



Profesor: Adrián Scolari

Duración: 14 semanas

Pre requisitos: conocimientos básicos de 3D, preferiblemente con 3DS Max, y conocimientos básicos de Photoshop.

Software mínimo: 3DS Max 2011 o posterior, Zbrush 3.5 o posterior, Photoshop CS4, Topogun (opcional), Unfold 3D, Pixplant, Unreal Engine.

Precio: 600 €

Objetivos del curso

Con este curso aprenderás a crear personajes y armas para videojuegos de última generación.

A partir de un concept art, se desarrolla todo el proceso de creación, incluida la importación de tu modelo en un motor de juegos como es Unreal Engine.

El curso está indicado para personas que quieran migrar a la creación de videojuegos, o para quienes tengan un nivel básico de 3D



PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS NEXT-GEN

Durante el desarrollo del curso se irá alternando clases teóricas con 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 Zbrush. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demo reel con un trabajo propio.

Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía 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 vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 4 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. 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 una lección por semana, quedaran dos semanas 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 donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar desde la plataforma online.

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 entregado 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 después de la finalización del curso.



PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS NEXT-GEN

Temario

SEMANA	LECCIONES	
1	<ul style="list-style-type: none"> I. Introducción a 3DS Max. II. Primitivas y Modificadores. III. Edit poly y nuevas herramientas de edición poligonal. IV. Conceptos varios a tener en cuenta. V. Modelado high poly y low poly. VI. Hard Surface modeling, conceptos y técnicas. 	
2	<p>MODELADO MALLA BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Planteamiento del modelo - referencias y concept. II. Inicio del modelado y consejos para exportar a Zbrush. III. Modelado y exportación a Zbrush. 	
3	<p>ZBRUSH</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Zbrush: introducción. II. Zbrush: herramientas, subtools y pinceles. III. Zbrush: máscaras y técnicas para crear las propias e importarlas. IV. Zbrush: esculpido de las partes del personaje, telas, detalles, etc. 	
4	<p>RETOPOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Conceptos y consejos. II. Retopología en Zbrush. III. Introducción a Topogun. 	
5	<p>UNWRAP</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Mapeo UV en 3DS Max. II. Unfold 3D. III. De vuelta a 3DS Max: ajustes de mapeo. 	
6	<p>CREACIÓN DE MAPAS</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Normal maps, AO maps y Cavity maps. II. Bake map en Topogun. III. Bake map en 3DS Max. IV. Bake map en Zbrush. 	



PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS NEXT-GEN

SEMANA	LECCIONES	
7	CREACIÓN DE TEXTURAS <ul style="list-style-type: none">I. Ajustes de mapeado con Checker y exportación a Photoshop.II. Render to texture en 3DS Max.III. Introducción a Photoshop.IV. Photoshop: máscaras, filtros y uso de los mapas obtenidos.V. Pinturas y uso de imágenes.VI. Ajustes de Normal maps, creación de Specular maps, bumps y alphas.	
8	CREACIÓN DE TEXTURAS II <ul style="list-style-type: none">I. Creación de texturas tileables con PixPlant.II. Normal, Speculars, y Displace maps a partir de fotos.	
9	PRESENTACIÓN DEL MODELO FINAL <ul style="list-style-type: none">I. Materiales y texturas.II. Presentación: consejos y uso de render por capas.III. Composición en Photoshop.	
10	UNREAL ENGINE <ul style="list-style-type: none">I. Materiales y texturas.II. Introducción a Unreal Engine.III. Importación y exportación en el engine.	