee.
- Sistemas de partículas.
- Efectos visuales.
- Materiales avanzados, instancias editables de materiales.
- Vertex paint.
- Postproceso en tiempo real.
- Generación ejecutable.
- Realidad Virtual. Visionado de los proyectos.

MOCAP

- Captura de movimiento con Kinect, para obtención de animaciones MoCap y posterior uso en videojuegos.

MARMOSET

- Importación y creación de escenas en Marmoset.
- Materiales, environments y luces en Marmoset.
- Exportación para Artstation y creación de un Viewer en tiempo real.

PROYECTO

- Creación de un demo de juego diseñado durante el curso. Portfolio completo.



POR QUÉ 3D BUSINESS SCHOOL

Trabajar para un tercero siempre es una opción, pero nuestra **Escuela de Negocios** te da la opción de conocer, detectar y comercializar tu propia idea, transformándola en una empresa ganadora. Ahora harás tú el negocio.



CLASES CON GRUPOS REDUCIDOS

En nuestras clases no verás más de 10 personas. Tendrás la mejor atención y un trato totalmente personalizado.



PROFESORES Nº1 EN SU CAMPO

Contamos con profesionales en activo que te enseñarán de manera práctica lo que sucede en tu sector.



GRABACIÓN DE CLASES

Si no puedes venir y te pierdes la clase, o si quieres repasar en casa, podrás visualizar las clases online.



BECAS ESPECIALES

Ofrecemos facilidades para personas con recursos limitados. Consulta con nosotros sin compromiso.



FINANCIACIÓN SIN INTERESES

Te financiamos tu formación sin ningún tipo de interés, pregunta por nuestras facilidades de pago.

3D BUSINESS SCHOOL

LA PRIMERA ESCUELA DEL MUNDO EN MEZCLAR NEGOCIOS Y 3D

¿Lees historias de **éxito**? Escribe la tuya.

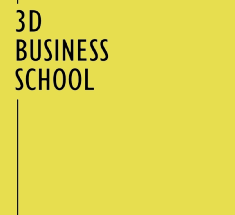
Lo importante es saber dónde no está el límite. Internet es un ejemplo de ello y **3DBS** te enseñará a que tu idea triunfe.

Manejar bien un **software 3D** ya no es suficiente, hay que diferenciarse de la competencia, aumentarás el valor de tu marca personal y **liderarás tu vida**.

Antes, unos hacían el 3D y otros el negocio, aquí aprenderás a hacer **ambos**.

Entra y vive tu éxito.





www.3dbusinessschool.com

C/ Santa Engracia 109 - Madrid

913 19 66 88