



V-ART

escuela audiovisual

modelado 3D de Personajes

115 horas lectivas más 60 horas de ejercicios tutorizados.

350 horas presenciales.

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €.

modelado 3D de Personajes

115 horas lectivas más 60 horas de ejercicios tutorizados.

350 horas presenciales.

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €.

temario

Uno de los pilares de la producción digital es el modelado 3D. Animación, videojuegos, películas, series... todos tienen en común la necesidad de recursos basados en las tres dimensiones, y en nuestro Curso de Modelado 3D y Personajes todas las técnicas avanzadas que te permitirán crear personajes y ¡darles vida!. 170 intensas horas donde verás: Modelado con 3dsMAX, escultura digital con Zbrush, modelado orgánico, escaneo 3D incluso nos introducimos en el prometedor mundo de la impresión 3D, teniendo derecho a imprimir una figura durante el curso. No te quedes a medias y aprende las técnicas que te permitirán trabajar en multitud de aplicaciones, desde formar parte un grupo de desarrollo indie de videojuegos, producción 3D de películas, hasta trabajar como escultor digital.

El curso tiene un formato teórico/práctico presencial, donde las horas de teoría y prácticas básicas se combinan con hitos en que se realizarán distintos ejercicios tutorizados por el profesor. De esta manera, el alumno se asegura un resultado profesional en sus trabajos.

Diplomatura: privada

Titulación: Infografista 3D

Horarios: Tres días por semana. (Lunes , Miércoles y Viernes)

Tardes de 16:00 a 19:30 horas

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €

Opciones de pago: Al contado (5% descuento): 1.662,5 €

Precio fraccionado: 4 pagos + matrícula (Septiembre) : 350 €

Precio de grupo (2 o más personas) 10% de descuento. Fraccionado o no.



115 horas lectivas más 60 horas de ejercicios tutorizados.

350 horas presenciales.

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €.

introducción al curso

- . Presentación.
- . Definición de objetivos y conocimientos a impartir.
- . Iniciación e introducción al interfaz de Autodesk 3d Studio Max.
- . Configuración y uso eficaz de los visores y su posicionamiento.
- . Localización de las herramientas básicas para modelar y personalización.

modelado digital de personajes

- . Conceptos generales: pasos para la creación de un personaje. Herramientas y técnicas.
- . Realización de un personaje básico sin referencias.
- . Historia del personaje.
- . Bocetado de un personaje. Modelado básico de una cabeza.LOOPS.BOX MODELLING.
- . Técnicas para desarrollo de un cuerpo completo desde 3dsMAX.
- . Uso de referencias en visores.
- . Modelado de un superheroe toon. ★
- . Modelado de cabezas por extrusión.Tratamiento de LOOPS.
- . Modelado de una cabeza realista. ★
- . Modelado orgánico: Low poly y High poly.
- . Ropa básica y Toon. Extracción de geometría.
- . Modelado de un personaje completo.Estilo Semi-realista. Sólo ropas.★
- . Pelo HairandFur. Técnicas de pelo por opacidad.
- . Técnicas para partes concretas realistas: Ojos, orejas,pestañas, cejas, dientes, etc.
- . Graphite: Modelado de elementos con herramientas de retopología.
- . Modelado de Armaduras de fantasía.Escudos.
- . Crear una armadura a un modelo ya realizado. (personaje anterior). ★
- . Modelado de armas.
- . Crear una espada, un martillo, y un rifle (hard surface/ Proboolean). ★
- . Modelado general de objetos.

★ Realización de actividades.



modelado 3D de Personajes

115 horas lectivas más 60 horas de ejercicios tutorizados.

350 horas presenciales.

