



MODELADO 3D Y TEXTURIZADO DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este diplomado está diseñado para estudiantes, artistas digitales, modeladores 3D, diseñadores gráficos digitales, ilustradores y artistas para cine y videojuegos, con el objetivo de brindar conocimientos de anatomía humana y los cambios estructurales de la edad, las razas y el sexo, y las proporciones humanas, al igual de las técnicas y el proceso que se realiza en las industrias del cine y los videojuegos.

El perfil del artista 3D Es interpretar su concept art y completarlo hasta construir un personaje veraz, coherente con el estilo general de la obra, y con capacidad de comunicar emociones de forma creíble. Es entender las cualidades físicas, la personalidad y la emotividad del personaje diseñado, y reconstruirlo creando volúmenes, texturas y detalles que reflejen con gran intensidad y acierto dichas cualidades.

Un modelador profesional debe dominar el arte y la técnica de creación. De este modo hemos desarrollado este Diplomado de Modelado de Personajes 3D incluyendo aprendizajes sobre conceptos artísticos (anatomía y caracterización) y conceptos técnicos (dominio de las herramientas).





METODOLOGÍA



El curso se ofrecerá bajo metodología 100% virtual. Se realizarán sesiones en vivo semanales para acompañamiento del curso y para ampliar conocimientos.



El estudiante tendrá acceso a una plataforma virtual donde podrá entre otras cosas: acceder a sesiones en vivo y participar en actividades.

OBJETIVOS DEL DIPLOMADO

Desarrollar competencias para dotar a los asistentes al diplomado en sólidos conocimientos de anatomía humana y los cambios estructurales de la edad, las razas y el sexo, y las proporciones. Que permiten generar los volúmenes y flujos de mallas poligonales que conforman los personajes, el mapeado de las coordenadas de texturas, además de la generación de mapas bitmaps que definen el aspecto de la superficie.

ESPECÍFICOS

- Comprender los principales cambios estructurales de la anatomía humana dependiendo de edad, género y raza.
- Crear la malla base por las proporciones indicadas para el esculpido digital en alta resolución.
- Reinterpretar la estructura anatómica del personaje para realizar la retopología del modelo 3D, posteriormente el proceso de coordenadas uvs para su texturizado.

REQUISITOS (BÁSICOS DE ACCESO)

Formación:

Estudiantes de Diseño gráfico digital, diseñadores gráficos, artistas digitales, ilustradores, modeladores 3D, publicistas, diseñadores industriales, escultores. Etc.








Técnicas:

Manejo básico de software de diseño como photoshop, illustrator, 3Dmax, Maya, zbrush.
Computador y conexión estable a internet.

REQUISITOS PARA OBTENER LA CERTIFICACIÓN

Para obtener la certificación de la Universitaria Virtual Internacional, el estudiante deberá realizar y aprobar como mínimo el 80% de las actividades de acuerdo con el plan de aprendizaje previsto.

BENEFICIOS QUE OFRECE EL CURSO

-  Docentes expertos en el tema.
-  Curso certificado por la Uvirtual.
-  Contenidos creados y actualizados frente a los requerimientos actuales del sector productivo y público.
-  Seguimiento y acompañamiento continuo para el éxito en el desarrollo del mismo.
-  Programas 100% virtuales adaptados con material pedagógico Interactivo, que le permitirá al estudiante realizar sus estudios desde cualquier lugar, desde un dispositivo móvil e incluso sin conexión a internet.
-  Manejo de herramientas (software) que complementan el aprendizaje.
-  Aplicación con casos empresariales reales.

CONTENIDO ACADÉMICO DETALLADO

El curso (40 horas) se ofrece durante cinco semanas cuatro sesiones (cada sesión 2 horas y 8 horas de trabajo independiente).

Sesión	Tema	Contenido
SESIÓN 1 (2 horas y 8 horas de trabajo independiente)	Análisis del concept art	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis concept art personaje o escenario (1 horas - 2 horas sesión en vivo / 4 trabajo independiente) • Planificación del método de modelado (1 horas - 2 horas sesión en vivo / 4 trabajo independiente)
SESIÓN 2 (2 horas y 8 horas de trabajo independiente)	Creación malla base 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Creación malla base del personaje 3D separado en anatomía, ropaje y props. (10 horas - 2 horas sesión en vivo / 8 trabajo independiente).
SESIÓN 3 (2 horas y 8 horas de trabajo independiente)	Esculpido digital	<ul style="list-style-type: none"> • Esculpido digital, formas anatómicas, detalles finos (arrugas, cicatrices, poros etc.) (10 horas - 2 horas sesión en vivo / 8 trabajo independiente).
SESIÓN 4 (2 horas y 8 horas de trabajo independiente)	Retopología 3D Uvs y texturizado	<ul style="list-style-type: none"> • Retopología 3D modelado anatómico del personaje (4 horas sesión en vivo / 4 trabajo independiente) • Retopología 3D modelado ropaje del personaje (4 horas sesión en vivo / 4 trabajo independiente) • Uvs, creación de coordenadas de las uvs del personaje para texturizado • Texturizado del personaje, pintado de texturas y materiales.



INFORMACIÓN ACADÉMICA COMPLEMENTARIA

ÁREAS DE CONOCIMIENTO

Todas las áreas Diseño, Animación, Ilustración, Administración, Marketing, Ingeniería, Comunicación.

JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

La industria del cine y los videojuegos se encuentran ubicadas dentro de las 5 industrias más lucrativas del mundo y es por ello que se hace necesario artistas digitales que cuenten con habilidades y conocimientos sólidos en anatomía humana y animal para el desarrollo de personajes y técnicas de producción 3D que permiten generar los volúmenes y flujos de mallas poligonales que conforman los personajes, el mapeado de las coordenadas de texturas, además de la generación de mapas bitmaps que definen el aspecto de la superficie. Desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas de software específicas para modelado y esculpido 3D entendiendo las estructuras internas y los procesos de producción de las empresas generadoras de contenidos de Cine de Animación, televisión, publicidad y videojuegos.

ORGANIZACIÓN GENERAL

TIEMPO DE DURACIÓN:

120 horas

DIRIGIDO A: (PUBLICO OBJETIVO)

Todas aquellas personas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre modelado y esculpido digital de personajes 3D para cine y/o videojuegos.

PROMESA DE VALOR - DIFERENCIADOR

Reconocer, comprender, y aplicar conocimientos anatómicos y artísticos en el modelado de personajes 3D.





UVirtual

Universitaria Virtual Internacional

www.uvirtual.edu.co