

3D PARA VIDEOJUEGOS



EDITECA

CURSO:

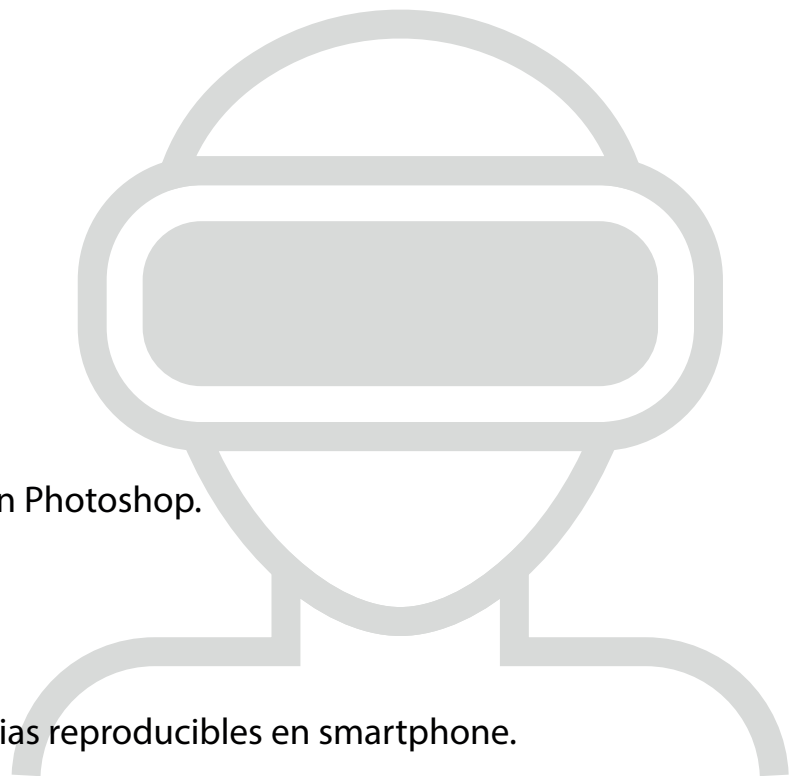
Modelado para motores de videojuegos

60h

Mediante este curso, el alumno podrá crear sus propios modelos 3D para trabajar con ellos dentro de motores de videojuegos y crear experiencias de Realidad Virtual. A la hora de crear experiencias de Realidad Virtual es necesario disponer de una sólida base sobre cómo desarrollar y gestionar modelos 3D para emplearlos dentro de experiencias de virtuales. Para crear experiencias de realidad virtual es necesario disponer de modelos correctamente desarrollados, que hagan que estas experiencias puedan ejecutarse con fluidez y dispongan de un aspecto visual óptimo. Se estima un total de **60 horas** de dedicación al curso entre teoría y práctica, más **15 horas** desarrollando el proyecto final de curso.

TEMARIO / MÓDULOS

- Presentación.
- Conceptos básicos.
- Modelado 3D.
- Materiales.
- Mapeado Unwrap UVW.
- Diseño y ajuste de texturas en Photoshop.
- Ajustar y optimizar modelos.
- Exportar modelos acabados.
- Optimización para experiencias reproducibles en smartphone.
- Creación de colecciones de recursos 3D.
- Despedida.



TEMARIO DESGLOSADO (A continuación)

1. Presentación

2. Conceptos básicos

Instalación de 3DS Max.

Interfaz.

Transformaciones (Mover, rotar y escalar).

3. Modelado 3D.

Modelado con objetos básicos.

Modelado con Splines.

Modelado con Mallas editables.

4. Materiales

Material Standard.

Material Multi-Sub Object.

5. Mapeado UVW

Concepto de mapeado.

Uso del modificador UVW.

6. Mapeado Unwrap UVW

Definición mapeado Unwrap UVW.

Uso del mapeado Unwrap UVW.

Unwrap UVW para generar estructuras de lightmaps.

Mapeado de personajes y elementos complejos.

7. Diseño y ajuste de texturas en Photoshop.

Instalar Photoshop / Gimp.

Edición y ajuste de texturas.

Creación de texturas a partir del modificador Unwrap.

Formatos de imagen.

8. Ajustar y optimizar modelos.

Análisis de la geometría.

Optimización rápida de modelos.

Optimización de modelos mediante el uso de texturas.

9. Exportar modelos acabados.

Exportar modelos.

Exportar grupos.

10. Optimización para experiencias reproducibles en smartphone

Optimización del modelo.

11. Creación de colecciones de recursos 3D.

Colecciones de modelos 3D.

12. Despedida