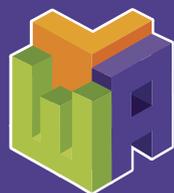


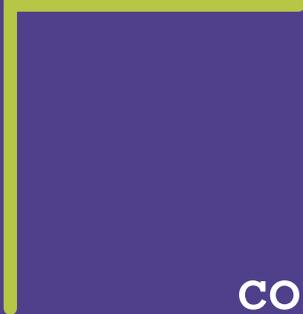
MODELADO
Y ANIMACIÓN
3D
PARA VIDEOJUEGOS



10 MESES



ESCUELA DE
VIDEOJUEGOS
ARTIGAMES



Al contar con todos los conocimientos que te ofrece nuestro curso, puedes inclinarte por ser **Modelador 3D, Animador 3D, Generalista 3D, o Arquitecto Digital**. Los campos laborales a los que puedes acceder se extienden por el mundo de los videojuegos, la publicidad para medios tradicionales y digitales y el sector inmobiliario. Es una profesión muy rentable, la cual te ofrece muchas oportunidades.



► BLOQUE 1

(1 MES)

Introducción

Objetivos
Reglas generales
Procesos

+ Introducción al modelado

- Modelado tridimensional usando objetos 2d y modificadores
- Pintado y composición de texturas con su respectiva configuración
- Producción de geometrías complejas usando herramientas de precisión
- Compresión e introducción al modelado poligonal
- Búsqueda de referencias
- Armado de proxys

► BLOQUE 2

(1 MES)

+ Modelado inorgánico

- Modelado de alto detalle
- Compresión de forma, y volúmen
- Modelado de bajo detalle optimizado para videojuegos
- Uso de técnicas de modelado poligonal (cortes refuerzo, compensación, forma y volumen)
- Modelado de presentación

► BLOQUE 3

(1 MES)

+ Texturizado 1

- Producción de coordenadas de mapeo y el uso de software de apoyo
- Creación de texturas complejas y teoría de pintado de objetos
- Compresión de los filtros y efectos al combinar capas de textura
- Presentación y composición de texturas, pintada y material en Marmoset Toolbag

► **BLOQUE 4**

(1 MES)

+ **Modelado orgánico 1**

- Creación de base y manejo de la volumetría
- Uso de técnicas de escultura
- Anatomía facial individual y sus formas básicas
- Anatomía facial integrada, armonía y proporción

► **BLOQUE 5**

(1 MES)

+ **Modelado orgánico 2**

- Anatomía corporal individual y sus formas básicas
- Anatomía corporal integrada, armonía y proporción
- Reestructurar y optimizar base poligonal para animar
- Creación de vestimenta y elementos secundarios

► **BLOQUE 6**

(1 MES)

+ **Texturizado 2**

- Pintando tridimensional usando software especializados
- Usos de filtros y efectos
- Creación de texturas y su exportación para composición
- Integración y composición de modelo y textura con materiales y su configuración

▶ **BLOQUE 7**

(1 MES)

+ **Introducción Animación**

- Armado de sistema físico y preparación de modelado para el movimiento
- Construcción de bases de expresión y deformación facial
- Edición de curvas de movimiento
- Recorridos de animación
- Sistema de movimiento de objetos
- Sistema de movimiento facial

▶ **BLOQUE 8**

(1 MES)

+ **Animación**

- Sistema de movimiento corporal
- Principios de animación
- Comprensión de la postura y el lenguaje corporal I
- Creación de animaciones de objetos y sus reacciones

▶ **BLOQUE 9**

(1 MES)

+ **Animación 2**

- Suavizado y refinamiento de animación
- Análisis de acting y creación de referencias animadas
- Loop de animación
- Lenguaje corporal II y gestualidad

► **BLOQUE 10**

(1 MES)

+ Proyecto Final

- Uso de técnicas de composición
- Aplicación e integración de técnicas aprendidas
- Depuración de portafolios