

**EVAD**  sé creador de  
videojuegos.

PRESENCIAL / ONLINE

# **BOOTCAMP.** **MODELADO 3D PARA** **VIDEOJUEGOS.**

UNREAL ENGINE 5 · PROGRAMACIÓN CON UNITY · **MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS** · ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS · FULL STACK DEVELOPER  
FULL TRAINING EN PROGRAMACIÓN CON UNITY + UNREAL ENGINE

De septiembre de 2024 a junio de 2025.

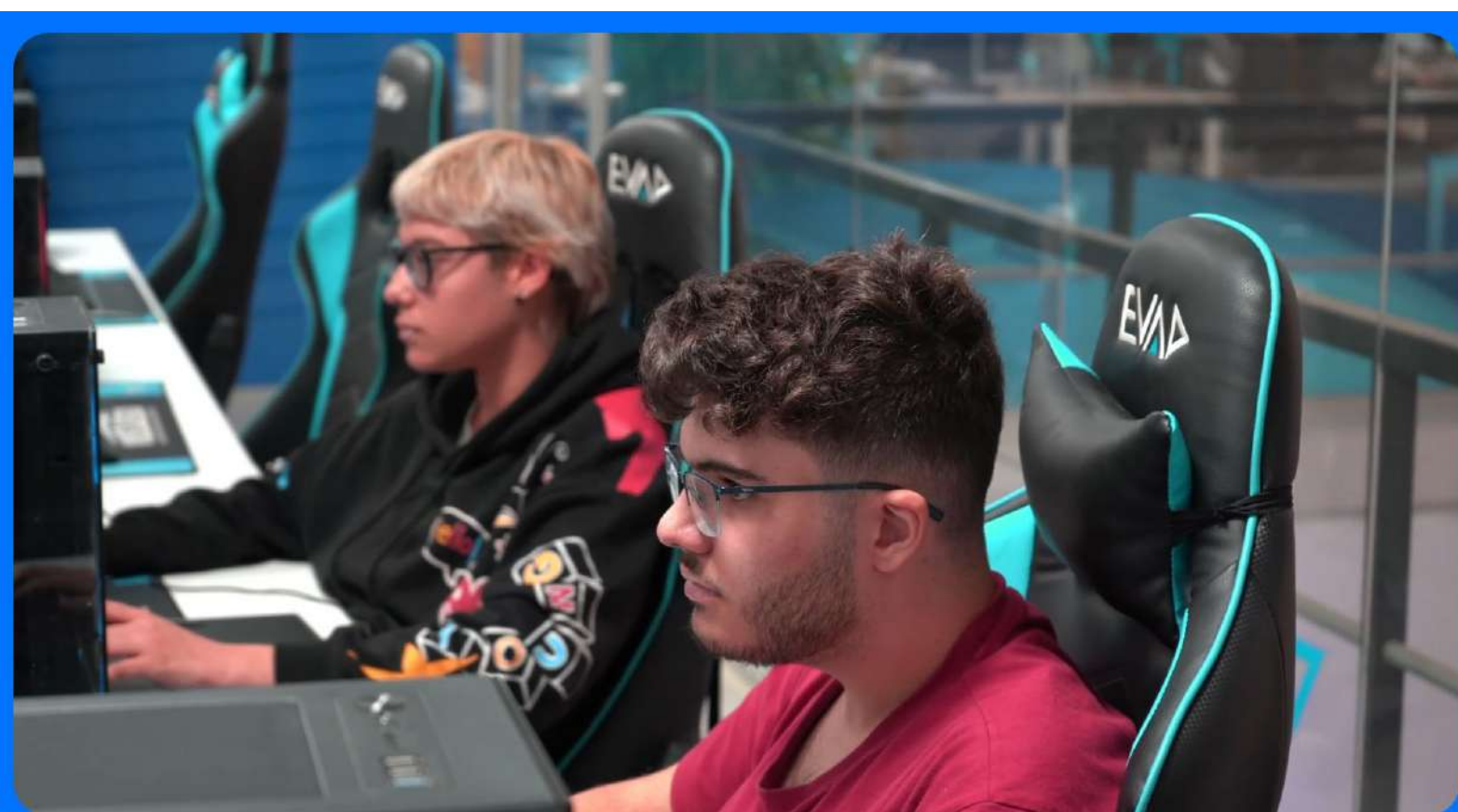
# ¿QUÉ ES UN BOOTCAMP?

