

Be + Be pro

Maxon Cinema 4D
ASSETS PARA VIDEOJUEGOS



Maxon Cinema 4D

ASSETS PARA VIDEOJUEGOS

Realiza sorprendentes assets para videojuegos sin tener conocimientos previos de 3D. En este curso aprenderemos con Cinema 4D a modelar con el poligonaje usado actualmente en la industria de los videojuegos. Luego pasaremos a optimizar cada objeto creado para finalmente, con la ayuda de Substance Painter, darle color y vida a nuestros modelos.

Duración: 30 horas

Temario:

- Introducción al 3D
- Modelado Poligonal
- Splines, deformadores y clonador
- Primeros assets lowpoly
- Assets avanzados
- Avance, corrección y término de asset personal
- Mapeado UV y exportación base
- Generando primeros detalles
- Introducción a Substance Painter
- Flujo de trabajo Cinema 4D y Substance Painter.
- Exportación y render



Introducción al 3D

- Entendiendo la interfaz.
- Vistas y tipos de interacción en el visor.
- Interacción con objetos y atajos.
- Primeros modelos con primitivas.

Modelado poligonal

- Diferencia entre objetos paramétricos y editables.
- Acerca de vértices, aristas y polígonos.
- Cortando, extruyendo y redondeando geometrías.
- Quads vs Triangles.

Splines, deformadores y clonador

- Spline y múltiples usos.
- Generando múltiples objetos con Clonador.
- Generando aleatoridades.
- Optimización correcta.

Primeros Assets LowPoly

- Analizando referencias y comparaciones.
- Reconstruyendo topologías.
- Entendiendo la distribución de polígonos.
- Generando primer asset.

Assets avanzados

- Analizando referencias.
- Recreación de topología.
- Entendiendo la distribución de polígonos.
- Generando Asset con múltiples objetos.

Avance, corrección y término de asset personal

Mapeado UV y Exportación Base

- ¿Qué son las UV?
- Optimización y preparación de archivos.
- Cortes base.
- Importancia de jerarquías.
- Preparación de archivo para exportación LowPoly.

Generando primeros detalles

- Entendiendo el comportamiento de la malla
- Vista general al entorno de esculpido.
- Configurando para evitar deformaciones en malla.
- Preparación de archivo para exportación HighPoly.

Introducción a Substance Painter

- Entendiendo la interfaz.
- Canales y tipos de materiales.
- Qué son las SmartMask.
- Carpetas y flujo de trabajo.
- Pintado selectivo con máscaras simples.

Flujo de trabajo Cinema 4D y Substance Painter


- Importación LowPoly.
- Bakeo de NormalMap HighPoly a LowPoly.
- Usando canales y SmartMask para generar desgastes e imperfecciones.
- Efectos y Post-efectos.

Exportación y Render

- ¿Qué es PBR?
- Entendiendo los diferentes tipos de exportación PBR.
- Entendiendo y analizando los canales de exportación.
- Creación y configuración de preset de exportación.
- ¿Qué es Sketchfab?
- ¿Qué es PixelBerg?





 (01) 321 1000

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe