

TRAZOS



Trabajo Garantizado

Carrera en Videojuegos

Madrid / Online

La Escuela Líder en Artes Digitales

Más de 30 años y 15.000 alumnos formados

En el sector de las Artes Digitales tener un título universitario no aporta nada, lo realmente importante en este tipo de profesiones creativas siempre ha sido la calidad de los Portfolios y Showreels. Por esta razón, en nuestra escuela continuamos apostado por el modelo Learning by Doing, en el que los alumnos aprenden mientras desarrollan distintos proyectos profesionales.

Gracias a esta metodología, a día de hoy, podemos afirmar que una gran parte de los profesionales que trabajan en esta industria comenzaron sus carreras en nuestra escuela.



#1

Primera escuela

La escuela más prestigiosa en Artes Digitales

+15.000

Alumnos satisfechos

Hemos formado a la mayor parte de profesionales

+30

Años de Experiencia

Nuestra escuela comenzó en 1990 con Photoshop

Nuestros Partners

Somos la escuela española con más certificaciones de fabricantes.



Estudia en nuestro Campus de Madrid o en Online

Aprende con las mejores instalaciones del sector educativo o desde cualquier parte del mundo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



Aprende Online

Esta modalidad nos permite eliminar las barreras geográficas y ofrecer la calidad de nuestra formación a cualquier persona de habla hispana de cualquier parte del mundo. Además supone un importante ahorro económico al no pagar por nuestras instalaciones y de tiempo al eliminar los desplazamientos.

- Clases en directo
- Grabación de las clases
- Horarios America / Europa
- Comunidad Internacional
- Certificado Global

Campus de Madrid

Nuestras instalaciones están situadas en un edificio en el centro de Madrid y cuentan con el equipamiento más potente del sector creativo. Esta ubicación privilegiada en la Plaza de España en Madrid te ofrece la oportunidad de disfrutar de todas las actividades culturales y de entretenimiento que solo una ciudad segura, hospitalaria y cosmopolita como Madrid puede ofrecerte.

- Más de 1.200 m2
- En el centro de Madrid
- Con el mejor equipamiento
- En plena Plaza de España
- Todos los servicios disponibles



Presentación de la Carrera

Aprende Videojuegos a nivel profesional.

La Carrera en Videojuegos que ofrecemos en Madrid es un exhaustivo programa de dos años que te preparará para convertirte en un profesional integral en la industria del videojuego.

Durante el primer año, te enfocarás en el diseño y la creación de personajes, así como en el desarrollo de animales y criaturas fantásticas. Aprenderás escultura digital con Zbrush, una herramienta clave para modeladores y artistas de personajes. También te adentrarás en el diseño de objetos y escenarios, esencial para la construcción de mundos inmersivos en los videojuegos.

Además, profundizarás en el Concept Art avanzado para videojuegos, donde aprenderás a plasmar visualmente las ideas antes de que entren en la fase de producción. Otros módulos importantes del primer año incluyen una introducción a 3ds Max, texturizado y materiales, y la creación de entornos 3D específicos para videojuegos. Aprenderás sobre animación 3D orientada al gaming y cómo integrar todos estos elementos en Unreal Engine, lo que te permitirá ver cómo cobran vida tus creaciones dentro de un entorno de juego real.

El segundo año del programa está dedicado a profundizar en la programación y el desarrollo de juegos, comenzando con programación en ANSI C y avanzando hacia C++17, lenguajes fundamentales para el desarrollo de software de juegos. Trabajarás con motores de juego líderes como Unity y Unreal Engine 5, lo que te permitirá desarrollar tanto juegos en 2D como avanzados proyectos en 3D. También explorarás el desarrollo de juegos móviles, un segmento de rápido crecimiento en la industria del gaming.