Es un curso intensivo, enfocado a adquirir conocimientos prácticos y específicos relacionados con el modelado 3D. Tiene una duración de ocho meses, tiempo en el que se imparte el **contenido necesario e imprescindible para sentar los fundamentos de la profesión y comenzar a convertirte en artista 3D**. Esta formación también te permitirá afrontar con garantías el acceso a un máster de especialización para dar el salto al mercado laboral.

Con este Bootcamp **adquirirás conocimientos de modelado 3D de manera muy rápida y práctica**. La gran ventaja de esta formación, es que no se necesita ninguna titulación previa, experiencia o conocimientos específicos para cursarlo, ya que se parte desde cero.

Una **formación express** que impulsará tu carrera profesional, y que te ofrecerá los conocimientos necesarios sobre una de las especialidades más demandadas en la industria del videojuego, el arte 3D. Pudiendo acceder a uno de nuestros másteres:

- [Máster de Arte 3D y Animación para Videojuegos](#)



El empleo de las tres dimensiones en los videojuegos permite unas posibilidades expresivas casi infinitas gracias a la aplicación de diferentes estilos gráficos y técnicas como el low-poly, los renderizados no realistas como el cell-shading o las representaciones hiperrealistas de juegos AAA.

El campo de acción de las 3D es tan amplio que ofrece un enorme grado de especialización en puestos de modelado, texturizado, creación de esqueletos, iluminación, shaders, animación,

partículas y efectos. El 3D es un sector que atrae tanto a artistas tradicionales que desean

adentrarse en la tercera dimensión como a interesados de todo tipo de sectores con deseos de convertirse en artistas 3D.

