

Creación de Personajes par Videojuegos Next-Gen

Objetivos

Con este curso aprenderás a crear personajes y armas para videojuegos de última generación. A partir de un concept art, se desarrollará todo el proceso de creación, incluida la importación de tu modelo en un motor de juego. Indicado para personas que quieran migrar a la creación de videojuegos, o para quienes tengan un nivel básico de 3D.

Durante todo el curso se intercalarán clases teóricas y prácticas, y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de este tipo. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demoreel con un trabajo propio.

Profesor	Adrián Scolari	Duración	14 Semanas
Prerequisitos	Conocimientos básicos de 3D, preferiblemente con 3ds Max, y conocimientos básicos de Photoshop.	Software	3ds Max 2011 Zbrush 3.5 Photoshop CS4 TOPOGUN (opcional) UNFOLD 3D PIXPLANT UNREAL ENGINE
Precio	600 € + IVA		

Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf. Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes despues de finalizado el curso.

Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	Introducción a 3D Max Primitivas y Modificadores Edit poly y nuevas herramientas de edición poligonal en max 2010 Conceptos varios a tener en cuenta Modelado high poly y low poly Hard surface modeling, conceptos y técnicas

Creación de Personajes par Videojuegos Next-Gen

Semana	Lecciones
2	Modelado malla base Planteamiento del modelo - referencias y concept Inicio de modelado y consejos para exportar a Zbrush Modelado y exportación a Zbrush
3	Zbrush Zbrush: introducción Zbrush: herramientas, subtools y pinceles Zbrush: máscaras y técnicas para crear las propias e importaras. Zbrush: esculpido de las partes del personaje, telas, detalles, etc
4	Retopologia Conceptos y consejos. Retopología en Zbrush Introducción a Topogun
5	Unwrap Mapeo UV en max Unfold 3D De vuelta a max: ajustes de mapeo
6	Creación de mapas Normal maps, AO maps y cavity maps Bake map en Topogun Bake map en Max Bake map en Zbrush
7	Creación de texturas Ajustes de mapeado con Checker y exportación a Photoshop. Render to texture en max Introducción a Photoshop Photoshop: máscaras, filtros y uso de los mapas obtenidos Pinturas y uso de imagenes Ajustes de Normal maps, creación de Specular maps, bumps y alphas
8	Creación de texturas II Creación de texturas tileables con PixPlant Normal, Speculars y Displace maps a partir de fotos.
9	Presentación del Modelo Final Materiales y texturas Presentación: consejos y uso de render por capas Composición en Photoshop
10	Unreal Engine Materiales y texturas Introducción a Unreal Engine Exportación e importación en el engine