

 **Sant Marc**
youfp



SUMMERCAMP PRO ART & MODELATGE 3D

3 de juliol al 21 de juliol



ESCOLA ADSCRITA:



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



 Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

 Consorci d'Educació
de Barcelona
Generalitat de Catalunya
Ajuntament de Barcelona

IMATGE

Victor Castejón

TIPUS DE PROGRAMA	Summer Camp	DURACIÓ	1 mes
MODALITAT	ONLINE	INICI	3 de Juliol 2023
IDIOMA	Castellà	FINAL	21 de Juliol 2023
HORES	80	HORES/Setmana	25 aprox.

EQUIP DOCENT

VÍCTOR CASTEJÓN & FRAN SÁNCHEZ

Aquest **Summer Camp** artístic dirigit per **Víctor Castejón**, **3D Character Artist** especialitzat en **ZBrush**, treballa en **Collectibles** i **Fran Sánchez**, Senior Artist a **Ubisoft** Barcelona, amb experiència en **Rainbow Six**, **Battlefield 2042** o **Need for Speed** entre altres, està dirigit a aquells estudiants que vulguin treballar en el sector dels videojocs o l'animació 3D, adquirint les habilitats principals per al modelatge i texturitzat 3D. La seva visió des de la indústria Triple A, serà una mentoria de màxim valor.

Els artistes 3D tenen una gran cabuda i importància en la indústria del videojoc i l'animació i és per això que des de l'Escola Sant Marc oferim aquest **Summer Camp PRO**, fent "focus" en especialitzar el workflow per a la creació de *props* i personatges, des de la idea conceptual fins al seu texturitzat.

Si vols formar-te amb professionals que han treballat i treballen en jocs com la saga de **Battlefield**, **Need for Speed** o **Rainbow Six**, segur que et serà d'interès.

fp.santmarc.com

Hola! El meu nom és Víctor Castejón, i sóc escultor digital. Des que vaig començar a estudiar el món del 3D, me'n vaig enamorar i des d'aleshores mai he deixat d'aprendre per millorar les meves habilitats. La meva especialitat dins de l'escultura es centra en l'anatomia i la posa, on m'agrada explorar i capturar la bellesa i l'expressió del cos humà.

Al llarg de la meva carrera, he tingut l'oportunitat de treballar amb companyies reconegudes com Bronx Collections a Nova York, Lions Ace a la Xina, així com col·laboracions locals com Jandusoft. Aquestes experiències m'han permès créixer professionalment i ampliar la meva visió en el camp de l'escultura digital.

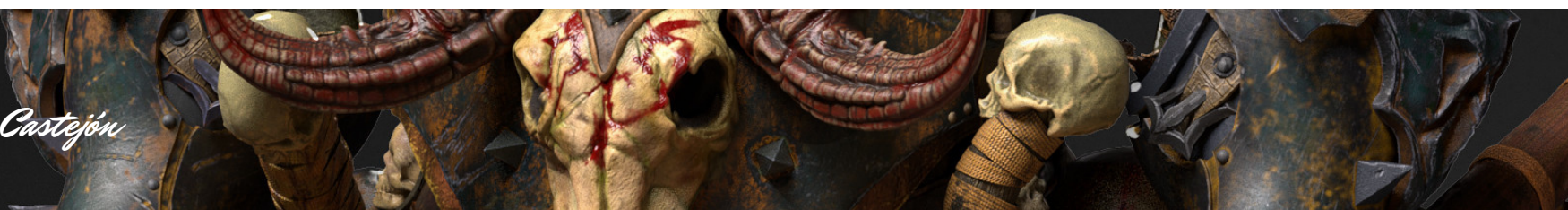
Recentment, també he incursionat en l'àmbit de l'ensenyament. Encara que és un aspecte relativament nou en la meua carrera, tinc la intenció d'aplicar la meua passió per la millora contínua en el meu treball, amb l'objectiu d'optimitzar els mètodes que permetin a nous usuaris adentrar-se suaument en aquest increïble món del 3D.

Estic emocionat per seguir explorant noves tècniques, perfeccionant les meves habilitats i compartint els meus coneixements amb altres entusiastes de l'art digital. El 3D és un mitjà fascinant i estic compromès a seguir creixent com a escultor digital per crear obres que inspirin i captivin a qui les vegi.

**Víctor Castejón**

Escultor Digital
Bronx Collections NY
Barcelona, ESPAÑA

IMATGE

Víctor Castejón

Des de que era petit sabia que volia dedicar-me als ordinadors i per això vaig començar els estudis d'informàtica en 2004, vaig cursar cicles formatius de grau mitjà i superior i ja vaig tenir clar que volia dedicar-me a alguna cosa més visual així que vaig estudiar un Grau Multimedia on ja vaig començar a modelar allà per 2012, ja tenia clar a què volia dedicar-me a videojocs i modelat i vaig fer un Màster en Art per a Videojocs en 2015.

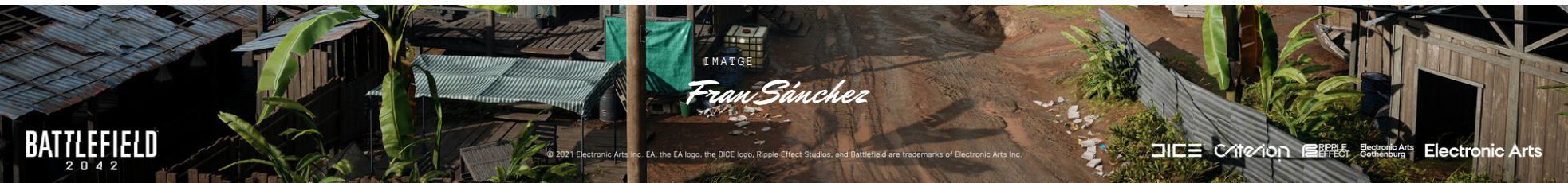
Vaig començar treballant com a 3D Artist per a projectes en AR i VR en 2016, jocs Indie... volia fer el salt a la indústria del videojoc així que em vaig preparar molt bé el meu portfoli i vaig aconseguir entrar a treballar per a **Electronic Arts** en grans títols com **Need For Speed** i **Battlefield 2042**, els quals em van permetre arribar on estic ara a Ubisoft treballant per a **Rainbow Six: Siege**.

A més de la meva experiència professional en el sector dels videojocs, faig xerrades, masterclasses, dono classes a cicles formatius de grau superior a més de mentoritzacions amb la finalitat d'ajudar a donar aquest petit impuls i perfilar aquest treball per a poder entrar en la indústria, amb aquest curs, et vaig a ajudar amb aquest empenta per a aconseguir els teus objectius.



Fran Sánchez

Senior Artist at Ubisoft
Barcelona, ESPAÑA



Anatomia (5 hores)

Els alumnes aprendran el funcionament de l'estructura, les insercions de l'anatomia òssia i els volums que conformen el cos humà.

Modelatge Hard Surface (10 hores)

Les pràctiques de hard surface estan enfocades tant per al disseny a mode de sketch com per a fer els acabats finals a qualsevol peça plantejada, utilitzant tècniques d'escultura modernes en ZBrush.

Modelatge elements de l'entorn (10 horas)

Amb la creació de diferents assets aprendrem a usar eines avançades de modelatge per a dissenyar, modelar i polir assets realistes per a la implementació en un videojoc, tals com (una bota, una màscara de gas, un barril...).

Simulació de roba per a personatges (10 horas)

Ús de Marvelous Designer per aconseguir, mitjançant patronatge clàssic, l'acabat i la simulació més realista del tipus de roba que desitgem.





CURRÍCULUM

Texturitzat d'assets (10 horas)

Proporcionarem a l'estudiant tots els coneixements necessaris per donar uns acabats realistes als assets que ells mateixos modelaran.

Texturitzat de pell (5 horas)

Ús de tècniques avançades de texturitzat de pell humana mitjançant un escàner facial que garanteix el màxim detall.

Retopologia (10 horas)

L'alumne obtindrà els coneixements correctes per, a partir d'una malla d'alta poligonització, poder crear un correcte flow de geometria. A més se'ls ensenyarà a corregir possibles errors en aquesta malla final.

Mapejat de UVs (10 horas)

Aprenentatge de teoria necessari per crear unes UVs rectes, ben tallades, desplegadas i sense errors que garanteixin un correcte texturitzat.

Renderitzat en temps real (10 horas)

Introducció a Marmoset, programari de texturitzat i renderitzat en temps real que mostra com es veu el modelat en un videojoc. A més crearem escenaris d'acord amb l'estil del nostre asset mitjançant (megascan), per així realçar el render final.

OBJECTIU

L'objectiu principal d'aquest curs és proporcionar als estudiants una formació completa en tècniques d'aprenentatge i consolidació que facilitin el desenvolupament en diferents àrees del modelatge 3D. Amb aquesta formació, els alumnes guanyaran habilitats i competències necessàries per afrontar qualsevol projecte dins del camp del disseny i la creació en 3D per a:

Character Artist

Weapon artist

Prop artist

Environment artist

Texture artist

Cloth artist

Hair Artist

PROGRAMARI

El programari utilitzat és el mateix que utilitzen els professionals de la indústria en el sector dels videojocs. El programa està especialitzat en les diferents àrees que es treballen durant el màster.



Marmoset



Maya



3ds Max



Substance
Painter



Zbrush

QUÈ NECESSITARÉ?

Disposar d'un ordinador i webcam. Tenir llicència pròpia del programari requerit. Tenir un compte de DISCORD (gratuit). Tot i que la formació és en temps real sempre podràs veure les classes gravades des de Google Drive.

**Facilitem llicència d'estudiant per a Autodesk Maya i 3DS Max.*

QUÈ APRENDREM?

Els estudiants aprendran una àmplia varietat de tècniques i habilitats relacionades amb la creació d'entorns i personatges per a videojocs, així com el mapejat de UVs, la creació de vestuari amb Marmoset, la retopologia per aplicar els nostres props a videojocs i tècniques de texturitzat.

