

CURSO : **3D Animación de Personajes**
DURACIÓN : **32 Horas (16 Sesiones)**
PRE - REQUISITO : **Conocimientos mínimos de programas de diseño gráfico (Adobe)**

SUMILLA

El curso Animación de Personajes 3d Online pertenece al área especializada en Animación 2D y 3D, su naturaleza es de carácter práctica y su enseñanza se orienta a que los estudiantes creen y desarrollen personajes tridimensionales, dotándolos de características y propiedades relacionadas a un perfil profesional dentro de un contexto audiovisual, empleando como herramienta principal de ejecución digital el programa de animación Autodesk 3Ds Max para construir estructuras de rostros y cuerpos y componer actitudes, gestos y movimientos, los cuales funcionan como elemento narrativo dentro de una pieza audiovisual para cine o publicidad.

SES	CONTENIDO
1	Introducción a la interfaz de 3ds Max. Uso y manejo de primitivas para crear escenarios básicos. Uso de los modificadores para la deformación de geometrías.
2	Uso de referencias y configuración de viewports. Modelado de proxy's para personajes. Uso del Edit Poly para la edición de polígonos.
3	Modelado de detalles, uso de HiPoly. Uso de los Edge Loops. Uso de modificadores avanzados para deformar geometría.
Trab	Modelado de un personaje tridimensional.
4	Edición y preparación de un modelado 3d para texturizar. Uso del modificador UVW Map. Uso avanzado del modificador Unwrap UVW. Edición de mapas usando el UV Editor.
5	Uso del Unfold para corrección de mapas. Corrección y optimización de los mapas. Uso de los Pack UV's Preparación de materiales estándar.
6	Configuración de materiales avanzados. Uso de HDRI. Uso de materiales PBR. Render básico con Arnold Renderer.

Trab	Texturizado y mapeado de un personaje tridimensional
7	Introducción al sistema de rigging CAT de Eds Max. Creación de sistemas predefinidos. Creación de sistemas personalizados. Introducción al sistema Bones de 3ds Max. Uso de Bones como herramienta de soporte de CAT.
8	Configuración de un sistema de rigg personalizado. Uso de deformadores como soporte del rigg.
9	Uso de Wire Parameters. Uso del Reaction Manager.
Trab	Riggin de personajes haciendo uso de CAT
10	Uso del modificador Morpher. Uso de Wire Parameters para la conexión con interfaces. Uso del Parameter Editor.
11	Introducción al modificador Skin. Uso de Wire Parameters para la conexión con interfaces. Uso del Weight Tool.
12	Skining de articulaciones y sistemas complejos. Uso de los Mirror Parameters.
Trab	Skining de personaje y controles faciales.
13	Introducción a los principios básicos de animación. Uso de los Key frames. Uso del Curve Editor. Manejo y uso de cámaras 3d. Establecer poses principales. Usos del Dope Sheet para mejorar el timing.
14	Principios básicos de animación. Animación pose to pose. Uso de la Rotoscopia para capturar las poses principales.
15	Sincronización labial o Lip sync. Uso del Curve Editor para mejorar y afinar las curvas. Creación de loops y secuencias de animación. Exportar la pieza animada como video. Exportar como objeto para medios digitales.
Trab	Animación de un clip o acción de un personaje tridimensional.
16	EXAMEN FINAL: Entrega de proyecto final

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe