



**V-ART**  
escuela audiovisual



Springs . The Blender Animation Studio

## Modelado 3D Animación y Grafismo

duración  
350 horas presenciales

precio  
2.950 €



contenido del curso en el interior

Modelado 3D y animación de personajes

## PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS

Si te quieres dedicar a la producción en videojuegos, a la animación, VFX o impresión 3D, necesitarás un curso que cubra todas tus necesidades. El Curso de Modelado 3D Animación y Grafismo de V-ART te ofrece la posibilidad de controlar todos estos campos y dedicarte profesionalmente a uno de los sectores con más posibilidades en la industria. Desde modelado orgánico de personajes a la animación facial y de ropas, pasando por esculpido digital, pelo... hasta captura de movimientos fáciles y de cuerpo, para terminar la implementación de modelos en Unity, creación de mapas e iluminación de escenas.

---

Curso académico: Octubre - Junio (1 año lectivo)

Diplomatura: Privada

Titulación: Infografista y animador 3D

Horarios: Tres días a la semana (lunes, miércoles y viernes)

Mañanas 10:00 - 13:30 horas Tardes de 16:00 a 19:30

Precio del curso con matrícula incluida: 2.950

Opciones de pago: Al contado (5% descuento): 2.802,5 €

Precio fraccionado: 8 + pagos matrícula (septiembre): 327,7 €

Precio de grupo (2 o más personas) 10% descuento.

Fraccionado o no.

## ¿Qué aprendemos a utilizar?

---

Blender 2.80

Zbrush

Photoshop

Marvelous Designer

Cycles / Eevee

Substance Painter

Escaner 3D

Unity 3D



**V-ART**  
escuela audiovisual



### INTRODUCCIÓN AL CURSO

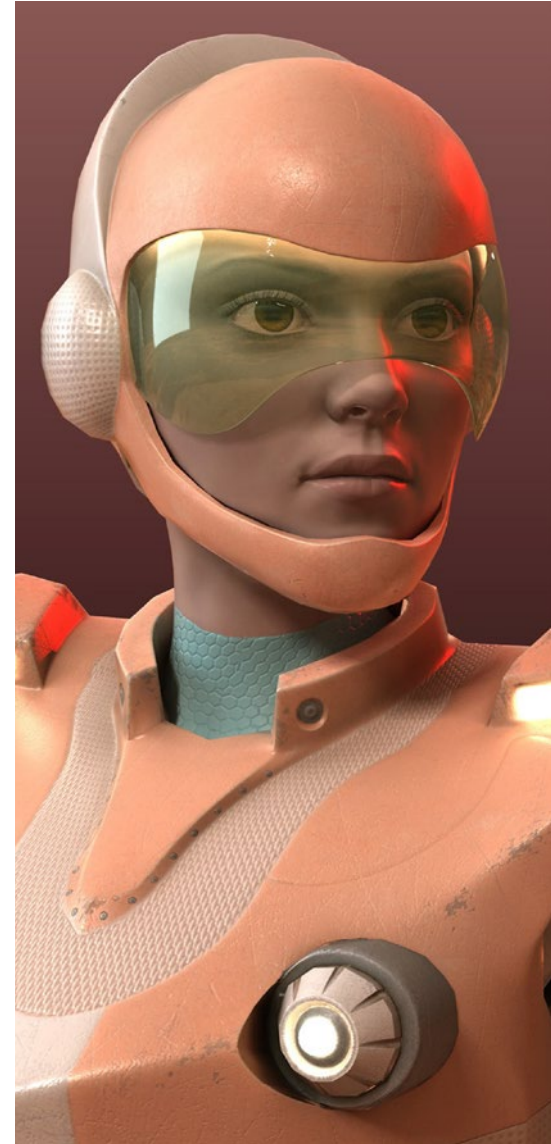
---

- Presentación.
- Definición de objetivos y conocimientos a impartir
- Iniciación e introducción a Blender 2.80.
- Menús, visores y workspaces. Navegación en la escena.
- Pie menus, atajos básico y quickkeys
- Espacio 3D. Selección y transformaciones de objetos
- Colecciones

### MODELADO DIGITAL DE PERSONAJES

---

- Conceptos generales: pasos para la creación de un personaje.
- Herramientas y técnicas relacionadas con modelado orgánico.
- Realización de un personaje básico sin referencias.
- Box Modeling. Knife tool , Cut & Slide.
- Blocking de un personaje.
- Técnicas para desarrollo de un cuerpo completo desde Blender.
- Paneling : creación de props desde una malla base.
- Uso de referencias en visores.
- Modelado de un superheroe toon.
- Modelado de cabezas por extrusión. Tratamiento de LOOPS.
- Modelado de una cabeza realista.
- Modelado orgánico: Low poly y High poly.
- Ropa básica y Toon. Tratamientos de LOOPS.