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €.

materiales

- . Uso del Editor de materiales. Material Standard.
- . Canales más usados.
- . Teoría del mapeado.
- . UV MAP.
- . UNWRAP UV.Quick peel, Quick planar y flatten mapping. Estrategias.
- . RENDERSURFACE
- . Creación del unwrap del personaje ya realizado anteriormente. ★
- . Creación de mapas/texturas en photoshop.
- . Pintado en 3D básico: MUDBOX.
- . Estrategias de exportación 3dsMAX>MUDBOX.
- . Pintado de texturas del personajes en Mudbox. ★

iluminación básica

- . Tipos de cámaras y creación.
- . Qué es un motor de Render. Scanline básico.ART.
- . Tamaños de render.
- . Tipos de luces y sombras.
- . Iluminación de 3 puntos. Iluminación global.

modelado avanzado

- . Ropa avanzada:Marvelous Designer.
- . Interfaz y creación de patrones.
- . Creación de un traje básico a avatar de Marvelous. ★
- . Importación de modelos propios.Aplicación de patrones y coordenadas UV.
- . Transformación de telas a personajes posados.
- . Exportación de la ropa a 3dsMAX.
- . Vestir a un personaje ya realizado. Patrones. ★

★ Realización de actividades.



modelado 3D de Personajes

115 horas lectivas más 60 horas de ejercicios tutorizados.

350 horas presenciales.

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €.

entornos

- . Modelado de entornos. Paisajes y terrenos.
- . Vegetación y elementos naturales: Césped, hierba, hiedras y árboles. Piedras, hojas, etc.
- . Scripts y plugins: Debrismaker2, Atree, Floor generator, Vorofrag...
- . Creación de un paisaje natural con todas las técnicas aplicadas. Organización por capas. ★
- . Modelado de edificios: Edificios realistas.
- . Modelado de casas Toon para animación y para Sprites de juegos.
- . Creación de una calle realista / Casa toon. ★
- . Modelado por proyección.
- . Modelado modular para videojuegos/bloques.
- . Creación de un interior/pasillo por bloques. ★

esculpido digital

- . Zbrush. Conceptos y aplicaciones.
- . Interfaz y workflows.
- . Pinceles básicos.
- . Materias primas: Malla base. Dynamesh y Zspheres.
- . Esculpido digital: Pinceles y comportamientos.
- . Subtools y sus transformaciones. Organización.
- . Tampones. Máscaras avanzadas. Surface noise.
- . Workflow básico 3dsmax > Zbrush > 3dsMAX.
- . Creación de armas esculpidas. Martillo de guerra. Procesos de UV exportación/importación.
- . Modelado de un Hacha /Pica/Espada. Bakeo de materiales. ★
- . Makehuman. Preparación en MAX y exportación a Zbrush.
- . Creación de un guerrero (Makehuman/basemesh > 3dsMAX > Zbrush). ★
- . Color en Zbrush: POLYPAIN.
- . Bakeo de mapas : En Zbrush, en 3dsMAX, en Xnormal....
- . Workflow avanzado Zbrush(Dynamesh) > 3dsmax (Retopo).
- . Proyección de detalles.
- . Creación de criatura con props con workflow avanzado. ★
- . Pintura avanzada: Substance Painter. Bakeo de mapas en Substance.

★ Realización de actividades.



modelado 3D de Personajes

115 horas lectivas más 60 horas de ejercicios tutorizados.

350 horas presenciales.

Precio del curso con matrícula incluida: 1.750 €.

render avanzado

- . Iluminación con Vray. Fake de iluminación global para estático y animación.
- . Exteriores e interiores. Presentación de modelos y objetos.
- . Materiales de Vray.VrayMtl y Fastss2.VraySkin material.
- . Iluminación con Mental Ray. Fake con Mental.
- . Materiales básicos y Shader de piel especial de Mental Ray.
- . Aplicación de materiales a un personaje e iluminación con Vray / Mental RAY. ★

render final

- . Exportación por capas a Photoshop.
- . Postproducción básica en Photoshop.

posado de personajes

- . Rigging básico: CAT.
- . Pesado básico con Skin.Manual y por voxelización.
- . Animación simple para posar el personaje.
- . Pesado y pose de un personaje realizado. ★





V-ART
escuela audiovisual

<http://www.v-art.es>

Periodista Ramón Resa nº 2 Local C. 41012,
Sevilla

955 296 051, 650 012 880

contacto@v-art.es