

DIPLOMADOS



[VIDEOGAMES • 3D]

3D BOX

ACADEMY

DESARROLLO DE MODELADO Y TEXTURIZADO 3D

OBJETIVO GENERAL DEL DIPLOMADO:

Al finalizar el alumno tendrá las herramientas y técnicas necesarias para poder aplicarlas para el crear Modelos 3D para Personajes (Characters), Ambientes (Environment) o Utilerías (Props), en donde para desarrollar cada uno de estos aprenderá las diferentes habilidades de Modelado Orgánico, Inorgánico, Hardsurface; así como el Texturizado con diferentes técnicas para "Cartoon, Handpainted, Standar y PBR", estos enfocados para la creación de Videojuegos (Consolas, Escritorio, Web o móviles), así como Visualizaciones Digitales 3D (Televisión o Cine).

SOFTWARE Y HERRAMIENTAS DIGITALES:

- Autodesk Maya.
- Gimp.
- Pixologic Zbrush.
- Substance Painter.
- Substance Designer.
- Marmoset Toolbag.
- Deo's Tools.

MÓDULO 1: Modelado 3D (6 semanas).

- **Introducción al mundo 3D.**
- **Introducción a los polígonos 3D.**
- **Introducción a primeras herramientas de modelado poligonal.**

- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Orgánico I.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Orgánico II.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Orgánico III.**

- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Inorgánico I.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Inorgánico II.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Inorgánico III.**

- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Hardsurface I.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Hardsurface II.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Hardsurface III.**
- **Practica** - Uso de herramientas y técnicas para Modelado **Hardsurface IV.**

MÓDULO 2: Texturizado 3D (7 semanas).

- **Introducción al mundo de texturizado 3D.**
- **Introducción a la teoría de UVs - Unwrapping.**
- **Introducción a reglas para creación de UVs**

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Unwrapping con UVs Únicas.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Unwrapping con UVs Repetibles..

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Blending de texturas.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Remover luz de texturas.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para crear texturas repetibles desde fotografías.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para crear Ambient Occlusion desde fotografías.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para crear Blockout de Texturas base.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Unwrapping Inorgánico.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Unwrapping Orgánico.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Baking de Ambient Occulsion en Lowpoly.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Texturizado Cartoon.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Unwrapping Inorgánico.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Bleeding Texture Seams.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Unitize UVs.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para creación y uso de Texel Density en texturas.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para creación de canales alpha para texturizado.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para creación de vegetación.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado Handpainted I.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado Handpainted II.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado Handpainted III.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para transferencia de texturizado Handpainted en 1 mapa.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado Nextgen (Standard) - Diffuse Map.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado Nextgen (Standard) - Normal Map.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado Nextgen (Standard) - Specular Map.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado PBR (Physically Based Rendering).
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado NextGen (Standard) a PBR.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado PBR con Toolbag.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Optimizar Triángulos para Render en tiempo real.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para uso de Normal Map.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Baking de High a Low meshes (Normal y AO).

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para creación de Curvature Map.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para creación de texturizado Estilizado.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado avanzado en PBR.

MÓDULO 3: Escultura de Props 3D (3 semanas).

- **Introducción al mundo de Escultura 3D.**
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para escultura Crystal Rock, Baking e implementación.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para escultura Stone Pillar, Baking e implementación.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para escultura Medieval Door, Baking e implementación.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para escultura Floor, Baking e implementación.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para escultura Bricks, Baking e implementación.

MÓDULO 4: Pintado y Texturizado Avanzado 3D (4 semanas).

- **Introducción al mundo de Substance Painter.**
- **Introducción al Pipeline de Maya a Painter.**
- **Introducción al Pipeline de Zbrush a Painter.**
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado e implementación de Hardsurface Revolver.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado e implementación de Hardsurface Door.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado e implementación de Sculpt - Bricks.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado e implementación de Sculpt - Stylized.

MÓDULO 5: Texturizado Avanzado Procedural para ambientes 3D (4 semanas).

- **Introducción al mundo de Substance Designer.**
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Wood.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Rock Floor.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Ground Water.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Snow.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Roof Tile.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Grass Tile.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Wall Tile
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Ground Rocks.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Stylized Ice.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para texturizado procedural Rock Floor.