Modelado 3D y animación de personajes

## CONTENIDO DEL CURSO



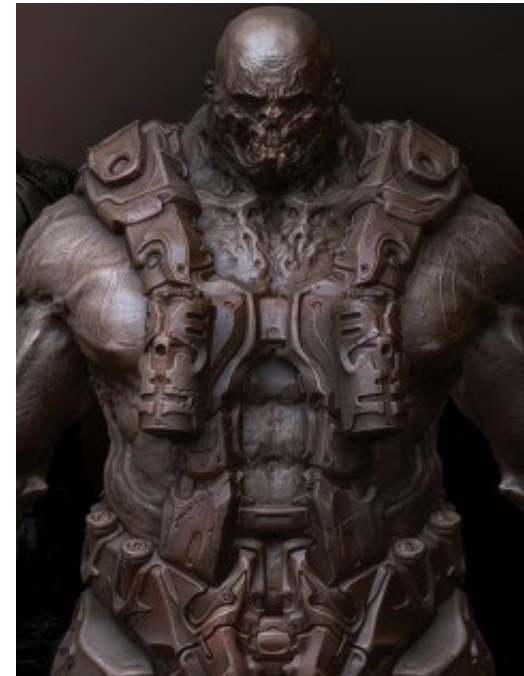
**V-ART**  
escuela audiovisual

- Modelado de un personaje completo. Estilo Semi-realista.
- Pelo en Blender: Partículas. Técnicas de pelo por opacidad.
- Técnicas para partes concretas: Ojos, pestañas, cejas, dientes, etc.
- Esculpido digital en Blender. Módulo Sculpt
- Retopo en Blender: Snaps, F2 y Polybuild.
- Modelado de Armaduras de fantasía. Escudo.
- Crear una armadura a un modelo ya realizado.
- Modelado de armas.
- Modelado general de objetos , vehículos o casas.

## MATERIALES

---

- Materiales y Editor en Blender. Concepto de Nodo.
- Material Principle y canales más usados.
- Teoría del mapeado.
- Mapeados básicos en Blender.
- UNWRAP. Estrategias.
- Mapeado por Nodos y Triplanar
- Creación del unwrap del personaje ya realizado anteriormente.
- Creación de mapas/texturas en photoshop.
- Pintado básico de texturas en Blender.





### ILUMINACIÓN BÁSICA

---

- Creación de cámaras.
- Qué es un motor de Render: Cycles y EEVEE. Alternativas
- Tamaños y proporciones de render.
- Configuración básica de Cycles.
- Tipos de luces y sombras.
- Iluminación de 3 puntos para un personaje. Iluminación global.



### ESCULPIDO DIGITAL AVANZADO: ZBRUSH

---

- Zbrush. Conceptos y aplicaciones.
- Interfaz y workflows.
- Pinceles básicos.
- Materias primas: Malla base, Dynamesh y Zspheres.
- Esculpido digital: Pinceles y comportamientos.
- Subtools y sus transformaciones. Organización.
- Tampones. Máscaras avanzadas . Surface noise.· Workflow básico Blender > Zbrush > Blender
- Creación de armas esculpidas. Martillo de guerra. Procesos de UV exportación / importación.



## CONTENIDO DEL CURSO

- Modelo de un Hacha / pica / espada. Bakeo de materiales.
- Makehuman. Preparación en MAX y exportación a Zbrush.
- Creación de un guerrero (makehuman/basemesh > Blender > Zbrush).
- Color en Zbrush: POLYPAIN.
- Bakeo de mapas: En Zbrush, en Blender, en Xnormal...
- Workflow avanzado Zbrush (Dynamesh) > Blender (retopo).
- Proyección de detalles.
- Creación de criatura con props con workflow avanzado.

### TELAS AVANZADAS : Blender + Marvelous Designer

- Introducción a la creación de telas en Blender
- Cortinas, mantas y capas.
- Marvelous Designer: flujos de trabajo.
- Importación de Avatar y creación de patrones
- Exportación a Blender / Zbrush

### ENTORNOS

---

- Modelado de entornos. Paisajes y terrenos.
- Vegetación y elementos naturales: Césped, hierba, hiedras y árboles, piedras, hojas, etc.
- Add Ons relacionados con la creación de elementos naturales
- Creación de un paisaje natural con todas las técnicas aplicadas.



**V-ART**  
escuela audiovisual



## CONTENIDO DEL CURSO

- . Organización por colecciones.
- . Modelado de edificios: Edificios realistas.
- . Modelado de casas Toon para animación y juegos.
- . Creación de una calle realista / Casa toon.
- . Modelado por proyección.
- . Modelado modular para videojuegos / bloques.

### RENDER AVANZADO

---

- . Iluminación con Cycles y EEVEE .Usos para cada uno
- . Técnicas para exteriores e interiores.
- . Profundidad de campo y efectos volumétricos.
- . Optimización del motor en base a la escena.
- . Flujo de trabajo en EEVEE. Probe lights para GI y reflexiones
- . Materiales avanzados. Mezcla de materiales
- . Materiales con SubSurfaceScattering para personajes.
- . Aplicación de materiales a un personaje e iluminación.

