

producción

# Animada 3D



design by Origami Studio



Autodesk®

# Animando Sueños



El curso estará dirigido la productora, **Origami Studio** que lleva realizando diversos tipo de proyectos animados a los largo de 2 años en el medio, y su equipo de profesionales que destinaran el tiempo indispensable para la formación de los alumnos en este mágico mundo para que puedan tocar de primera mano el oficio de un artista 3D.

\*[www.origami-studio.com](http://www.origami-studio.com)

Si tu vocación es la de mostrar tu arte desde la pantalla y no desde la butaca del cine; si pensaste ver en la televisión algún comercial que tú animaste o sueñas con darle vida a esa historietita o cuento que te trae loco, atención que ahora **MGP -nuevas Artes-** abre la carrera de **Producción Animada 3D** que brindará las herramientas necesarias para afrontar un proyecto creativo bajo cualquier técnica animada, dando énfasis al desarrollo 3D como parte fundamental del proceso.

En esta carrera el alumno llegará a culminar un proyecto según avance en los módulos, los cuales son netamente practico-teóricos, llegando a trabajar dentro de la mecánica de trabajo en los diversos campos de una producción animada. Culminando la carrera con el proyecto terminado, que será presentado como Tesis final.

## ¿como?

Se definirá un tema principal que será desarrollado a lo largo de todo el curso en cada uno de los ejercicios de los módulos, y se orientará a los alumnos a resolver cada problema que se presente en el desarrollo del tema. Tanto en el ámbito 3D como en el conceptual. utilizando el software 3Dmax para las aplicaciones requeridas y Además se contará con seminarios exclusivos de actuación dirigidos por el primer actor nacional **Reynaldo Arenas**. y seminarios de animación a lo largo del curso, de esta forma animaremos desde el primer día.

# cátedra

**12**  
meses

en

**7**  
módulos

**MÓDULO I (1 mes 36 horas) CONCEPTO**

**MÓDULO II (1 mes - 36 horas) FUNDAMENTOS**

**MÓDULO III - 1 (1 mes - 36 horas) MODELADO INORGÁNICO**

**MÓDULO III - 2 (1 mes - 36 horas) MODELADO ORGÁNICO**

**MÓDULO III - 3 (1 mes - 36 horas) TEXTURIZADO**

**MÓDULO IV - 1 (1 mes - 36 horas) RIGGING CORPORAL**

**MÓDULO IV - 2 (1 mes - 36 horas) RIGGING FACIAL**

**MÓDULO V - 1 (1 mes - 36 horas) ANIMACIÓN - FUNDAMENTOS**

**MÓDULO V - 2 (1 mes - 36 horas) ANIMACIÓN - PRINCIPIOS**

**MÓDULO V - 3 (1 mes - 36 horas) ANIMACIÓN - MECÁNICA CORPORAL**

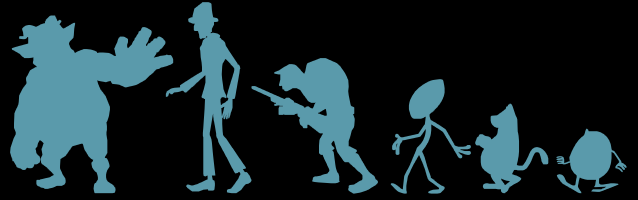
**MÓDULO VI (1 mes - 36 horas) ILUMINACIÓN - RENDER**

**MÓDULO VII (1 mes - 36 horas) POST-PRODUCCIÓN**

**ENTREGA FINAL**

# concepto

- Historia de la Producción Animada
- Historia de la Animación en el Perú
- Procesos de una producción 3D
- Presentación del tema a desarrollar-guión
- Diseño de personajes
- Síntesis de conceptos
- Planificación y dirección



En este módulo conoceremos el mundo de la animación, tanto en las diversas técnicas de estudios internacionales y locales, análisis general y comenzaremos con el planteamiento de un cortometraje animado (proyecto) que será elaborado en conjunto por los alumnos.

ENTREGA: Guión y arte conceptual-Proyecto

MOD I

# fundamentos

- Interface 3DMax: gestión de archivos / viewports
- Transformadores: mover/rotar/escalar
- Create/Modify
- Iluminación básica
- Materiales básicos
- Render
- Animación tradicional
- Storyboard
- principios de edición



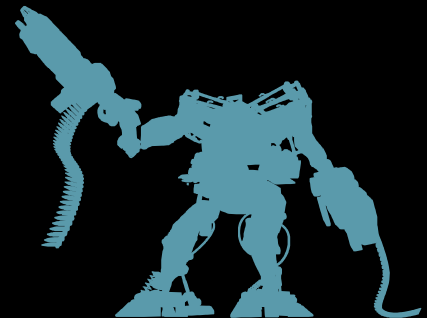
En este módulo nos familiarizaremos con el software 3D y su entorno gráfico, así como pequeños ejercicios de introducción al programa y desarrollaremos un animatic 2D usando After Effects y Adobe Premiere.

