

Curso de Diseño Gráfico 3D + IA

Objetivo del Curso de Diseño Gráfico 3D + IA: Trata sobre la fusión de las técnicas tradicionales de creación de entornos y personajes tridimensionales con las nuevas herramientas de inteligencia artificial que aceleran, mejoran y automatizan el proceso creativo.

Plan de Evaluación: Curso presencial practico mediante la realización de ejercicios en clase y evaluadas por Ingeniería Digital CA.

Duración del Curso: 32 Horas Académicas de 45 minutos cada hora. 8 clases

Perfil del Estudiante: Curso dirigido a estudiantes de diseño gráfico, profesionales y afines.

Contenido del Curso

Proyecto 1: Lettering 3D Artístico

- Objetivo: Introducción al entorno 3D y renderizado rápido.
- Cinema 4D Clase 1: Uso de MoText, splines y generadores (Extrude/Sweep).
- Composición y jerarquías.
- Redshift Clase 2: Uso de Presets de materiales (Metales/Plásticos).
- Iluminación con HDRI y render final

Proyecto 2: Personaje "Toy Art" (Básico)

Objetivo: Introducción al modelado orgánico y escultura digital. Este modelo servirá de base para la preparación de impresión al final del curso.

- ZBrush (Clase 3): Bloqueo de formas primarias usando esferas y Dynamesh. Proporciones básicas y herramientas de transformación (Move, Snake Hook).
- ZBrush (Clase 4): Refinamiento de la superficie y pulido con pinceles HPolish y DamStandard. Uso de ZRemesher para obtener una topología limpia y exportación a Cinema 4D para render de presentación.

Proyecto 3: Criaturas Peludas (Mascotas Digitales)

Objetivo: Dominar sistemas de pelo (Hair) y materiales avanzados en Redshift.

- Cinema 4D (Clase 5): Creación de un personaje estilo "obeja" usando volúmenes básicos. Aplicación del sistema C4D Hair, peinado (Brush tool) y dinámicas simples.
- Redshift (Clase 6): Configuración del RS Hair Shader. Ajuste de varianza de color, grosor del pelo y configuración de iluminación tipo Rim Light para resaltar el volumen del pelaje.

Proyecto 4: Personaje Icónico y Producción Final

Objetivo: Crear un modelo de alto detalle y configurar un archivo técnico para impresión 3D.

- ZBrush & C4D (Clase 7): Modelado de un personaje reconocido (estilo Pop o Anime). Técnicas de "Hard Surface" en ZBrush y micro-detalle (poros, arrugas o accesorios).
- Finalización e Impresión (Clase 8): Postura del personaje (Transpose Master). Preparación técnica:
- Ahuecado (Hollowing) y creación de drenajes.
- Booleans para encastrés (llaves) entre piezas.
- Exportación a Chitubox: Configuración de soportes y parámetros de exposición para resina.