

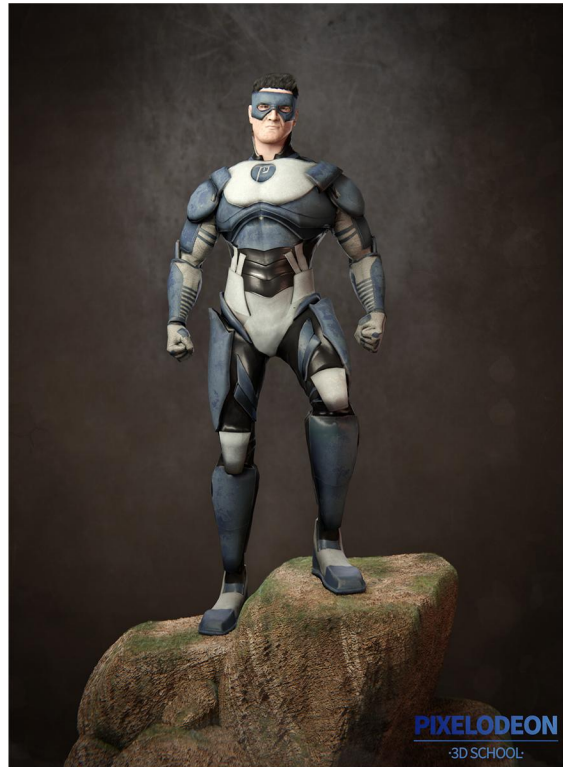
Curso Modelado de Personajes para Videojuegos

Precio: 500€
100€ de Fundamentos
400€ del Curso de Modelado.

Duración: 20 semanas
4 semanas de Fundamentos
12 semanas de Cursos
4 semanas de Proyecto

Software: Blender

Profesor: Diego Moya



Descripción del Curso

Módulo 1 : Fundamentos del Modelado

En este curso el alumno aprenderá las bases del modelado comunes que todo profesional del modelado debe de conocer. Ya sea de personajes, escenarios o el estilo.

Una vez concluido tendrá los conocimientos necesarios para poder trabajar y comprender con fluidez los siguientes cursos especializados de modelado.

Módulo 2 : Modelado de Personajes para Videojuegos

El mundo de los videojuegos es una de las industrias más importantes del mundo. En España la creación de nuevas empresas de videojuegos no hace más que aumentar cada año y es uno de los sectores que más ingresos aporta.

Por esto desde PIXELODEON 3D School queremos ayudar a nuestros alumnos a especializarse en este sector. Con este objetivo hemos creado este curso en el que durante 12 semanas veremos la creación de dos tipos de personajes totalmente diferentes (uno orientado a videojuegos para móviles y otro para videojuegos AAA).

Accede a este curso sin conocimientos previos, paso a paso y con la supervisión constante de nuestros profesores y conviértete en un autentico Modelador de Personajes para Videojuegos.

Contenido

Módulo 1: Fundamentos del Modelado

Semana 1:

-Introducción a Blender:
Configuración de Interface
Atajos de Teclado
Flujo de Trabajo

-Herramientas básicas de Modelado

-Modelado con Spline

Semana 2:

-Modelado con Edit Poly
Extrude
Bevel
Insert
Y más...

-Modificadores

Mirror
Bevel
Subsurface
Curve
Simple Deform
Y más...

Semana 3:

-Fundamentos de la Topología
Ngon y Egon
Loop
Trucos de Orientación Loop

-Introducción a Modo Sculpt Blender
Fundamentos de la Escultura
Pinceles Básicos
Pinceles Avanzados
Uso de Texturas en Pinceles
Y más...

Semana 4:

-Modificadores para Sculpt
Boolean
Remesh
Y más...

Módulo 2: Modelado de Personajes para Videojuegos

Semana 1:

-Creación de Personajes Lowpoly I
Captando los volúmenes, carácter y personalidad del personaje con Sculpt

Semana 2:

-Creación de un Personaje Lowpoly II
Detallando el personaje con Sculpt
Retopología ajustándonos a un personaje para móviles

Semana 3:

-Apertura UV's
Materiales base con Cycles para modelo en alta
Bakes de texturas (Difuso, Normal y AO)
Introducción al Texture Paint

Semana 4:

-Terminando Textura con Texture Paint
Material e iluminación para presentación de personajes lowpoly

Semana 5:

-Anatomía del personaje
Modelado con Sculpt del Volúmen de nuestro personaje

Semana 6:

-Generación de accesorios (armadura)
Uso de herramientas para Hardsurface

Semana 7:

-Retopología y limpieza de topología para el modelo High Poly

Semana 8:

-Retopología optimizada para Low Poly

Semana 9:

-UV's
Texturizado de planos de pelo
Bakes de Mapas (Difuse-AO-Normal)

Semana 10:

-Preparando modelo para materiales
Uso de Quixel Suite 2 para generar texturas

Semana 11:

-Usando texturas de Quixel Suite 2 en Cycles
Configurando materiales

Semana 12:

-Presentación de tus Personajes
Posado (Métodos de posado sin rig)
Render animaciones, modo Sólido, Shader y Wire