

Diplomado T33NS

3D DESIGNER adolescentes

Este diplomado está dirigido a todos los adolescentes (13 a 19 años) interesados en aprender a diseñar (modelar) en 3D para posteriormente usar sus habilidades en diversas industrias, diseño industrial, diseño gráfico, arquitectura, animación 3D, realidad virtual, videojuegos, televisión, cine, etc. Al final del diplomado, los participantes tendrán un portafolio de proyectos modelados en 3D con las mismas herramientas usadas por los profesionales más reconocidos alrededor del mundo. Desde el primer día se comienza a aprender la técnica para lograr modelos 3D con un alto nivel de detalle. Los participantes aprenden a crear en 3D usando su imaginación mientras van conociendo las mejores prácticas de topología para superficies rígidas y superficies suaves. Se recomienda que los participantes tengan nociones de dibujo, pintura y/o música.

Algunos de los temas que se aprenden:

- Interfase de Maya
- Modelado de Robot 3D
- Modelado 3D de vehículo 4x4
- Modelado 3D de producto
- Aprendiendo a hacer texturas para modelos 3D
- Aprendiendo a usar los materiales
- Iluminación digital
- Rendering
- Modelado 3D de personaje
- Posando al personaje 3D
- Efectos de Tela y Cabello
- Creando el portafolio de proyectos

Interfase

Los participantes comienzan a modelar en 3D mientras aprenden la interfase de Autodesk Maya. Se muestran ejemplos de lo que es un buen modelo 3D y los que no son funcionales. Se explica cómo ir creando paso a paso de una manera organizada. Los adolescentes comienzan a explorar las herramientas de modelado básicas desarrollando su creatividad.

Modelando superficies rígidas

Se comienza a intensificar el uso de herramientas para obtener modelos con superficies rígidas limpias. Los participantes comienzan a construir un robot 3D aplicando los conocimientos de modelado 3D respetando las reglas de construcción establecidas. Al terminar modelan un vehículo 4X4 usando nuevas técnicas.

Modelado de Producto

En esta etapa se comienza el proyecto para aprender a modelar productos de diseño industrial que requieren ciertas reglas de continuidad y tangencia. Se explica el uso de herramientas claves en Maya para poder lograr resultados impresionantes en corto tiempo. Se explica cómo combinar NURBS y polígonos con precisión.

Materiales y Texturas

Los adolescentes en esta etapa aprenden a usar materiales y texturas para aplicarlas en sus modelos 3D. Aprenden a manejar las luces y cámaras para poder tener distintos renders finales de sus creaciones. Se muestran tips para trabajar con capas y poder editar las imágenes finales fácilmente. Se explica como optimizar los tiempos de render.

Modelado orgánico

Los participantes aprenden a modelar un personaje 3D paso a paso usando Autodesk Maya. Aplican los conceptos aprendidos anteriormente pero además ahora usan herramientas nuevas para lograr resultados orgánicos con un alto nivel estético. Se explica cómo usar las proporciones de los músculos faciales y corporales.

Accesorios

Se muestra como modelar accesorios y elementos como tela y cabello. Además, se explica cómo posar a los personajes para render final. Se muestran ejemplos de cómo usar los modelos para imprimirlos en una impresora 3D. Los participantes entienden como reciclar sus creaciones y estilizarlas de diversas formas.