



## Advanced Sculpting & Modeling [Level 3]

### SYLLABUS:

CURSO : Advanced Sculpting & Modeling [Level 3]  
AUTODESK CERTIFIED INSTRUCTOR : Oscar López  
DURACIÓN : 30 Horas

### OBJETIVOS GENERALES:

Acorde con los estándares principales de las Industrias divididas en 3 Áreas: Cine & TV Broadcast, Arquitectura e Ingeniería y Contenidos para Games, Autodesk propone 3 niveles de entrenamiento para cada una de estas Áreas.

Este curso lo formara en el tema de Sculpting, Mudbox es la aplicación de esculpido digital para artistas y profesionales. Es un avanzado modelador tridimensional, de alta resolución, basado en Brushes 3D (brochas 3D) para modelado; Mudbox se ha diseñado para técnicas básicas de esculpido hasta las necesidades más avanzadas de los profesionales que trabajaban en las áreas como el cine, video games, diseño, y las industrias de la visualización. El Sculpting (esculpido) único de Mudbox le deja tallar, modelar, suavizar sus modelos digitales, como si usted trabajara en un modelo de arcilla real. En este curso veremos como Mudbox ofrece herramientas como Normal y Displacement Map Baking, multi niveles para la subdivisión de polígonos en su modelo y edición de multi capas para su esculpido y pintado. Todas estas características son fácilmente reconocidas en su flujo de trabajo accesibles y a una velocidad rápida en escenas extremadamente pesadas.

### **SYLLABUS:**

#### **01. MÓDULO I** **USER INTERFACE**

- Introduction Course
- Menu Bar
- 3D View
- UV View
- Image Browser
- Object List Layer / Sculpt & Paint
- Viewport Filters
- Properties Sculpt
- Sculpt Tools
- Paint Tools
- Select & Move Tools
- Stencil Tray
- Falloff Tray
- Material Presets Tray
- Lighting Presets Tray
- Camera Bookmarks Tray

## **02. MÓDULO II**

### **INTRO SCULPTING**

- Manage geometry
- OBJ & MUD workfiles
- Import & Subdivision levels
- Transform geometry
- Selecting / Freeze & Lock Tools
- Intro Sculpting
- Properties Sculpt
- Use & manage sculpting tools
- Translate & Transform 3D model with Mirror
- Configure geometry to import information

## **03. MÓDULO III**

### **TOOLS & IMPROVEMETS TO SCULPTING**

- Geometry block to modeling
- Geometry hold & organize objects
- New geometry object in 3D view
- Manage Material Panel
- Sculpting Process in models
- Select & Freeze geometry
- Use Steady Stroke to Sculpting

## **04. MÓDULO IV**

### **SCULPTING I**

- Stamps to Sculpt
- Stencils to Sculpt
- Layers in MUDBOX
- Sculpt layer
- Mask in layer
- New shapes in model with Curves

## **05. MÓDULO V**

### **SCULPTING II**

- Manage Layers to sculpt
- Flats shapes with curves
- Customize Stamps to sculpting
- Fast shapes with Imprint Sculpt tool

- Lab modeling with Sculpt layer

## **06. MÓDULO VI**

### **MATERIALS, LIGHTS & CAMERAS**

- Materials Presets
- Creating Materials
- Review HDR Theory
- HDRI & EXR
- Lights Presets
- Light Properties
- Creating Light
- Customize Light with Show Manipulator
- Setting Camera & Properties
- Create Camera Bookmark

## **07. MÓDULO VII**

### **PAINT & TEXTURES**

- Customize Paint Brush
- Create Paint Layer
- Use texture for Painting
- Painting with Stencils
- Painting with Stamps
- Projection Technique
- Customize Stamps for Painting

## **08. MÓDULO VIII**

### **WORKFLOW EDITING**

- Projection Painting with Combustion
- Mudbox Switching to Combustion
- Intro Ambient Occlusion
- Extract Ambient Occlusion Tool

## **09. MÓDULO IX**

### **MANAGE FILTERS, UPDATING TEXTURES & EXPORT**

- Manage Viewport Filters to model
- Updating information maps in Mudbox
- Exporting geometry and maps from Mudbox

## **10. MÓDULO X**

### **IMPROVEMENTS TO TOPOLOGY**

- Manage Graphite
- Using SwiftLoop Paint / Connect with Set Flow
- Draw on Surface OBJ In 3ds MAX Using
- ProOptimizer with Batch Optimization

#### **METODOLOGIA:**

Las clases serán teórico prácticas, cada módulo teórico será acompañado de un ejercicio práctico que refuerce los conceptos previamente impartidos, estos serán evaluados permanentemente hasta que el alumno repita el ejercicio por sí solo. La estructura curricular, contenidos y la metodología de enseñanza está definida por las nuevas currículas de Autodesk definidas en el Autodesk Trainer Program y los Workshops para instructores certificados y que vienen en los AOTC y AOLM, Autodesk Official Training Courseware y Autodesk Oficial Learning Material respectivamente.

#### **EVALUACION:**

Cada modulo tendrá una nota, el promedio de estas notas generará un puntaje máximo que será de 100 puntos. Para aprobar el curso se necesita un mínimo de 70 puntos para lograr la certificación internacional, si el alumno obtuviera un promedio inferior a 70 pero no menor que 50, tendrá derecho a rendir el examen sin costo adicional en fecha programada por el ATC, en su defecto si desea ser evaluado en fecha no programada por el ATC, deberá abonar la suma de US\$20 lo cual le da derecho a una asesoría de 3 horas. Los alumnos que obtengan un promedio inferior a 50 puntos deberán a volver a tomar el curso para poder lograr su certificación internacional.

#### **MATERIAL DE CONSULTA:**

- Autodesk Mudbox Reference.
- Autodesk Mudbox Tutorials.
- Autodesk Mudbox Technical.

#### **Requerimientos del Sistema:**

##### **Software**

- La versión de 64 bits del software Autodesk® Mudbox™ 2017 es compatible con los siguientes sistemas operativos:
  - ✓ Microsoft® Windows® XP Professional, SP2
  - ✓ Microsoft® Windows Vista® Business, SP1
- La versión de 64 bits del software Mudbox 2014 es compatible con los siguientes sistemas operativos:

- ✓ Microsoft Windows XP Professional x64 Edition, SP2
- ✓ Microsoft Windows Vista Business, SP1

- La documentación de Mudbox 2014 es compatible con cualquiera de los siguientes navegadores web:

- ✓ Microsoft® Internet Explorer® 6.0 o superior
- ✓ Mozilla Firefox® 2.0 o superior

#### Hardware

- Como mínimo, la versión de 32 bits del software Mudbox 2014 requiere de un sistema con el siguiente hardware:

- ✓ Procesador Intel® Pentium® 4 (o equivalente)
- ✓ 1 GB de RAM (2 GB recomendado)
- ✓ 650 MB de espacio disponible en el disco duro (2 GB recomendado)
- ✓ Adaptador Ethernet o tarjeta de Internet inalámbrica
- ✓ Tarjeta gráfica OpenGL® con aceleración por hardware
- ✓ Ratón de tres botones o tablet Wacom® comprobado
- ✓ Unidad de DVD-ROM

- Como mínimo, la versión de 64 bits del software Mudbox 2014 requiere de un sistema con el siguiente hardware:

- ✓ Procesador Intel EM64T, AMD Athlon® 64, o AMD Opteron®
- ✓ 1 GB de RAM (2 GB recomendado)
- ✓ 650 MB de espacio disponible en el disco duro (2 GB recomendado)
- ✓ Adaptador Ethernet o tarjeta de Internet inalámbrica
- ✓ Tarjeta gráfica OpenGL® con aceleración por hardware
- ✓ Ratón de tres botones o tablet Wacom® comprobado
- ✓ Unidad de DVD-ROM

#### Notas:

- Las últimas unidades de tarjetas gráficas son necesarias para una adecuada presentación.
- Las unidades más recientes de Wacom son necesarias para un mayor soporte de tablet.