

Modelado 3D básico

El objetivo del curso de modelado 3D básico es que los asistentes aprendan las diferentes herramientas con las que cuenta Blender para la manipulación de modelos 3D ya sea para un uso general o para la creación de assets para videojuegos.

Perfil de Ingreso:

Es requerimiento una computadora con Blender instalado y funcional, además de un mouse que cuente con la rueda de scroll. Tu software de dibujo favorito (aunque preferentemente sea Photoshop) que funcione por capas.

Opcional:

- Que la computadora cuente con tarjeta gráfica dedicada.
- Tableta gráfica.

Perfil de egreso:

Al finalizar el curso, se tendrán los conocimientos principales básicos para adentrarse al mundo del arte 3D, más allá de lo que representa extruir polígonos.

Sesión 1: técnicas de modelado y herramientas básicas de Blender.

Se abarcarán los temas:

- Topología
- Low poly/High poly
- Atajos de Blender
- Renderizado

Se mostrarán los distintos procesos que existen para realizar modelos 3D simples y de objetos de uso cotidiano, incluyendo el como ponerles texturas sencillas y los distintos motores que existen para renderizar. Además de mostrar los distintos atajos con los que cuenta Blender para ser más eficientes.

Sesión 2: Texturizado por medio de mapas UV.

En esta sesión se abarcarán los conceptos de:

- UV mapping/UV unwrapping.
- Correcto descocido de una maya.
- ¿Qué no hacer al momento de hacer mapas?
- Como vincular una textura de tu software de dibujo a Blender.

Durante la sesión se mostrará todo el proceso de principio a fin de como realizar un texturizado por medio del dibujo con ayuda de softwares de dibujos externos

(preferentemente Photoshop) además de indicar todas las medidas que se utilizan para todo este mismo proceso.

Sesión 3: modificadores.

Para esta sesión se mostrará:

- ¿Qué son los modificadores?
- Modificadores de vital importancia

En el proceso se mostrará el distinto uso que tienen los modificadores de Blender para realizar modelos 3D de una forma más automatizada. La sesión se enfocará principalmente en los modificadores del tipo “Generar”.

Sesión 4: Texturizado por medio de nodos.

En esta sesión un poco amplia se abarcarán conceptos como:

- Superficie y volumen.
- Nodo Principled BSDF.
- Normales.
- Rugosidad.
- Materiales metálicos y no metálicos.
- Textura procedural.
- Toon Shading.
- “La perfección viene de la imperfección”.

En el transcurso de la sesión se intentará abordar todo el concepto de lo que son los nodos de textura en Blender sin abrumar demasiado a los asistentes (debido a que este tema representa demasiada información) y que los mismos obtengan un manejo sencillo de los nodos para realizar texturas buenas sin que haya necesidad de utilizar mapas UV.

Sesión 5: Rigging.

Esta sesión si será un poco más complicada, se abarcarán conceptos como:

- Huesos.
- Pesos.
- Geometría correcta para el rigging.
- Principios de animación
- Aplicación de animación simple.

Parecido a la sesión anterior, el tema del rigging y animación puede ser un poco abrumadora por lo que se abordará de la forma más simple posible para que al final los asistentes tengan el conocimiento necesario para realizar rigging y hacer animaciones simples que específicamente se utilicen para videojuegos, se explicará el formato correcto para que puedan exportarse a algún game Engine

como Unity y que sea fácil para el diseñador de juegos manipular estas animaciones.

Al concluir cualquiera o todos estas sesiones, los asistentes tendrán el buen manejo de los aspectos más clave del mundo del modelado 3D y con base en esos principios, impulsarse hacia adelante a seguir explorando el software de blender enseñándose a si mismos hasta ser los modeladores que aspiren a ser.