1. Entorns: Aprendràs a crear entorns 3D detallats i realistes per a videojocs. Això inclou la creació de terrenys, la construcció d'estructures i la col·locació d'elements per a crear una escena completa.
2. Disseny de personatges: Aprendràs a dissenyar i modelar personatges 3D. Això inclou la creació de l'esquelet, la modelació de la forma del cos, la creació de la pell i el cabell, i la texturització del personatge.
3. Mapejat de UVs: Aprendràs a crear mapes UV per als teus models 3D. Això és essencial per a la texturització, ja que els mapes UV determinen com es projecten les textures sobre el model.
4. Vestuari amb Marmoset: Aprendràs a utilitzar Marmoset per a crear vestuari realista per als teus personatges. Això inclou la creació de patrons de roba, la simulació de teixits i la texturització de la roba.
5. Retopologia: Aprendràs a utilitzar tècniques de retopologia per a optimitzar els teus models 3D per a la seva utilització en videojocs. Això inclou la reducció del nombre de polígons, la millora del flux de geometria i la correcció d'errors en la malla.
6. Tècniques de texturitzat: Finalment, aprendràs diverses tècniques de texturitzat per a donar als teus models un aspecte realista. Això inclou la creació de mapes de difusió, especulars i normals, així com l'ús de pintura de textures i tècniques de baking.

Aquest Summer Camp és una oportunitat per a aquells que estan interessats en la creació de videojocs i volen aprendre les habilitats necessàries per a entrar en aquesta indústria.





METODOLOGIA



Classes Síncrones

Utilitzem Discord per impartir les classes amb resolucions de fins a 4k 60 FPS. A més disposem de diversos canals de xat i veu. Podràs consultar el fòrum i compartir qualsevol dubte o proposta referent a les matèries. Igualment segons l'assignatura, les classes podrien utilitzar Parsec per manejar remotament altres Pc's.

Campus Virtual

Utilitzem <https://campus.santmarc.com>, la nostra plataforma virtual on entregar els exercicis, consultar el temari i revisar les qualificacions.

Google Workspace

Tindràs un compte educatiu del tipus elteunom@santmarc.com amb espai il·limitat a Google Drive per a les teves pràctiques així com tots els serveis addicionals que Google ofereix.

Requisits

Ser major de 16 anys. No es requereixen coneixements previs a excepció d'aquelles formacions que indiquin el contrari. Has de disposar de webcam per als cursos o màsters en els que es realitzin exàmens.

Avaluació

Els nostres cursos són qualificats mitjançant avaluació contínua, obtindràs el teu Diploma amb la nota obtinguda i certificada després de superar totes les entregues i treballs a més de superar els exàmens segons l'assignatura/matèria.

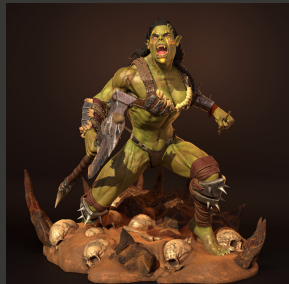
Software

El programari que utilitzarem serà gratuït o amb llicència educativa. Els específics del Summer, els ha de tenir l'estudiant prèviament.

Classes Enregistrades

Totes les classes síncrones són enregistrades i podràs veure-les de nou quan ho necessitis.





Modelatge per Víctor Castejón,
mentor del Summer Camp.

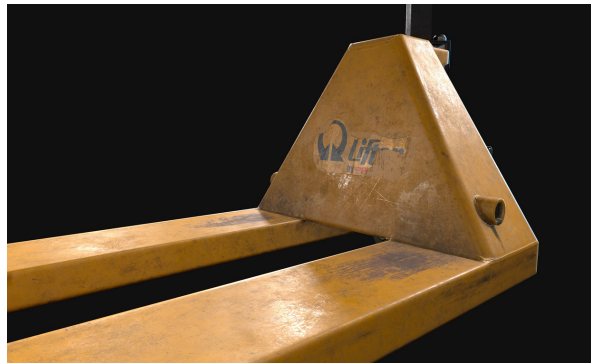
FITXA TÈCNICA SUMMER CAMP PRO



Modelatge per Fran Sánchez,
mentor del Summer Camp.



Modelatge i texturizat de Fran Sánchez, mentor del Summer Camp.



REQUISITS TÈCNICS MÍNIMS

Disponar d'un ordinador i webcam.

Windows PC o Laptop: Intel I5/AMD Ryzen 5, 16 GB RAM, Targeta gràfica acceleradora Nvidia o AMD.

Connexió a Internet 10Mbps o superior.

Programari preinstal·lat a l'equip de l'estudiant: ZBrush, Marmoset, Marvelous Designer, Substance Painter.

FACTS

HORARI: 3 de Juliol de 2023 - 21 de Juliol 2023

Preu: 299€. Pagament per transferència Bancària.

Horari: Dilluns a dijous de 10h a 13h (horari peninsular)

fp.santmarc.com



des de 1963
60 Aniversari



www.santmarc.com

Carrasco i Formiguera, 12 - 08017 BCN



+34 682 58 38 35 / Tel. 93 204 11 45



<https://discord.gg/xdwQsKthZ8>



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