Además de tener una alta especialización en un campo determinado, serás capaz de

conocer todos los procesos involucrados en el desarrollo de

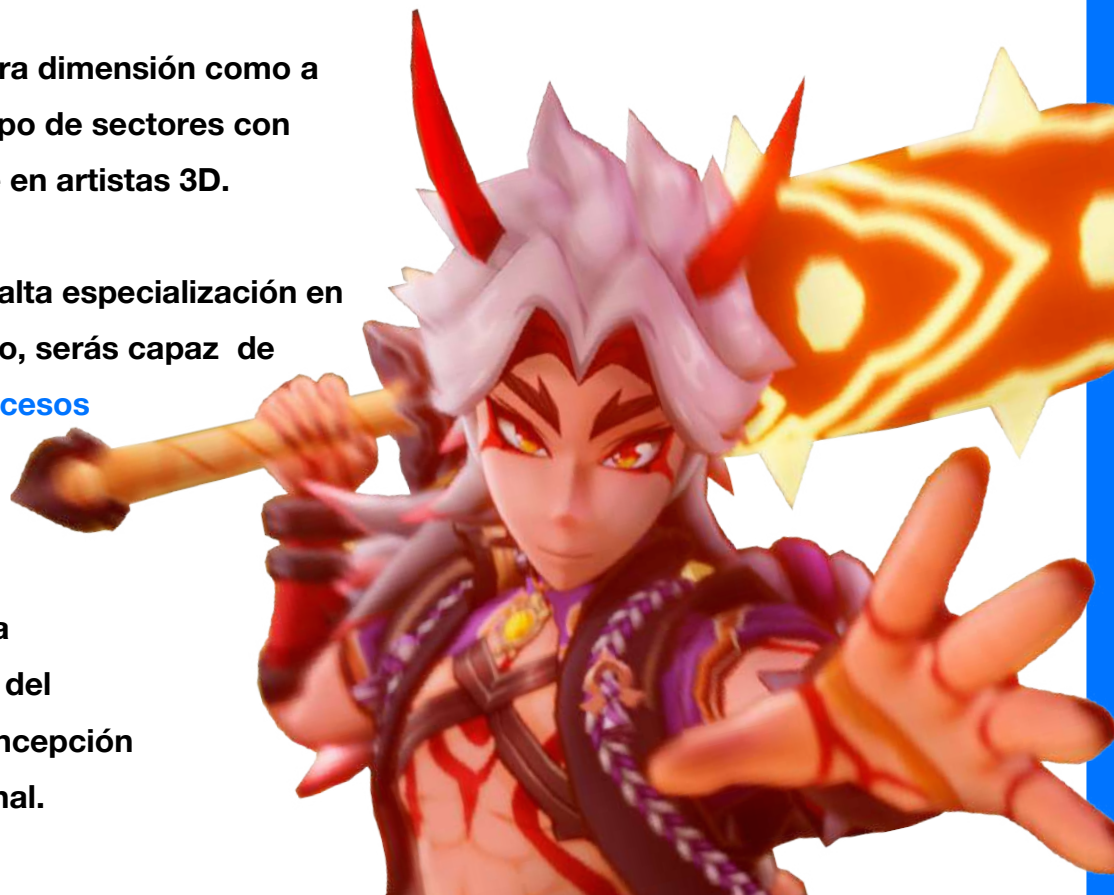
personajes u objetos,

trabajando con soltura

manteniendo la visión del

proyecto desde su concepción

hasta su el proceso final.

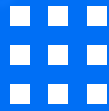


## OBJETIVOS

*Conocerás todos los procesos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en la creación de arte 3D para videojuegos, todo comenzando desde cero.*

*Convertirás conceptos e ilustraciones bidimensionales en objetos, vehículos, escenarios, estructuras o personajes tridimensionales.*

*Aplicarás materiales, texturas y propiedades físicas en un entorno de juego.*



### CALENDARIO

De septiembre de 2024 a  
junio de 2025



### HORARIO

Lunes y miércoles,  
De 17:00h a 20:00h



### DURACIÓN

248 horas lectivas

# APRENDERÁS A

- En este curso conseguirás los conocimientos necesarios para comenzar a crear todo tipo de objetos en 3D
- Dotar de texturas, materiales, iluminación a objetos para usarlos en distintos tipos de proyectos como videojuegos, infoarquitectura o impresión 3D
- Incluir tus creaciones en el motor de videojuegos Unity e incluso aprenderás a exportarlos y adaptarlos para realizar impresiones 3D de tus modelos
- Aplicar lo aprendido en este curso a otros campos como la infoarquitectura, las artes gráficas o el audiovisual
- Aprenderás los fundamentos en el mundo del diseño en 3D usando blender

### Programas utilizados



# CONTENIDOS

---

## INTRODUCCIÓN AL 3D

- Modelado inorgánico: modo objeto
- Modelado inorgánico: modo edición
- Uso de materiales
- Manejo de cámaras y luces

---

## MODELADO MÉCÁNICO/ORGÁNICO

- Modelado de vehículos lowpoly
- Modelado inorgánico: vehículos y props
- Modelado orgánico lowpoly
- Texturizado básico a mano

---

## TEXTURIZADO Y RENDERS

- Manejo de cámaras y luces durante el texturizado
- Modelado animal lowpoly
- Texturizado básico
- Exportación a Unity

