

# 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.