



CURSO

**Personajes AAA para
Animación y Videojuegos.**

 **bauhaus**®

 *la Metro*
Instituto Metropolitano de Diseño



PERSONAJES AAA PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS

 40 horas de clase

Clases virtuales EN VIVO

Horario:

8 clases 8:00 a 13:00 (Días Sábados)

Docente:

DM. Francisco Mosquera



Certificado del Centro Bauhaus



Certificado avalado por el
Instituto Superior Tecnológico Metropolitano de Diseño

DATOS DEL CURSO

Este curso fue diseñado con el objetivo de formar artistas 3D, enfocados en la Creación de Personajes AAA para Animación y Videojuegos.

Para aprovechar este curso se sugiere contar con conocimientos intermedios en modelado 3D, al igual que con una computadora con capacidades idóneas para modelado 3D.

En este curso aprenderás:

1

Conceptualización de personajes

2

Topología, Loops y Modelado 3D

3

UVs, UDIMs, Bake y Texturizado

4

Rigging en Blender y Mixamo

5

Render y presentación de proyecto

METODOLOGÍA

En nuestras clases virtuales en vivo, el profesor y los estudiantes se conectan desde su computadora, mediante una plataforma, (Zoom o Google Meet, Webex), y las clases transcurren de manera virtual, en tiempo real, recibiendo un feedback y mentoría directa con el profesor.

RECURSOS ENTREGADOS

- Archivos originales de Blender
- Recursos y herramientas de implementación inmediata
- Imágenes originales

CONOCIMIENTO PREVIO:

Conocimientos intermedios en modelado 3D

TIPO DE EVALUACIÓN:

Entrega de un Proyecto final

MÓDULOS Y CLASES

MÓDULO 1 CONCEPTUALIZACIÓN DE PERSONAJES

- Conceptualización de una idea
- Morfología y estructuración del Personaje
- Desarrollo de Moodboard para inspiración y referencias
- Conceptos generales de creación de Personajes

MÓDULO 2 TOPOLOGÍA, LOOPS Y MODELADO 3D

- Topología Correcta y Loops en Blender
- Modelado 3D Orgánico (Figura Humana) en Blender
- Modelado 3D Inorgánico (Accesorios Generales) en Blender
- Blend Shappes modificadores para gesticulación y correctores de malla en Blender
- Partículas y Mallas de Pelo en Blender
- Herramientas de escultura, para ropa en blender.

MÓDULO 3 UVs, UDIMs, BAKE Y TEXTURIZADO

- Apertura correcta de UVs 2D para texturizado
- Estructura UV y UDIM para Texturizado
- Ojos realistas (para todo tipo de Personajes) en Blender
- Agregado de detalles High Polly con escultura digital en Blender
- Bake en Blender para High polly en Softwares de Texturizado
- Texturizado digital en Substance Painter
- Materiales y recursos en Substance Painter
- Resolución de posibles problemas comunes en Texturizado
- Exportación correcta de Texturas

MÓDULO 4 RIGGING EN BLENDER Y MIXAMO


- Adaptación de rig básico para personaje humanoide en Blender
- Rigeado automático en Mixamo


MÓDULO 5 RENDERY PRESENTACIÓN DE PROYECTO

- Estructura y conexión de nodos para presentación y render en Blender
- Conexión de texturas para presentación en Marmoset
- Puesta en escena y Render para presentación del Personaje



Contactos

 0995596539

 2566331 ext. 109

 c.bauhaus@lametro.edu.ec