ENTREGA: presentación de Storyboard final

MOD II

# mod. inorgánico

- Modelado poligonal / modos de selección / editable poly
- Manipulación de sub-objetos,
- Loops, conexiones, resolviendo triángulos y Ngons
- Booleanos, costuras
- Subdivisión, turbosmooth
- Escenografía virtual



En este módulo aprenderemos a crear objetos del tipo industrial, escenográficos y personajes de diseño sólido que no requieran mayor deformación en animación, como vehículos, robots, muebles, etc. y como acondicionarlos para un proyecto animado

ENTREGA: Modelado escenario, utilería y personaje inorgánico de Proyecto

MOD III

# mod. orgánico

- Box modeling
- Anatomía y estudio de personajes Cartoon / Topologías
- Anatomía comparada / fisonomía
- Modelado de Cabezas / manos / pies /oreja / cuerpo /ojos / pelo
- Modelado de ropa y accesorios deformables
- Low poly /High poly
- Z-Brush en la línea de producción - Criaturas



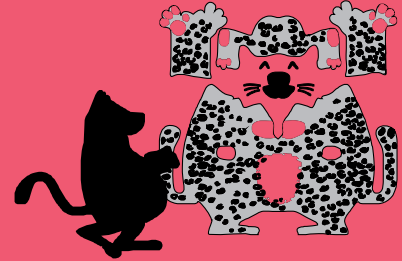
En este módulo estudiaremos la fisonomía de nuestros diseños y crearemos personajes de cuerpos blandos, orgánicos y los requerimientos necesarios para poder animarlos, además veremos la importancia de los modelos de alta y baja resolución.

ENTREGA: personajes orgánicos - Proyecto

MOD III2

# texturizado

- Teoría de color
- Conceptos UV / UVWrap - UVMap
- Estudio de materiales reales
- Texturas procedurales, materiales
- Gestión de mapas en Photoshop - bitmap
- Pintado en Zbrush
- Materiales complejos, shaders
- Introducción a iluminación



En este módulo crearemos los acabados finales de nuestros personajes como sus texturas, vestimentas y piel, además del estudio de materiales y su representación en el entorno virtual, aplicándolo directamente en un escenario animado.

ENTREGA: mapas UV de los personajes y escenarios-Proyecto

MOD III3

# rigging corporal

- Requerimientos de rigging para animación
- Jerarquías
- Creación y edición de huesos
- IK (cinemática inversa) / FK (cinemática directa)
- Restricciones / controladores
- Skin



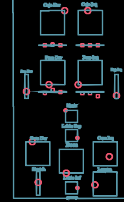
En este módulo aprenderemos a diseñar el Setup para las distintas formas de nuestros personajes y su correcto peso para animación.

ENTREGA: Rigging corporal de los personajes de orgánicos / inorgánicos - Proyecto

MOD IV1

# rigging facial

- Morphers / progressive morph
- Ojos cartoon
- Estudio de expresiones faciales
- Restricciones / controladores
- Tableta facial
- Skin
- CAT



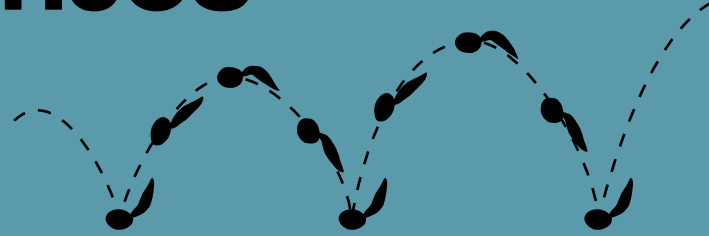
En este módulo crearemos los controles necesarios para brindar de expresividad facial a nuestros personajes

ENTREGA: Rigging facial de los personajes orgánicos

## MOD IV2

# anim. fundamentos

- Historia de la animación
- Análisis de los principios de animación
- Key Animation
- Línea de tiempo
- Stop Motion
- Ejercicios 2D/3D (Bouncing Ball, Tail Ball)
- Arcos



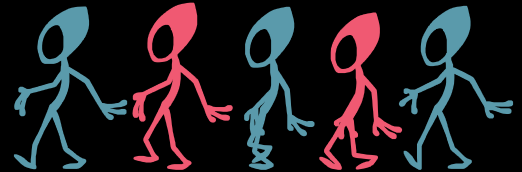
En este módulo empezaremos con la introducción a los principios de animación y veremos la importancia del trabajo del timing en ejercicios básicos

ENTREGA: animatics 3D terminados, segmentaje y gestión de planos

## MOD V1

# anim. principios

- Principios de animación / aplicaciones
- Animación Directa y pose a pose
- Siluetas
- Timing
- Pesos
- Caminatas
- Exageración
- Taller de Acting



En este módulo animaremos las distintas escenas del cortometraje aplicando directamente los principios de animación y gestionaremos los procesos de revisión.

ENTREGA: puesta en escena de cada toma del Proyecto, animación de tomas

## MOD V2

# anim. mecánica corporal

- Taller de Acting
- Expresión corporal
- Expresión Facial
- Lipsinc



En este módulo aprenderemos la importancia del comportamiento físico-corporal además de acercarnos al Acting y el trabajo con el sonido, mientras terminaremos de animar las escenas del Proyecto.

ENTREGA: animación de todas las tomas del proyecto

MOD V3

# iluminación - render

- Scanline, MentalRay
- Conceptos de Luz (Key Light, fill Light, Back Light)
- Estudio de Sombras (Puesta en Escena)
- Conceptos de Postproducción



En este módulo Renderizaremos cada una de las tomas el cortometraje preparando el material para la postproducción en las capas necesarias.

ENTREGA: iluminación de escenas interiores y exteriores de todas las escenas del Proyecto

MOD VI

# post-produccion

- Introducción a After Effects
- Composición de escenas renderizadas
- Efectos visuales
- Edición en After Effects
- Creación y montaje de sonido
- Créditos finales



En este módulo aprenderemos como finalizar un proyecto con las correcciones y los respectivos efectos especiales que requieran nuestros trabajos y culminaremos el proyecto animado.

ENTREGA: Corto animado 3D

MOD VII



**MGP**

NUEVAS ARTES