### TEXTURIZADO AVANZADO : SUBSTANCE PAINTER

---

- . Interfaz de Substance painter
- . Preparación del proyecto. Resoluciones, canales y filosofía de SP.
- . Tipos de capas y uso para cada una.
- . Pintado en SP. Pinceles, comportamientos, partículas...



**V-ART**  
escuela audiovisual



- . Uso de Smart materials
- . Generadores de máscaras y Smart Masks.
- . Importación de recursos
- . Preparación de modelos 3D en Blender para usar en SP.
- . Pintado, materiales, mezclas y proyección de texturas
- . Exportación de mapas para uso en Blender.
- . Aplicación de los mapas y render final

### ANIMACIÓN

---

- . Conceptos generales.
- . Teoría: los principios de la animación.
- . Animación básica de objetos por Keys.
- . Controladores de animación.
- . Curvas de animación.
- . Animación de cámaras y previos.
- . Planificación y animación de escena que contenga diversos controladores (persecución).
- . Huesos: creación de cadenas y controladores IK.
- . Animación de los huesos.
- . Ciclo de andar vehículo AT-ST.





## CONTENIDO DEL CURSO



- Rigify: preparación y presets.
- Ciclos de animación con Rigify para videojuego: Loops.
- Acting de personaje.
- Vinculaciones temporales de objetos.
- Animación facial : Huesos vs Shapes.
- Creación de shapes y lypsinch.
- Captura de movimiento Motion Capture con sensores / con sistema markerless.
- Aplicación de una captura a un personaje.
- Montaje de una escena co dos o más personajes. Animación de escena.
- Animación de dinámicas: Tela, pelos, Massfx para cuerpos rígidos.
- Destrucciones de objetos. Partículas.
- Creación de una escena con dinámicas de fracturas/impactos.

### RENDER FINAL PARA ANIMACIÓN

---

- Iluminación de una escena con personajes. Preparación de los motores de Iluminación.
- Planificación de tomas
- Distintos tipos de iluminación: Diurna, nocturna, exteriores, interiores...

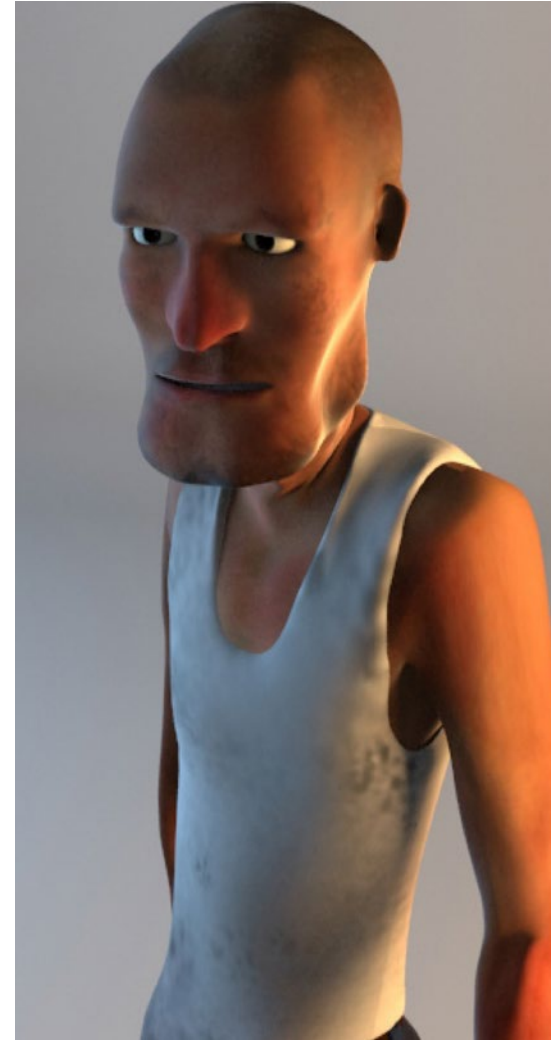


## CONTENIDO DEL CURSO

- Formatos para los fotogramas.
- Render en red.
- Render de una escena animada e iluminada. Beauty pass.

### UNITY : CONCEPTOS BÁSICOS Y CREACIÓN DE MAPAS

- Conceptos básicos e interfaz.
- Montaje de una escena.
- Materiales PBR.
- Preparación de modelos en Blender para importarlos en Unity.
- Mapas.
- Creación de un nivel básico.
- Terrenos.
- Introducción a partículas.
- Introducción a iluminación.





[www.v-art.es](http://www.v-art.es)

---

C. Cardenal Ilundain nº 3. Portal 3 Local 3. 41013 Sevilla

955 312 433, 650 012 880

[contacto@v-art.es](mailto:contacto@v-art.es)