

ANIMACIÓN DIGITAL 3D

05 MESES **CURSO ONLINE**





SOBRE EL CURSO

Aprende a crear y animar personajes y escenarios 3D de alta calidad con Blender, adquiriendo las competencias para destacarte en la industria.



DURACIÓN
05 meses.



MODALIDAD
Online.



CERTIFICACIÓN

Al finalizar satisfactoriamente el curso, obtendrás un diploma en Animación Digital 3D a nombre de Toulouse Lautrec.



DIRIGIDO A

- Comunicadores, creadores de contenido, diseñadores y artistas plásticos.
- Personas en general que hayan incurrido en la ilustración y/o animación 2D.



PRE-REQUISITOS

- Conocimientos básicos de dibujo y guión literario.
- Conocimientos de animación 2D.
- Tener estudios en comunicación e ilustración digital.



EQUIPOS Y REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

- Contar con el programa de animación 3D Blender.
- Contar con un programa de edición de video y post producción (programas sugeridos: After Effects, Blender, Premiere, Encoder).
- Contar con el programa de edición de audio Adobe Audition.
- Contar con un programa de ilustración.

| MÓDULO | CONTENIDO | SESIONES |
|------------------------------|--|----------|
| Guion publicitario | <ul style="list-style-type: none"> • Concepción de idea. • Conceptos base del guion literario y publicitario, tema, postura y logline. • Narrativa (desarrollo de argumento). • Escaleta y guion técnico. • Storytelling. • Gig publicitario. • Acting. • Escenario (detalles). | 4 |
| Diseño digital de personajes | <ul style="list-style-type: none"> • Arte conceptual. • Diseño digital 2D. • Diseño de personajes. • Lettering. • Espacios 3D. | 3 |
| Storyboard | <ul style="list-style-type: none"> • Narrativa cuadro a cuadro. • Interpretación de acting y guión. • Tipos de planos. • Uso de cámaras. • Movimientos de cámaras. • Reglas y restricciones. • Interpretación de guión para acting. • Referencias visuales y acting. • Narrativa cuadro a cuadro. • Desarrollo de storyboard. | 3 |
| Animatic | <ul style="list-style-type: none"> • Animación y storyboard. • Timing. • Audio publicitario (jingles y voces en off). • Timing por tomas. • Audio. • Desarrollo de animatic + referencias | 3 |
| Taller de desarrollo 3D | <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la herramienta. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Usabilidad, navegación y transformación. ◦ Creación de primitivas y edición de polígonos. • Environment. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Creación de prototipo de escenario. ◦ Colorización de objetos. • Character setup. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Conociendo rig 3D de proyecto. ◦ IK/FK. ◦ Uso de controles de pierna. ◦ Uso de controles de brazos y manos. ◦ Uso de controles de espina. ◦ Uso de controles de cabeza y faciales. • Layout. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Creación de cámaras 3D. ◦ Uso cámaras 3D. ◦ Animación de cámaras 3D. ◦ Timing. ◦ Integración de environment con character. ◦ Colocación cámaras por toma (storyboard y animatic). ◦ Integración de personaje por toma. ◦ Acting. ◦ Creación de layout + referencia. • Conceptos de animación. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Principios de animación. ◦ Procesos para animar. ◦ Uso de dopesheet. ◦ Uso de graph editor. • Blocking. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Desarrollo de silueta. ◦ Desarrollo de puesta en escena. ◦ Creación de poses principales por toma. • In-between. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Creación de poses intermedias. ◦ Creación de fluidez de movimiento. ◦ Creación de anticipación. • Splining - Refining. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Depuración de curvas de animación. ◦ Uso de tipos de curvas de animación. ◦ Creación de keys de apoyo. ◦ Creación de video playblast. | 24 |
| Edición multiplataforma | <ul style="list-style-type: none"> • Edición de video. • Efectos visuales. • Renderizado para multiplataforma. | 3 |

¿POR QUÉ ELEGIR TOULOUSE?



+40 años de trayectoria y prestigio académico.



Contenido de calidad y alta demanda.



+30,000 alumnos confiaron en nosotros.



Especialistas en creatividad.



- i) El inicio del programa está sujeto al cumplimiento del cupo mínimo de alumnos establecido por la institución.
- ii) La institución se reserva el derecho de realizar cambios en la malla, acorde a su proceso de mejora continua y actualización de contenidos.