

CURSO MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS



CALENDARIO

Del 31 de **enero** de 2023
al 27 de **junio** de 2023



HORARIO

Martes
18:00 / 20:00

INTENSIVO



DURACIÓN

40 horas lectivas



SEDE

La Fábrica del
Videojuego
(Málaga)



PRECIO

50€ MATRÍCULA
+
100€ MENSUALES
DURANTE 4 MESES

PRECIO TOTAL
450€

La creación de arte 3D como personajes, props, niveles, vehículos u objetos es una de las áreas más demandadas en videojuegos de todo tipo por la cantidad de contenido que requieren, tanto en versiones de baja como de alta poligonización.

En este curso conseguirás los conocimientos necesarios para comenzar a crear todo tipo de objetos en 3D, aprenderás a dotarlos de texturas, materiales, iluminación para usarlos en distintos tipos de proyectos como videojuegos, infoarquitectura o impresión 3D.

También aprenderás a incluir tus creaciones en el motor de videojuegos Unity e incluso aprenderás a exportarlos y adaptarlos para realizar impresiones 3D de tus modelos. Podrás aplicar lo aprendido en este curso a otros campos como la infoarquitectura, las artes gráficas o el audiovisual.

Este curso supone una excelente oportunidad para comenzar en el mundo del diseño en 3D usando Blender, una de las herramientas de creación de 3D más

usadas debido a su potencia, enorme comunidad y su política de licencias totalmente gratuitas.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

El objetivo de este curso es ofrecer los conceptos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en la creación de arte 3D para videojuegos.

Descubrirás los fundamentos del modelado 3D para videojuegos: la creación de geometría y distintas técnicas de modelado y texturizado para crear todo tipo de objetos como personajes, vehículos o elementos de decorado para usarlos en videojuegos o realidad virtual. También aprenderás crear imágenes de tus modelos y escenas para usarlo en distintas aplicaciones artísticas y artes gráficas.



Contenidos

- Introducción a Blender y al 3D
- Interfaz y flujo de trabajo
- Herramientas de modelado
- Técnicas de modelado (Box modeling , Poly2poly)
- Modelado Low-poly para videojuegos
- Materiales y texturizado
- Despliegue de UV y mapeado
- Iluminación y Render
- Exportación a Unity
- Exportación para impresión 3D
- Proyecto fin de curso

METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural. Apoyo y consultas en Campus Virtual.

PROYECTO FIN DE CURSO

Cada alumno tendrá un proyecto individual que consiste en un escenario completo con personajes, vehículos y elementos de decorado, trabajarás la iluminación, el texturizado y finalmente lo exportarás al motor de videojuegos de Unity para aplicar interactividad.

También aprenderás a imprimir en 3D y tendrás impreso tu modelo favorito del proyecto.

SALIDAS PROFESIONALES

Artista 3D, Modelador 3D generalista, texturizador.

REQUISITOS

No se requiere ninguna formación específica concreta. Pueden acceder todo tipo de alumnos, tanto de formación técnica como artística.

SOFTWARE Y MATERIALES

Incluidos en el curso.

SEDE

Este curso presencial se impartirá en las nuevas instalaciones de **EVAD** en **La Fábrica del Videojuego** [C/ Marea Baja 3, CP 29006, Málaga en el Campus de Teatinos]

MATRICULACIÓN Y RESERVA DE PLAZA

Para reservar tu plaza contacta con nosotros en los teléfonos **640 223 434, 951 49 41 32** o en **640 870 325**.

También puedes visitar nuestras instalaciones de **La Fábrica del Videojuego** en Calle Marea Baja 3, 29006 Málaga o usar el formulario online a través de **www.evadformacion.com**.

