FORMACIÓN SUBVENCIONADA

Ref: SBL-IFCD42

Curso Modelado poligonal, texturizado y animación

Duración	Dirigido a	Ubicación	Modalidad
300 horas	Trabajadores en activo - Desempleados	Comunidad de Madrid	Presencial

Objetivos:

En este curso aprenderás a desarrollar un proyecto completo, incluyendo entornos, personajes, decoración, iluminación, efectos especiales, programación básica (scripting con 'blueprints'), creación de menús y empaquetado para distintas plataformas y acabados en tiempo real (móvil vs PC o AAA vs Indie).

Requisitos:

Dirigido a:

•Prioritariamente trabajadores desempleados, con carácter general residentes en la Comunidad de Madrid, inscritos en la red de oficinas.

•Cuando los participantes sean trabajadores ocupados, deberán ser, con carácter general, residentes en la Comunidad de Madrid o prestar sus servicios en centros de trabajo ubicados en la misma.

Es recomendable contar con los siguientes requisitos mínimos:

Contenido del Programa:

Módulo 1: Introducción a 3ds Max

Objetivo: Utilizar las herramientas básicas de 3ds Max.

Duración: 5 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Interface y navegación.
•Configuración básica de 3ds Max.
•Geometría 3D, primitivas standard, extended y compound objects.
•Modificadores básicos.
•Transformaciones básicas.
•Materiales básicos, luces, cámaras y render.
•Terminología para videojuegos.

Módulo 2: Modelado de un asset (prop) básico en 3ds Max

Objetivo: Crear un asset sencillo con diferentes metodologías.

Duración: 25 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Puntos de pivote y Snaps.
•Creación de vistas para el modelado.
•Introducción al editable poly.
•Morfología de la malla y errores a evitar.
•Modelado desde un cubo.
•Modelado por planos.
•Modelado de alto poligonaje ¿para qué sirve?
•Creación del modelo de alta.

Módulo 3: Preparación del asset para texturado

Objetivo: Mapear un objeto 3D e identificar la manera óptima de generar mapas para videojuegos.

Duración: 25 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Concepto de UVs.
•Introducción a Unwrap.
•Resolución del mapeado: Pixel ratio.
•Exportación del modelo a otro programa.
•Introducción a Unfold 3D y sus ventajas.
•Mapeado del asset en Unfold 3D e importación a 3ds Max.
•Grupos de suavizado y TexTools.

Módulo 4: Introducción a Substance Painter

Objetivo: Utilizar las principales funciones de Substance Painter en el texturizado de assets 3D.

Duración: 30 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Interface y navegación
•Capas y grupos de capas.
•Pintado directo sobre el modelo.
•Diferentes tipos de máscaras.
•Materiales y Smart materials. Principales diferencias.
•Filtros y generadores.
•Partículas.
•Bakeado y diferentes canales de mapas.

Módulo 5: Texturado de un prop sencillo con Substance Painter

Objetivo: Generar mapas de normales para elevar la calidad de nuestros assets y aplicar texturas con Substance Painter.

Duración: 25 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Preparación del modelo de baja y alta: nomenclaturas, pivotes...
•Importación del modelo a Substance Painter.
•Bakeado del modelo de alta, y detección de posibles errores.
•Corrección de mapas de normales en Photoshop.

•Flujo de trabajo óptimo para el texturado.
•Texturado del modelo.
•Apoyo con Photoshop para el texturado. Bitmap mask.
•Exportación de mapas para diferentes fines.

Módulo 6: Texturado de un personaje con Substance Painter

Objetivo: Modelar un humanoide y aprender las diferencias que implica el texturado en personajes.

Duración: 30 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Preparación del personaje para texturado.
•Mapeado, grupos de suavizado y nomenclaturas.
•Importación del modelo a Substance Painter.
•Bakeado del modelo de alta y detección de posibles errores.
•Corrección de mapas de normales en Photoshop.
•Flujo de trabajo óptimo para el texturado.
•Texturado del modelo.
•Apoyo con Photoshop para el texturado. Bitmap mask.
•Exportación de mapas para diferentes fines.

Módulo 7: Rig y skin de un personaje en 3ds Max

Objetivo: Colocar huesos a un personaje para poder posarlo, animarlo y prepararlo para el motor de juego.

Duración: 30 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Modificador Skin.
•Sistema de huesos: Biped.
•Skinning.

Módulo 8: Animación básica

Objetivo: Identificar los principios de la animación básica de personajes.

Duración: 30 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Principios de la animación.
•Línea de tiempo y creación de keys.
•Curvas de animación.
•Ciclos de animación. Creación de un ciclo de caminado.
•Exportación e importación de animaciones.
•Motion Mixer.

Módulo 9: Creación de entorno modular en 3ds Max

Objetivo: Explotar las ventajas de la construcción de entornos modulares en la creación de un videojuego.

Duración: 30 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Definición de módulo.
•Tipos de módulos y como construir con ellos.
•Texturas tileables con Substance Painter.
•Construcción de un entorno modular.

Módulo 10: La importancia del portfolio

Objetivo: Desarrollar un buen portfolio entendiendo su importancia a la hora de encontrar trabajo en el sector.

Duración: 15 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Concepto de portfolio, cómo y dónde mostrar tu trabajo.
•Errores comunes y cómo evitarlos.
•El cuidado en la presentación.
•Preparación de los modelos para Marmoset Toolbag 3.

Módulo 11: Marmoset Toolbag 3

Objetivo: Utilizar Marmoset Toolbag 3 para visualizar en tiempo real nuestros modelados y entender su utilidad en el portfolio.

Duración: 25 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Interface y navegación.
•Visualización de modelos en tiempo real.
•Importación de los modelos y sus mapas.
•Luces, cámaras y HDRI.
•Importación de animaciones.
•Efectos de cámara y render.
•Postproceso de los renders en Photoshop.

Módulo 12: Proyecto final: modelado, texturizado y animación de un prop

Objetivo: Crear un entorno con personaje y prop preparado para un videojuego y generar renders y visualización en tiempo real del modelado para el portfolio.

Duración: 30 horas

Contenidos teórico prácticos:

•Modelado de un asset.
•Creación del modelo de alta y preparación para texturizado.
•Importación del modelo a Substance Painter.
•Bakeado y detección/corrección de problemas.
•Preparación para el motor del juego. Animación básica del asset.
•Creación del portfolio del proyecto.

Contacta con nosotros:

¡Te lo ponemos fácil!

Ponemos a tu disposición los siguientes medios de contacto para resolver cualquier duda sobre nuestros cursos.
• Por correo electrónico: **formacionsubvencionada@cas-training.com**
• Por teléfono: llámanos gratis al **(+34) 91 553 61 62**
• Por nuestro **sitio web**: Visita nuestra página de contacto **aquí.**