

DIPLOMADOS



[VIDEOGAMES • 3D]

3D BOX

ACADEMY

DESARROLLO DE PERSONAJES Y ANIMACION 3D

OBJETIVO GENERAL DEL DIPLOMADO:

Al finalizar el alumno tendrá las herramientas y técnicas necesarias para poder desarrollar cualquier tipo de personaje. Esto por medio de un Pipeline de producción especializada de personajes que incluye las siguientes fases de producción: :Concept art, Blockout, Sculpting, Retopología, Proyección de Meshes, Creación de UVs, Pintado, Proyección de Texturas, posado, turntable e implementación del personajes para animación en las áreas 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.
- Marmoset Toolbag.
- Deo's Tools.

MÓDULO 1: Escultura 3D (7 semanas).

- **Introducción al mundo de Zbrush en la industria.**
- **Introducción al uso de ZBrush en personajes 3D.**
- **Introducción a primeras herramientas de Zbrush para Personajes.**

- **Practica Blockout** - Uso de herramientas y técnicas para uso de imágenes de referencia.
- **Practica Blockout** - Uso de herramientas y técnicas para uso de ZPheres para personajes (base).
- **Practica Blockout** - Uso de herramientas y técnicas para modelos usando Dynamesh como base.
- **Practica Blockout** - Uso de herramientas y técnicas para crear Retopología (ZRemesher).

- **Anatomía** - Uso de Referencias de Anatomía humana general por músculos y poses.
- **Torso** - Uso de Referencias de Anatomía de torso .
- **Practica Blockout** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de torso.

- **Brazos** - Uso de Referencias de Anatomía de torso .
- **Practica Brazos** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de Brazos.

- **Brazos** - Uso de Referencias de Anatomía de torso .
- **Practica Brazos** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de Brazos.

- **Piernas** - Uso de Referencias de Anatomía de Piernas.
- **Practica Piernas** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de Piernas.

- **Nariz y Labios** - Uso de Referencias de Anatomía de Nariz y Labios.
- **Practica Nariz y Labios** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de Nariz y Labios.

- **Ojos y Orejas** - Uso de Referencias de Anatomía de Ojos y Orejas.
- **Practica Ojos y Orejas** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de Ojos y Orejas .

- **Cabeza y Piel** - Uso de Referencias de Anatomía de cabeza y piel.
- **Practica Cabeza y Piel** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de cabeza y piel.

- **Ropas** - Uso de Referencias de Anatomía de Ropas, telas y pliegues.
- **Practica Ropas** - Uso de herramientas y técnicas para escultura de Ropas.

- **Practica Props** - Uso de herramientas y técnicas para Shadowbox y Matchmaker.
- **Practica Props** - Uso de herramientas y técnicas para crear Stamps.
- **Practica Props** - Uso de herramientas y técnicas para uso de Insert Multi Mesh.
- **Practica Props** - Uso de herramientas y técnicas para uso de Nano Mesh.

- **Practica Bello** - Uso de herramientas y técnicas de Escultura digital.
- **Practica Cabello** - Uso de herramientas y técnicas de Escultura digital.
- **Practica Cabello** - Uso de herramientas y técnicas de Planos y Mapas.

- **Practica Retopologia** - Teoría y técnicas de Retopologia de Personajes.
- **Practica Retopologia** - Uso de herramientas y técnicas de Retopologia desde Zbrush.
- **Practica Retopologia** - Uso de herramientas y técnicas de Retopologia desde Maya.
- **Practica Baking** - Uso de herramientas y técnicas de Transferencia de informacion de Sculpt a Lowpoly por medio de Normal y Ambient Occlusion Maps.

MÓDULO 2: Texturizado 3D (4 semanas).

- **Introducción al texturizado con Zbrush.**
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado con Polypaint y Materiales en ZBrush.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado con Polypaint y Spotlight en ZBrush.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Unwrapping con Zbrush y Maya.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de PreRender por pases desde Zbrush.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Render de Personaje desde Maya.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Baking en Maya de Sculpting a Lowpoly (Normal y AO).

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Implementación de Personajes a Toolbag.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Implementación de Personajes de ZBrush a Painter.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado en PBR con Painter I.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado en PBR con Painter II.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado en PBR con Painter III.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado en PBR con Painter IV.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas de Texturizado en PBR con Painter V.

MÓDULO 3: Rigging Mecánico y Orgánico 3D (5 semanas).

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging Mecánico I.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging Mecánico II.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging Mecánico III.
-
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging Mecánico IV & Joints I.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging con Joints II & Skin Weights I.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging - Cha SetUp I Skin Weights II.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging - Cha SetUp II.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging - Cha SetUp III.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging - Cha SetUp IV.

MÓDULO 4: Animación 3D (4 semanas).

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Time & Spacing.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Graph Editor.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Aceleración.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Aceleración y Rebote.
-
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Graph Editor - Break Tangents.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Graph Editor - Free Tangents.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Graph Editor - Weights.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Graph Editor - Limpiando Animaciones.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Rigging y Animación - Squash.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Cambio de Direcciones.
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Ciclos de Caminado (Piernas).
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Ciclos de Correr (Piernas).
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Mezcla o Integración de Animaciones.

- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Animación - Ciclos de Caminado (Cuerpo Completo).
- **Practica** - Uso herramientas y técnicas para Rigging por medio de Mecanims y Sketchfab/Toolbag.