

CURSO	:	3D Creación de Personajes / Modelado
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE - REQUISITO	:	Conocimiento básico del software 3D Studio Max o haber llevado el curso intensivo de 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