El proyecto final de carrera consiste en el desarrollo de un nivel completo de un videojuego, lo que te brinda la oportunidad de aplicar todas las técnicas y herramientas aprendidas durante los dos años de estudio. Deberás conceptualizar, diseñar, y desarrollar todos los componentes del nivel, incluyendo la creación de personajes, la ambientación, el diseño de gameplay y la integración de elementos interactivos y dinámicos usando motores de juego avanzados como Unreal Engine.

Duración

2 Años / 1.200 Horas

Horarios

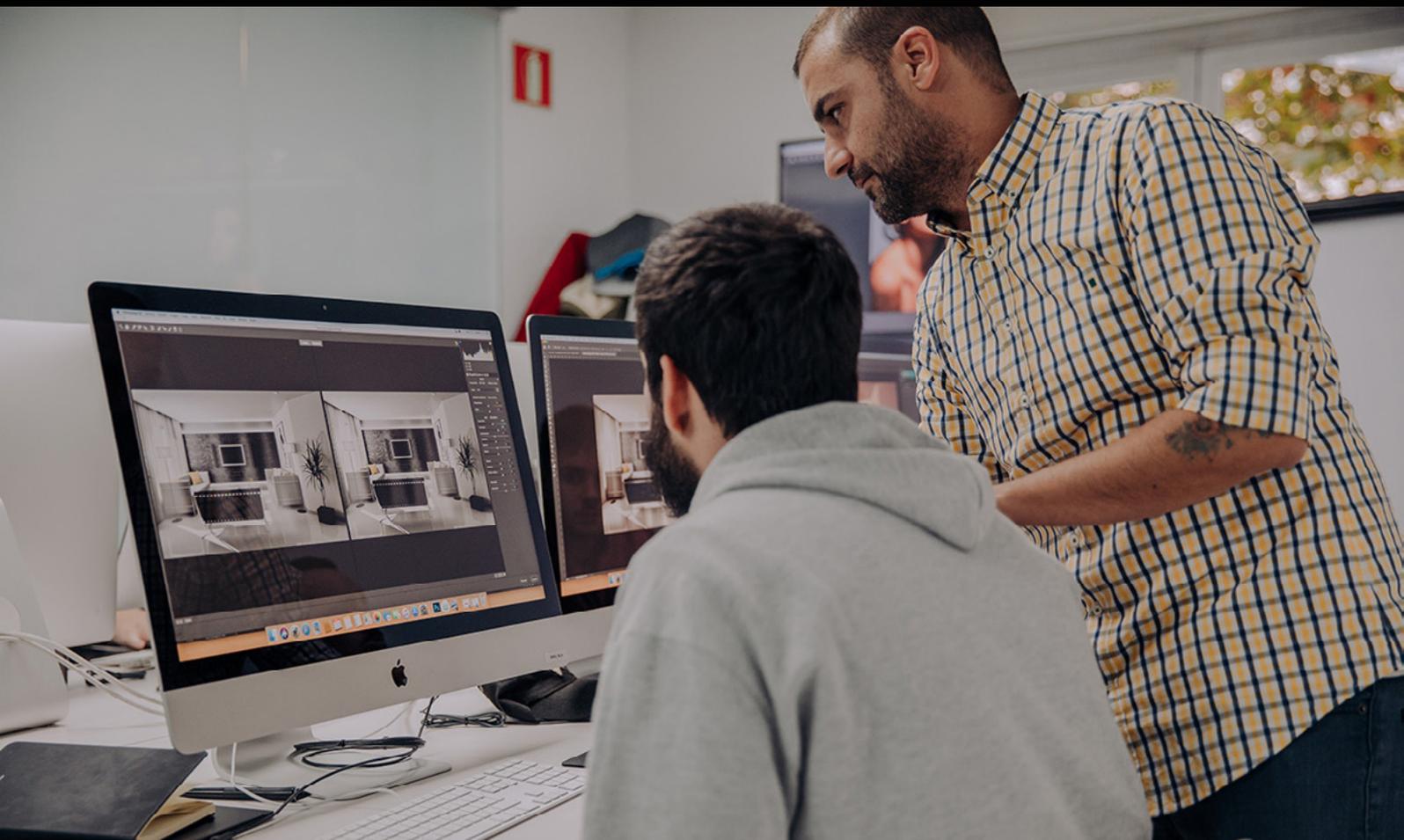
Mañana / Tarde

Comienzos

Octubre 2024

Campus

Madrid / Online



Videojuegos

PRIMER AÑO

Módulo 1

Diseño de Personajes

Este módulo se centra en el desarrollo y diseño de personajes para concept art, comenzando con la importancia de la documentación y las referencias. A través de una serie de ejercicios prácticos, los estudiantes aprenderán a crear thumbnails y siluetas efectivas, estudiarán la anatomía humana avanzada, diseño de ropa, armaduras, partes mecánicas y armas.

- Uso de documentación y referencias.
- Thumbnails y siluetas para diseño.
- Anatomía avanzada y proporciones.
- Diseño de ropa y armaduras.
- Técnicas de aplicación de color.
- Introducción al photobashing.

Módulo 2

Animales y Criaturas Fantástica

Explorando el reino de lo imaginario, este módulo introduce a los estudiantes en el diseño de animales y criaturas fantásticas. Desde el estudio de la anatomía animal hasta la creación de seres mitológicos y exóticos, los participantes aprenderán a combinar elementos reales con fantasía para diseñar criaturas únicas y cubrirán técnicas para desarrollar texturas y pelajes.

- Documentación para criaturas fantásticas.
- Diseño de criaturas con thumbnails.
- Anatomía animal y exoanatomía.
- Texturas y detalles de superficie.
- Creación y aplicación de paletas de color.
- Técnicas de photobashing para criaturas.

Módulo 3