---

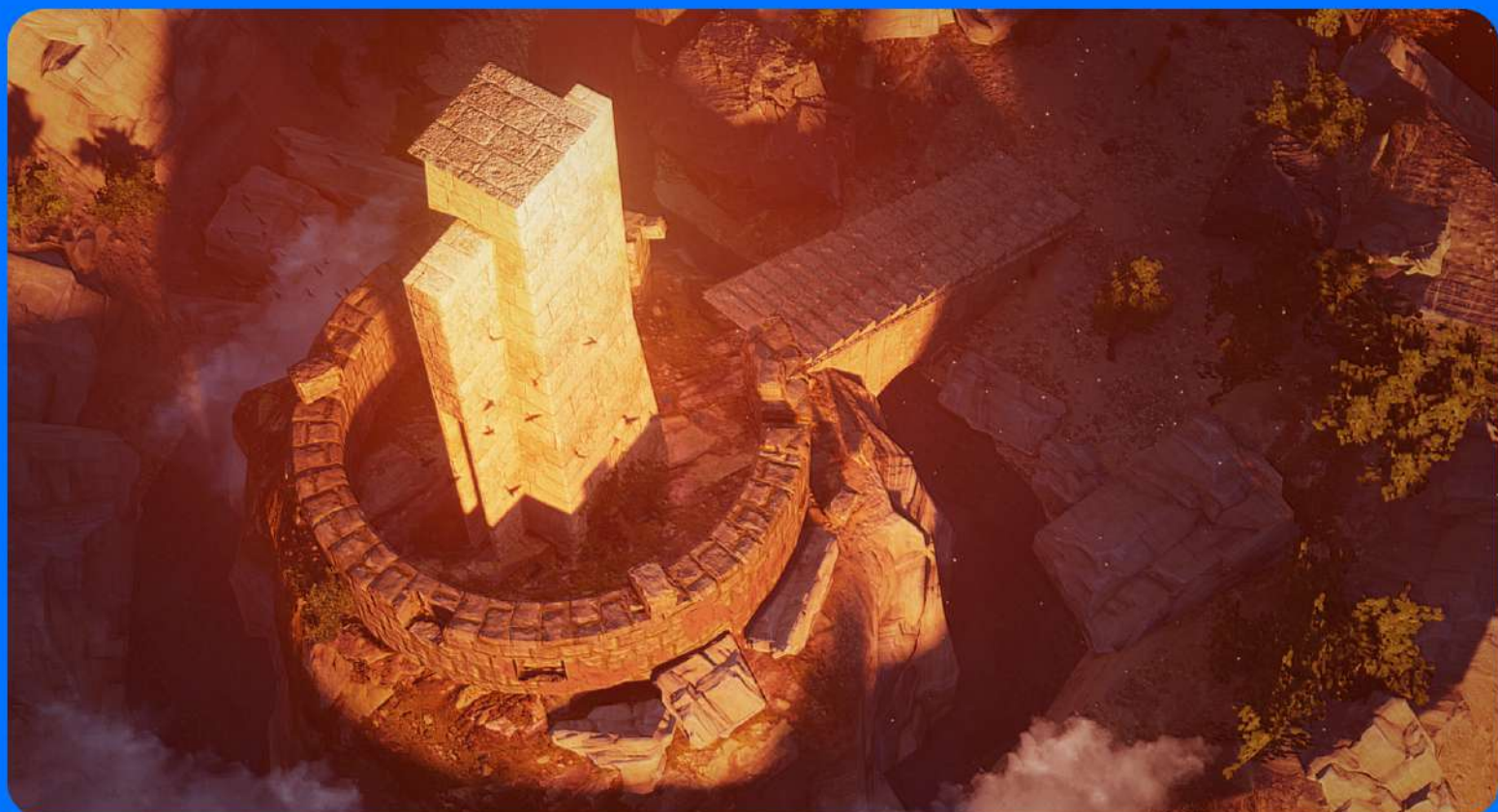
## MODELADO Y ESCULTURA

- Modelado animal midpoly
- Modelado inorgánico
- Escultura y bake de normales
- Técnicas de modelado para personajes

---

## SUBDIVISIONES Y MODELADO

- Modelado inorgánico con subdivisiones
- Modelado orgánico/inorgánico midpoly
- Escultura y bake de normales
- Texturizado básico



## ● METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.

## ● SALIDAS PROFESIONALES

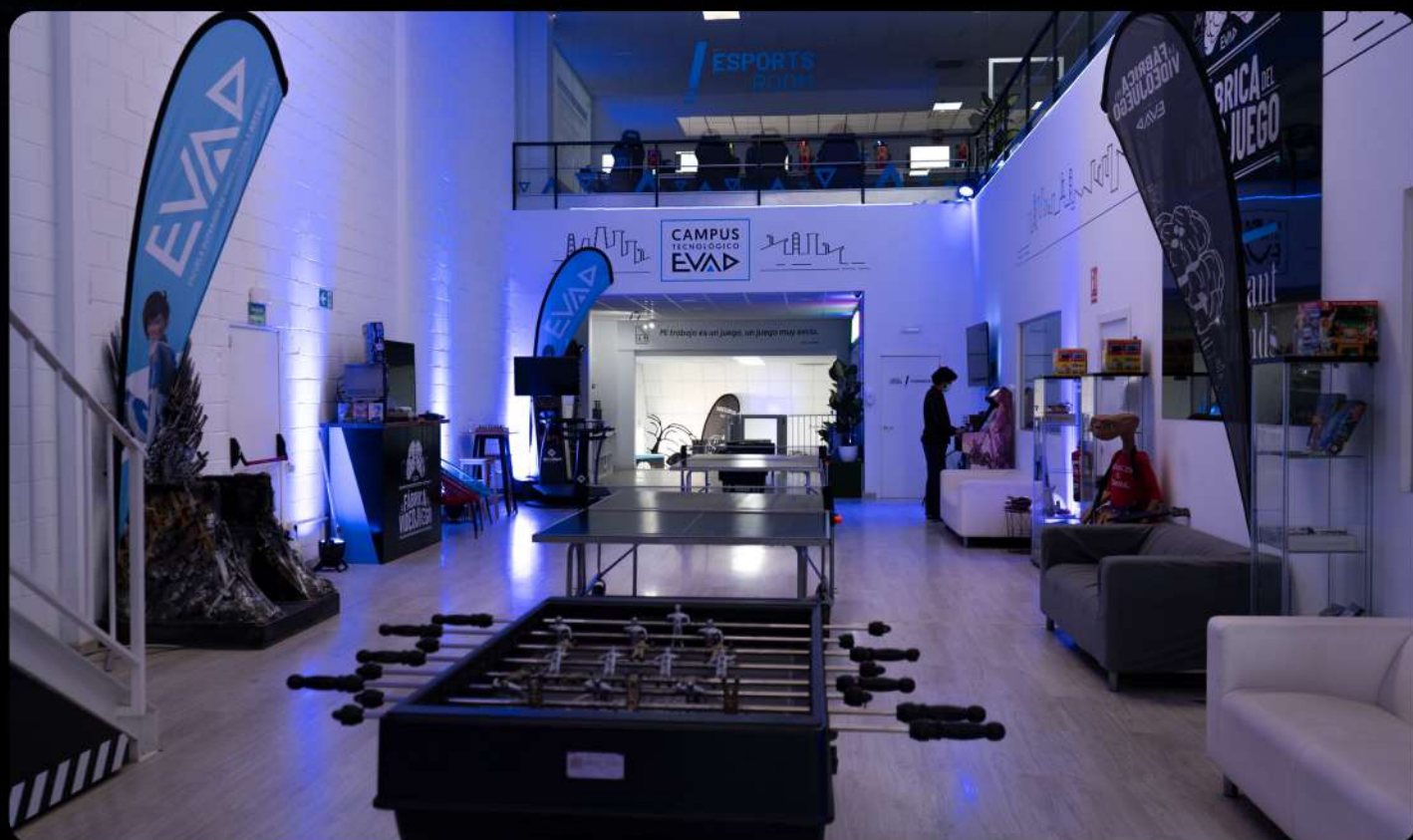
Artista 3D, Modelador 3D, Generalista 3D, Texturizador

## ● EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo y software completamente incluidos.

## ● A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



# OFERTA FORMATIVA 2024

Formación presencial y online

## MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

## BOOTCAMP

### 🎮 Modelado 3D para videojuegos

Programación con Unity

Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

## CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

## EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

## PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC  
PARTNER**

## ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

