

CURSO	:	3D MODELADO DE PERSONAJES
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	3D Modelado Publicitario / Inorganico

SUMILLA

La industrial 3D se ha posicionado como un recurso indispensable en todo proyecto audiovisual o gráfico, es así que el mercado exige con mayor demanda profesionales con la capacidad de trabajar sobre diversas plataformas, 3Ds Max es uno de los software con mayor aceptación y uso a nivel mundial, para la elaboración de proyectos 3D, el modelar personajes se ha vuelto un requisito fundamental para proyectos relacionados con videojuegos, gráfica publicitaria, cine o TV. Es por ello que este curso trata de exponer las técnicas esenciales, para elaborar personajes con estándares de calidad y que sean útiles en diversos campos gráficos o audiovisuales.

SES	CONTENIDO
1	LA TOPOLOGÍA EN PERSONAJES 3D <ul style="list-style-type: none"> - Topología para modelado 3D - ¿Qué son los Edge Loops? - Configuración de referencias para modelado - Modificador symmetry y preparación de proyecto
2	MODELADO DE TORSO <ul style="list-style-type: none"> - Modelando el torso - Prolongación del hombro - Prolongación del cuello - Detalles y ajustes del torso
3	MODELADO DE EXTREMIDADES SUPERIORES <ul style="list-style-type: none"> - Modelado de brazos - Modelado de manos y dedos - Detalle y ajustes de las extremidades superiores
4	MODELADO DE EXTREMIDADES INFERIORES <ul style="list-style-type: none"> - Modelado de piernas - Modelado de pies - Detalles y ajustes de las extremidades inferiores
5	MODELA DE LA CABEZA I <ul style="list-style-type: none"> - Modelado de la estructura principal (Edge loops) - Modelado de la extensión del cuello - Modelando la cavidad ocular
6	MODELADO DE LA CABEZA II <ul style="list-style-type: none"> - Ajustando Edge loops para el modelado de la boca y la nariz - Ajustes y detalles finales
7	MODELADO DE LA CABEZA III <ul style="list-style-type: none"> - Modelado de la oreja - Modelado de los ojos - Esclerótica - Pupila - Iris - Acabados finales de la cabeza

8	MODELADO COMPLEMENTARIO DE LA CABEZA <ul style="list-style-type: none"> - Interior de la boca - Modelado de dientes y lengua
9	MODELADO DE ACCESORIOS I <ul style="list-style-type: none"> - Modelado de un traje - Modelado de un Short/pantalón/armadura - Detalles finales para los accesorios I
10	MODELADO DE ACCESORIOS II <ul style="list-style-type: none"> - Zapatillas o botas - Botones, correas o elementos complementarios. - Detalles finales para los accesorios II
11	TEXTURIZADO I <ul style="list-style-type: none"> - Introducción básica a Adobe Photoshop - Texturizado de la cabeza - Texturizado de los ojos
12	TEXTURIZADO II <ul style="list-style-type: none"> - Texturizado de extremidades - Texturizado del torso
13	MODELADO DE CABELLO <ul style="list-style-type: none"> - Manejo de geometrías para crear cabello sólido - Agregando cejas - Hair & Fur para cabello realista y dinámicas.
14	MODELADO DE ESCENARIO <ul style="list-style-type: none"> - Creación del espacio del personaje - Creación de elementos complementarios - Detalles y texturizado finales del escenario.
15	ILUMINACIÓN PARA PERSONAJES <ul style="list-style-type: none"> - Preparación de la escena a iluminar. - Configuración del motor de render VRAY - Iluminación de 3 puntos (vray-lighting) - Técnicas HDRI para mayor realismo
16	EXAMEN FINAL + PRESENTACIÓN DE PROYECTO FINAL.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe