

| | | |
|------------------------|---|--|
| CURSO | : | MODELADO DE PERSONAJES 3D |
| DURACIÓN | : | 32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones) |
| PRE – REQUISITO | : | 3D Modelado de Objetos |

SUMILLA

Aprenderás a crear un personaje en 3D, manejando el flujo de trabajo que utiliza la industria actual, de la mano con 3Ds Max y Zbrush como complemento.

El curso te ayudará con el manejo de proporciones y topología a la hora de crear un personaje en 3D.

| SES | CONTENIDO |
|---------|--|
| 1 | Introducción al modelado. Explicación de los conceptos básicos para comenzar a modelar un personaje, haremos un estudio de referencias, tipología, proporciones, interfaz y configuración inicial en ZBrush |
| 2 | Blocking de Personaje I Introducción a la interfaz del programa, creación de geometría en baja resolución para generar el volumen y proporción del personaje. |
| 3 | Blocking de Personaje II Creación de Geometría en baja resolución para generar el volumen y proporción del personaje. |
| Trabajo | El alumno aplicará los diferentes conceptos, apoyándose de las herramientas para iniciar en el modelado dentro de ZBrush. |
| 4 | Blocking de Personaje III Creación de Geometría en baja resolución para generar el volumen y proporción del personaje. |
| 5 | Blocking de Personaje IV Creación de Geometría en baja resolución para generar el volumen y proporción del personaje. |
| 6 | Detalles Finales Ajustes finales del personaje dentro de ZBrush, exportación a 3Ds Max con Decimation Master. |
| Trabajo | Manejarán a la perfección las técnicas de modelado y escultura, agregando detalles que enriquece al personaje. |
| 7 | Creación de Accesorios I Usando las herramientas de modelado poligonal, crearemos los accesorios del personaje. |
| 8 | Creación de Accesorios II Usando las herramientas de modelado poligonal, crearemos los accesorios del personaje. |
| 9 | Retopología Facial I Conceptos y técnicas para la retopología facial y su función en la animación. |

| | |
|----------------|---|
| Trabajo | Manejarán a la perfección las técnicas de modelado y escultura, agregando detalles que enriquece al personaje. |
| 10 | Retopología Facial II Conceptos y técnicas para la retopología facial y su función en la animación |
| 11 | Retopología Corporal I Conceptos y técnicas para la retopología corporal y su función en la animación |
| 12 | Retopología Corporal II Conceptos y técnicas para la retopología corporal y su función en la animación |
| Trabajo | Manejarán a la perfección las técnicas de modelado y escultura, agregando detalles que enriquece al personaje. |
| 13 | Shader y Texturas I Aplicación de materiales y texturas en el personaje y accesorios. |
| 14 | Shader y Texturas II Aplicación de materiales y texturas en el personaje y accesorios. |
| 15 | Iluminación y Representación Gráfica Utilizando la técnica de 3 puntos, iluminaremos al personaje para luego renderizar. |
| Trabajo | Manejarán a la perfección las técnicas de modelado y escultura, agregando detalles que enriquece al personaje. |
| 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