

DIPLOMADOS



[VIDEOGAMES • 3D]

3D BOX

ACADEMY

DIPLOMADO 3: DESARROLLO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN 3D

OBJETIVO GENERAL DEL DIPLOMADO:

El Diplomado te ayuda a iniciar o incrementar el uso de Herramientas, Procesos y Técnicas para producir Personajes 3D para Cinemáticos (Pre-Render) y/o Videojuegos (Realtime Render). Empezando desde un nivel básico y finaliza con un nivel avanzado en los siguientes procesos: Creación Base de Personaje, Proporciones, Anatomía, Props, Pintado+Texturizado, así como creación de Riggin para personajes y culminando con Ciclos de animación para personajes; además de implementación de contenido, shading y lighting básico en PBR.

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.