

# Especialista en **Diseño y Animación de Personajes 3D** para las Industrias del **Videojuego, Cine y TV**

En este curso de especialización aprenderás a **modelar personajes 3d**, aplicarles materiales increíbles y darles vida animándolos. Te enseñaremos conceptos, como **modelado poligonal, escultura digital, texturizado y materiales PBR, re-topología, rigging, keyframing, etc.** Aprenderás a crear un port-folio profesional y reels atractivos para poder acceder a los puestos de trabajo tan solicitados de esta apasionante industria. **Orienta tu carrera profesional para la industria del videojuego, cine y TV como: CHARACTER ARTIST y CHARACTER ANIMATOR.**



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



**MODALIDAD:** Presencial

**OBJETIVOS:** Desarrollar un port-folio profesional para la industria del videojuego, Cine y TV

**DIRECCIÓN:** Dr. Francisco Mora (CCIA - UA)

**CO-DIRECCIÓN:** Dr. Miguel Davia (3DSOUL)

**COORDINACIÓN:** Dr. Miguel Davia (3DSOUL)

**DURACIÓN:** 190 Horas - 19 ECTS

**PLAZAS:** 20

**FECHAS:** 02/10/2023 - 15/12/2023

**HORARIO:** Lunes a Viernes de 9h a 13h

**INSTALACIONES:** 3DSOULSCHOOL en ELDA, C/Ramón Gorgé, 14

**PRECIO:** 2.280€

**SALIDAS PROFESIONALES:** 3D GENERALIST | CHARACTER ARTIST | CHARACTER ANIMATOR

## MÓDULO 1: MODELADO 3D DE PERSONAJES

### 1.1 Modelado low-poly: conceptos básicos

### 1.2 Modelado high-poly: metabolas, superficies de subdivisión, mapas desplazamiento

### 1.3 Esculpido digital: anatomía humana. Técnicas avanzadas

### 1.4 Esculpido tradicional-artesanal. Técnicas básicas

### 1.5 Digitalización 3d de figuras. Técnicas reconstrucción y escaneo

### 1.6 Impresión 3d de modelos geométricos. Técnicas y consideraciones previas

### 1.7 Práctica: diseño de un personaje



## MÓDULO 2: RETOPOLOGÍA

### 2.1 El porqué de la retopología. Casos de uso

### 2.2 Retopología: técnicas

### 2.3 Transferencia de detalles: de high-poly a low-poly. Materiales PBR

### 2.4 Práctica: retopología de un personaje

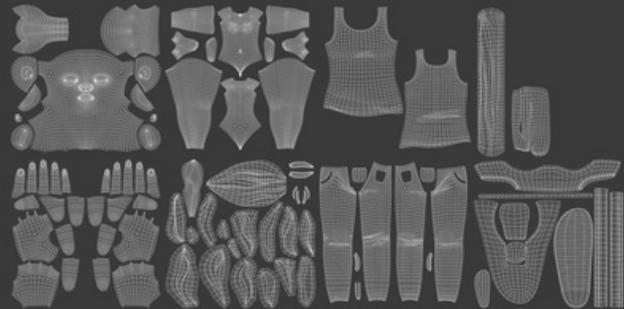
## MÓDULO 3: MAPPING Y UNWRAPPING

### 3.1 UVs. Conceptos teóricos

### 3.2 Técnicas básicas

### 3.3 Técnicas avanzadas

### 3.4 Práctica: obtención de Uvs del personaje



Cloth

Ceramic

Wood



## MÓDULO 4: MATERIALES PBR Y TEXTURIZADO

### 4.1 Materiales PBR: canales

### 4.2 Digital painting

### 4.3 Canal albedo: Técnicas diseño: stylized painting

### 4.4 Canal bump/normal: alpha brushes

### 4.5 Canal metallic

### 4.6 Canal roughness

### 4.7 Escaneo de materiales con escáner de materiales PBR

### 4.8 Práctica: texturizado del personaje



## NUESTRAS INSTALACIONES

**3DSOUL** cuenta con un **amplio y acogedor espacio** para que nuestros alumnos puedan **desarrollar sus actividades cómodamente**. Dividido en varias **aulas 3D**, **laboratorio 3D**, **sala de reuniones**, **espacio de ocio**, **cafetería**, etc.

