



**AulaArcade**

**Aula Arcade S.L**

Escuela especializada de videojuegos  
Ronda de capuchinos, 4, Local 1, 41003 (Sevilla)

# ESCUELA DE VERANO AULA ARCADE 2017



ILUSTRACIÓN: POKEMON (3DRIVERS)



**CURSO DE INICIACIÓN AL MODELADO 3D EN VIDEOJUEGOS  
(13-18 años)**

## **PRESENTACIÓN**

Todos sabemos que actualmente, el modelado 3D es usado para una multiplicidad de funciones en diferentes tipos de industria. Sabemos también que puede resultar algo intimidatorio para los nuevos alumnos, en nuestra escuela sin embargo, sabemos cómo incentivar el aprendizaje a través de una enseñanza cercana y clara.

Uno de los objetivos de este curso intensivo de verano de Iniciación al modelado es que puedas tener la oportunidad de conocer la aplicación de éste en el ámbito de los videojuegos. Trataremos de tender puentes entre las aptitudes de nuestro alumnado y la exigente demanda externa, por medio de una guía basada en la práctica y la comprensión de las herramientas al uso.

Durante el curso conocerás algunas de las herramientas punteras en el mercado actual para la creación de modelos y su implementación para los videojuegos. Obtendrás los cimientos de unos conocimientos base, que luego podrás completar con una profundización de ellos para llegar a ser un profesional en este campo.

No olvidemos que el desarrollo de videojuegos es a día de hoy una industria muy sólida que además sigue creciendo a un ritmo increíble, por lo que puede ser un sector importante de cara al posible futuro laboral de nuestros hijos.

## **¿POR QUÉ CON NOSOTROS?**

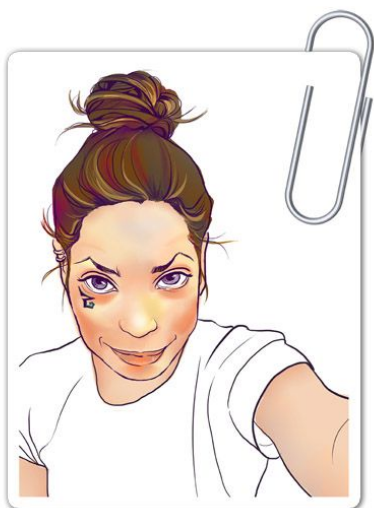
Aula Arcade está formada al completo por desarrolladores de videojuegos, nuestra formación está enfocada de manera práctica para que al salir de aquí tengas tanto los conocimientos necesarios para crear un videojuego como un portfolio que mostrar. No es necesario disponer de portátil o equipo propio porque en nuestra aula disponemos de todo el equipamiento necesario, incluido un **PC de última generación por alumno**.

Nuestras clases son **100% presenciales**. Y todos nuestros grupos son reducidos (Entre 8 y 10 personas) ofreciendo una formación personalizada. **Somos la 1ª Escuela especializada de videojuegos de Andalucía.**

## HORARIOS

La duración total del curso es de **60 horas** comenzamos el **3 de Julio** y terminamos el **28 de Julio**. El horario de clases es **Lunes a Viernes de 09:00h a 12:00h**

## ¿QUIÉN LAS IMPARTE?



### **CRISTINA GONZÁLEZ DE LA ROSA** **(willsurvive.ws)**

Cristina González es una **ilustradora gráfica** andaluza que usa el nombre artístico de Willsurvive desde hace varios años. Instruida en las Artes Bellas, las cuales ha logrado perfeccionar a lo largo del tiempo con **diversos masters y proyectos en diversos países de Europa**.

Comenzando su carrera como artista plástica, decidió fundirse con el difuso panorama creativo, profundizando en diversas técnicas de ilustración y tecnologías, teniendo hoy día un amplio rango de aptitudes, como son la de **artista 3D, diseñadora, ilustradora**.

Tanto técnica como estilísticamente, sus estilos han madurado de manera multidisciplinar dentro del ámbito de los **Videojuegos, aplicaciones móviles** o editorial entre otros.

## PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio del curso es de **550€**. El pago del mismo podrá hacerse por transferencia bancaria o en efectivo en el mismo aula.

## DESCUENTOS

Si vienes con un **amigo/a** ambos tendréis descuento un descuento del 10%, quedando el precio final en **495€**.

## TEMARIO

### 1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Conceptos generales 3d.
- 1.2. Introducción al software que usaremos. Cómo instalarlo. Dónde conseguir recursos.
- 1.3. Adaptación al software y configuración de la tableta gráfica el ratón.

### 2. MAYA

#### 2.1. PRIMEROS PASOS

- 2.1.1. Navegación y personalización de la interfaz.
- 2.1.2. Creación de polígonos Conociendo los vértices, las aristas y las caras.
- 2.1.3. *Channel box* y *Attribute Editor*.
- 2.1.4. Guardado, importación/exportación.

#### 2.2. MENÚ POLÍGONO

- 2.2.1. Profundización de las opciones de modificación de la malla.
- 2.2.2. Extruir, separar, unir, puente, insertar anillo de aristas (*edge loop*), dividir, etc.
- 2.2.3. Herramienta de suavizado de vértices y deformación.
- 2.2.4. *Nurbs* y curvas.

#### 2.3. CREAR PERSONAJE (ejercicio práctico)

- 2.3.1. Uso de imágenes de referencia y la *Hot Box*.
- 2.3.2. Operaciones de modelado aprendidas y reflexión de la malla.

#### 2.4. TEXTURAS Y LUCES

- 2.4.1. Uso de materiales para la aplicación de textura sobre nuestro modelo anterior.
- 2.4.2. Mapeado UV y su editor.
- 2.4.3. Iluminación básica: tipos luces y su modificación. (Menú Render).

#### 2.5. MENÚ ANIMACIÓN

- 2.5.1. Línea de tiempo.
- 2.5.2. *Key frames*.
- 2.5.3. *Graph editor* y su edición de curvas.

### 3. ZBRUSH

#### 3.1. PRIMEROS PASOS

- 3.1.1. Interfaz: conociendo menús y personalización.
- 3.1.2. Navegación.

### 3.2. MODELADO

- 3.2.1. Herramienta pincel.
- 3.2.2. Modelado con malla base.
- 3.2.3. Modelado a partir de *Zspheres*.
- 3.2.4. Añadir y sustraer.
- 3.2.5. *Subtools*.
- 3.2.6. Uso correcto *Dynamesh*, *Zremesher*, Dividir.
- 3.2.7. Modelar con Alphas.

### 3.3. EXPORTAR/IMPORTAR MODELOS

- 3.3.1. *Decimation Master* plugin.
- 3.3.2. Uso de otro software de retopología externo: Topogun.
- 3.3.3. Importar modelos básicos de otros programas.

### 3.4. TEXTURIZAR

- 3.4.1. Modo *Polypaint*
- 3.4.2. Uso del *Spotlight* con proyección de imágenes.

### 3.5. PRESENTACIÓN DE MODELOS

- 3.5.1. Cómo dar una visibilidad más profesional a tus modelos.
- 3.5.2. *Turntable* y configuración de película.

## 4. TOPOGUN, MUDBOX, PHOTOSHOP (visión general y uso)

- 4.1. Uso de Topogun para retopología.
- 4.2. Mudbox como herramienta alternativa de modelado y texturizado.
- 4.3. Photoshop para presentación de *snapshots* y creación de texturas.