

CURSO ONLINE DE CREACIÓN DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS: 3D STUDIO



250,00 € - 350,00 €

Si desea ser un experto en diseño 3D y ser capaz de crear personajes para videojuegos este es su momento, con el Curso Online de Creación de Personajes para Videojuegos: 3D Studio podrá adquirir los conocimientos necesarios para realizar esta labor de la mejor manera posible. Hoy en día el mundo de los videojuegos se ha convertido en un sector en auge debido a la gran expansión de usuarios que utilizan esta forma de entretenimiento, por lo que realizar juegos de calidad que sean dinámicos e interactivos es muy importante para el éxito de la empresa. Por ello con la realización de este Curso Online de Creación de Personajes para Videojuegos: 3D Studio podrá realizar todas las partes de un personaje de animación para conseguir un resultado de calidad y de manera independiente.

Categorías: [Creación y Desarrollo Multimedia en 2D y 3D](#), [Cursos online](#) |

Duración	150 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

1. MÓDULO 1. CREACIÓN DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS: 3D STUDIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARAR LA ESCENA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELAR EL CUERPO

1. La pierna
2. Las caderas
3. El tronco
4. El brazo
5. Detallar el cuerpo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA MANO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA CABEZA

1. La cara
2. El cráneo
3. La mandíbula
4. La nariz
5. Los labios y la boca
6. El cuello
7. Detalles

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA OREJA

1. Modelado de la oreja
2. Unir a la cabeza

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UNIR CON EL CUERPO

UNIDAD DIDÁCTICA 10. UNIR LAS MITADES

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

1. El bañador
2. Dientes y lengua
3. Perilla y cejas
4. El pelo

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

1. La piel
2. Los ojos
3. El resto de elementos