

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Nombre Programa:** Arte 3D para videojuegos. Desde cero, con enfoque comercial y laboral

**Tipo de programa:** Diplomatura

**Facultad articulada:** Comunicación

**Duración:** 100 horas

**Público objetivo:**

Desde los 13 años, interesados por aprender y/o trabajar del arte digital de manera profesional. Dirigido a artistas, diseñadores gráficos y diseñadores de productos.

**Justificación:**

La tecnología sigue avanzando, Colombia comienza a resaltar a nivel mundial y las empresas buscan artistas profesionales con nuevas habilidades para satisfacer su demanda de proyectos. Por esta razón se busca satisfacer esta demanda de conocimientos creativos, para que el estudiante al final pueda escoger un rumbo y saber cómo trabajar para una de estas empresas o ser un freelance exitoso desde las plataformas digitales.

**Objetivo general:**

Enseñar arte 3D desde el dibujo básico, hasta el arte 3D, con un enfoque profesional y laboral.

**Objetivos específicos:**

- Aprender a usar photoshop
- Aprender a usar Blender
- Aplicar las bases del dibujo digital
- Enseñar a crear un pipeline artístico profesional
- Crear conceptualizaciones artísticas para videojuegos
- Uso de tarjetas digitalizadoras
- Aplicación de los fundamentos de un modelado 3D
- Aplicación de los principios de la animación 3D para darle vida a un modelado 3D
- Uso de una impresora 3D, conocerán sus procesos, los materiales y algunos fundamentos
- Aprender a crear portafolios para clientes, empresas y público final
- Presentación de portafolio a una empresa real
- Uso de Fiver y a creación de su propio espacio de venta como freelancers
- Conocimiento de casos exitosos de un freelancer de Fiver

## Competencias que adquirirá en el programa:

Tras participar de cada módulo teórico y práctico, se espera que el alumno aprenda:

- Bases del dibujo digital profesional
- Usar Photoshop o clip studio paint, Blender, y otros programas
- Usar una tableta digitalizadora
- Crear un pipeline artístico para videojuegos
- Organizar un Moodboard de concept art
- Imprimir en una máquina de impresión 3D
- Crear sus propios modelos 3D
- Animar Modelos en 3D
- Crear un portafolio profesional
- Organizar su propia vitrina digital internacional si desea ser freelancer

## 2. ESTRUCTURA

Módulos	Temas	Intensidad horaria
<b>Módulo 1</b>	<b>ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Influencias de Proporciones, formas básicas y volúmenes</li><li>• Construcción de un entorno</li><li>• Volúmenes y perspectivas orientado a objetos</li><li>• Shading orientado a objetos.</li><li>• Construcción de un prop</li><li>• Anatomía del cuerpo humano en formas simplificadas</li><li>• Lenguajes de formas y líneas de acción</li><li>• Teoría del color y aplicaciones básicas</li><li>• Acercamiento al proyecto del modulo</li></ul> <b>PIPELINE PARA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Concept Art</b></li></ul> Photoshop <b>BRIEFING Y MOODBOARD</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Shading y Thumbnails</b></li><li>• Historia del arte</li><li>• Tips para sheading en photoshop o en clip studio paint</li><li>• Colorización y texturización</li><li>• Modelsheet</li><li>• Planteamiento del proyecto final</li></ul>	32 horas

<p><b>Módulo 2</b></p>	<p><b>Modelado 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia y creación de Blender</li> <li>• Introducción a las primitivas e interfaz de Blender</li> <li>• Importación de planos o bocetos</li> <li>• Herramientas para esculpir: Edge, Point, Face</li> <li>• Importación y creación de materiales y texturas</li> <li>• Abrir UVS:</li> <li>• Aplicación de texturas</li> <li>• Iluminación</li> <li>• Pruebas de render</li> </ul>	<p>22 horas</p>
<p><b>Módulo 3</b></p>	<p><b>Introducción a la impresión 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la impresión 3d</li> <li>• Tipos de impresora (resina/filamento)</li> <li>• Cómo funciona la impresora</li> <li>• Conceptos claves</li> <li>• Materiales a usar</li> <li>• Manejo del software</li> <li>• Errores comunes en un archivo</li> <li>• Como poner soportes a la impresión</li> <li>• Tiempos de exposición</li> <li>• Preparación previa de la impresora</li> <li>• Primera impresión</li> <li>• Postprocesado o limpieza</li> <li>• Como usar el alcohol o resina de forma responsable</li> <li>• Como desechar el material</li> <li>• Revisión de la primera impresión</li> <li>• Planteamiento del proyecto final</li> <li>• Áreas de negocio con la impresión 3D</li> <li>• Cómo cotizar una impresión</li> <li>• Aplicación en la industria</li> <li>• Impresión del proyecto final</li> <li>• Revisión del proyecto final</li> <li>• Cómo hacer mantenimiento a la impresora</li> </ul>	<p>15 horas</p>
<p><b>Módulo 4</b></p>	<p><b>Animación 3D con Blender</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del módulo y el docente</li> <li>• 12 principios de la animación</li> <li>• Interfaz de blender para animar</li> <li>• Herramientas</li> <li>• Importación de modelos para animar</li> <li>• Interfaz para animar</li> </ul>	<p>25 horas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciclo de caminado pose a pose</li> <li>• Conocimiento del Graft editor</li> <li>• Suavizado de curvas</li> <li>• Ajuste de cámara</li> <li>• Propiedades del render</li> <li>• Producto final</li> <li>• Presentación producto final</li> </ul>	
--	--	--

<b>Módulo 5</b> Seminario	<p><b>ARTE CONCEPTUAL APLICADO COMERCIAL Y PROFESIONALMENTE EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS</b></p> <p><b>Temas del seminario:</b></p> <p><b>Sesión 1: (3 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión e industria del arte 3D, desde la perspectiva de un freelance senior</li> <li>• Cómo ser Freelance y no morir en el intento</li> <li>• Conociendo plataformas de trabajo freelance: Fiver</li> <li>• Creando un perfil en Fiver</li> </ul> <p><b>Sesión 2: (3 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión e industria del arte 3D, desde la perspectiva de una empresa</li> <li>• Creando un portafolio profesional para empresas</li> <li>• Presentando un portafolio profesional</li> </ul> <p><b>Objetivo del seminario:</b></p> <p>El objetivo es que los asistentes salgan con un conocimiento de la industria y un enfoque en cómo trabajar en ella, alrededor de la habilidad que han desarrollado. Adquirir una perspectiva de qué mejorar, para alcanzar el éxito en el campo del arte 3D profesional.</p> <p><b>Esquema del seminario:</b></p> <p>Cada uno de los 2 espacios tendrá su propio ponente. Los espacios serán prácticos y didácticos.</p> <p><b>Docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Docentes senior en su campo. (Uno en cada sesión)</li> </ul>	6 horas
------------------------------	--	---------

### 3. METODOLOGÍA

Teórica y práctica, se realizará el acompañamiento a cada estudiante para presentar un proyecto final al finalizar el programa.