Escultura Digital con Zbrush

Este módulo sumerge a los estudiantes en el mundo del modelado orgánico utilizando Zbrush. Desde técnicas básicas de sculpting hasta dinámicas como dynamesh y polygroups, aprenderemos a modelar personajes y criaturas en 3D incluyendo sesiones de retopología, posado, y render final con Keyshot, complementando el proceso con técnicas de overpaint en Photoshop.

- Introducción a técnicas de sculpting.
- Uso de dynamesh y pinceles.
- Polygroups, subtools, y máscaras.
- Retopología y preparación de modelos.
- Renderizado con Keyshot.
- Overpaint para detalles finales.

Módulo 4

Diseño de Objetos y Escenarios

Focalizado en el diseño de objetos, vehículos y escenarios, este módulo enseña a los estudiantes cómo utilizar Zbrush para modelar elementos hardsurface. Se explorarán técnicas específicas como el uso de Zmodeler, Imm brushes, y live booleans para crear estructuras complejas y detalladas. Se enseñará el proceso de renderizado en Keyshot y sesiones de overpaint para realzar los detalles.

- Modelado hardsurface en Zbrush.
- Técnicas con Zmodeler e Imm brushes.
- Uso de live booleans para detalles.
- Renderizado de objetos en Keyshot.
- Integración de elementos en escenas.
- Overpaint para efectos finales.

Módulo 5

Concept Art Avanzado

Este módulo se enfoca en la creación de entornos artificiales y la narrativa visual a través del concept art. Los estudiantes aplicarán técnicas avanzadas de Zbrush para levantar terrenos y diseñar entornos complejos, utilizando herramientas como Nanomesh y Noise para añadir detalles y texturas. Se introducirán conceptos clave de narrativa visual, enseñando a los estudiantes a crear atmósferas.

- Diseño avanzado de entornos en Zbrush.
- Técnicas para texturas y terrenos.
- Creación de atmósferas con Keyshot.
- Principios de narrativa visual en entornos.
- Uso de color y luz para ambientación.
- Preparación de portafolios de concept art.

Módulo 6

Introducción a 3ds Max

Este módulo ofrece una inmersión profunda en 3ds Max, una de las herramientas más potentes y versátiles en el mundo del diseño 3D. Desde la interfaz hasta la creación de modelos básicos, los estudiantes aprenderán las técnicas esenciales para empezar a dar vida a sus ideas. Se enfocará en modelado, texturizado básico, y nociones preliminares de iluminación y renderizado.

- Navegación e interfaz de 3ds Max.
- Modelado básico y avanzado.
- Introducción al texturizado.
- Principios de iluminación.
- Conceptos básicos de renderizado.
- Optimización de modelos para juegos.

Módulo 7

Texturizado y Materiales

En este módulo, los estudiantes explorarán Substance Painter, aprendiendo a crear texturas realistas y estilizadas para sus modelos 3D. Cubrirá desde la preparación de los modelos para el texturizado hasta técnicas avanzadas para aplicar detalles y efectos. El curso se enfoca en el desarrollo de habilidades para pintar texturas directamente sobre los modelos, creando materiales complejos.

- Preparación de modelos para texturizado.
- Creación y aplicación de materiales.
- Pintura de texturas y detalles.
- Uso de capas y máscaras.
- Exportación de texturas para videojuegos.
- Integración con motores de juego.

Módulo 8

Entornos 3D para Videojuegos

Este módulo se centra en la creación de entornos tridimensionales completos dentro de 3ds Max. Desde el diseño conceptual hasta la ejecución final, los estudiantes aprenderán a modelar terrenos, construcciones y elementos naturales, prestando especial atención a la optimización para videojuegos. Se explorarán técnicas para crear atmósferas envolventes.

- Diseño y modelado de terrenos.
- Construcción de estructuras y edificios.
- Vegetación y elementos naturales.
- Optimización de escenas para juegos.
- Iluminación y atmósfera de entornos.
- Técnicas de renderizado para revisión.

Módulo 9

Animación 3D para Videojuegos

Abordando el mundo de la animación, este módulo enseña a los estudiantes cómo dar vida a personajes y objetos dentro de 3ds Max. Aprenderán las técnicas de rigging para preparar modelos para animación, seguido de lecciones prácticas sobre animación de personajes y elementos interactivos en entornos de juego, así como ciclos de caminata y animaciones faciales.

- Fundamentos de rigging y skinning.
- Animación de personajes y objetos.
- Ciclos de caminata y movimiento.
- Animaciones faciales y expresiones.
- Exportación de animaciones.
- Integración con Unreal Engine.

Módulo 10

Integración en Unreal Engine

Este módulo enseña a los estudiantes a integrar sus modelos, texturas, y animaciones en Unreal Engine. Aprenderán a montar escenas completas, trabajar con iluminación dinámica y estática, y aplicar materiales y texturas en el motor. Además, se introducirán conceptos de programación visual con Blueprints para añadir interactividad a los proyectos.

- Importación de activos 3D a Unreal.
- Configuración de materiales y texturas.
- Iluminación en Unreal Engine.
- Introducción Blueprints para interactividad.
- Montaje de escenas y niveles.
- Tips para optimización en videojuegos.

Videojuegos Avanzado

SEGUNDO AÑO

Módulo 1

Programación en ANSI C

Aprenderás los principios fundamentales de la programación utilizando ANSI C. Dominarás los elementos básicos y la estructura de los programas, así como el manejo de errores. Practicarás con ejercicios y proyectos simples para afianzar tus habilidades.

- Fundamentos de programación.
- Elementos básicos de ANSI C.
- Estructura de un programa.
- Manejo de errores.
- Práctica con ejercicios simples.
- Aplicación de conceptos en proyectos pequeños.

Módulo 2

Programación C++17

Profundizarás en C++17, abordando conceptos avanzados y su aplicación en videojuegos. Explorarás librerías gráficas y matemáticas, y desarrollarás habilidades para resolver problemas complejos en proyectos prácticos.

- Dominarás elementos básicos y avanzados de C++.
- Explorarás librerías gráficas y matemáticas.
- Profundizarás en arquitectura de videojuegos.
- Aplicarás conceptos en proyectos prácticos.
- Implementarás soluciones eficientes y seguras.
- Desarrollarás habilidades para resolver problemas complejos.

Módulo 3

Unity Engine 3D

Te sumergirás en el mundo de Unity Engine 3D, aprendiendo desde animaciones básicas hasta técnicas avanzadas para desarrollo de juegos. Explorarás la interfaz de usuario, sistemas de cámaras, y trabajarás en proyectos prácticos para consolidar tu aprendizaje.

- Introducción a Unity y animaciones.
- Exploración de la interfaz de usuario.
- Implementación de técnicas FPS y sistemas de cámaras.
- Desarrollo de juegos 2D.
- Aplicación de técnicas avanzadas en proyectos prácticos.
- Práctica con herramientas de Unity para optimización y rendimiento.

Módulo 4

Unreal Engine 5

Aprenderás a utilizar Unreal Engine 5 para desarrollar videojuegos de alta calidad. Desde la creación de blueprints hasta la implementación de sistemas multijugador, adquirirás habilidades prácticas para trabajar en proyectos de nivel profesional.

- Introducción a Unreal Engine y blueprints.
- Creación de animaciones e interfaz de usuario.
- Uso de UBT, UHT, C++ y Shaders.
- Implementación de sistemas multijugador.
- Desarrollo de proyectos prácticos.
- Optimización y rendimiento en Unreal Engine.

Módulo 5

Desarrollo de Videojuegos 2D

Profundizarás en el desarrollo de videojuegos en dos dimensiones, abordando aspectos como el diseño de niveles, la programación de mecánicas de juego y la integración de elementos multimedia. Aprenderás a resolver problemas de rendimiento y a publicar tus creaciones en plataformas digitales.

- Diseño de niveles y mecánicas de juego.
- Implementación de controles y físicas.
- Creación de gráficos y animaciones 2D.
- Integración de audio y efectos de sonido.
- Resolución de problemas de rendimiento.
- Publicación y distribución de juegos.

Módulo 6

Desarrollo de Juegos Móviles

Te adentrarás en el mundo del desarrollo de juegos para dispositivos móviles, aprendiendo a optimizar tus creaciones para diferentes plataformas y a integrar funcionalidades específicas de dispositivos. Dominarás técnicas de monetización y lanzamiento en tiendas de aplicaciones.

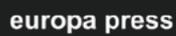
- Optimización para dispositivos móviles.
- Implementación de controles táctiles.
- Integración de características específicas de dispositivos.
- Monetización y publicidad en juegos móviles.
- Pruebas y depuración en entornos móviles.
- Lanzamiento en tiendas de aplicaciones.

La Bolsa de Empleo que realmente funciona

Conectamos a las mejores empresas de la industria con nuestros alumnos.

Estamos más que orgullosos de tener una Bolsa de Empleo y Prácticas con más de 1.400 empresas que buscan el talento profesional entre nuestros alumnos publicando cientos de ofertas en nuestra plataforma, pero estamos aún más orgullosos de poder ayudarte a encontrar tu primer empleo o a dar un paso más en tu empleo actual.

En Trazos encontrarás a un equipo de personas que vela por el acceso de nuestros alumnos al mundo laboral, ofreciendo orientación laboral, para elaborar tu CV o crear tu portfolio. Una plataforma donde te ayudamos a prepararte para tus futuras entrevistas de trabajo y que está totalmente adaptada a tus necesidades. Todo esto es la Bolsa de Empleo de Trazos.



TRAZOS

Cuesta San Vicente 4
28008 Madrid – ESPAÑA

Horario de 09:00 a 15:00 y de 16:00 a 22:00

 (+34) 91 215 90 20

 info@trazos.net