

CURSO CREACIÓN DE PERSONAJES

13 SESIONES VIRTUALES



DIRIGIDO POR

PIERRE SALAZAR

Artista digital con más de 20 años de experiencia en el medio, ha trabajado en películas para Hollywood como Happy Feet, Lego Movie, Ainbo, además en proyectos para Disney+, Nickelodeon, Cartoon Network y más.

OBJETIVOS:

- 1. Dominar herramientas y software de vanguardia:** Aprenderás a utilizar Mid Journey, Vizcom AI y ZBrush para la creación de personajes, comprendiendo desde conceptos básicos hasta técnicas avanzadas.
- 2. Desarrollar habilidades en la anatomía del personaje:** Entenderás la importancia de la estructura ósea y muscular en la creación de personajes realistas y estilizados, explorando el cráneo, la mandíbula, los músculos faciales y corporales.
- 3. Aplicar técnicas de escultura digital:** Aprenderás a crear y detallar cada parte del personaje, desde el cráneo hasta las extremidades, utilizando herramientas como Dynamesh, brochas especializadas y Zspheres.
- 4. Crear poses y presentaciones finales:** Desarrollarás habilidades para posar personajes y aplicar materiales, iluminación y renderizado para una presentación final profesional.

DIRIGIDO A:

- Estudiantes de arte y diseño: que buscan especializarse en animación y modelado 3D.
- Artistas y diseñadores gráficos: que desean expandir sus habilidades en la creación de personajes 3D.
- Profesionales del cine, videojuegos y publicidad que quieren mejorar sus técnicas de escultura digital y creación de personajes.
- Aficionados al 3D y a la animación que buscan un enfoque estructurado y profesional para aprender a crear personajes detallados y realistas.
- Con este curso, adquirirás las competencias necesarias para destacarte en la industria de la animación y el modelado 3D, llevándote desde los conceptos básicos hasta la creación de personajes complejos y realistas.



DESARROLLO DEL CURSO

Sesión 01:

Introducción a conceptos básicos de la creación de personajes, Casting virtual, búsqueda y organización de referencias e Introducción a la AI: uso de Mid journey y Vizcom AI como fuente de inspiración e iteración.

Sesión 03:

Exploración de los volúmenes del cráneo como base de nuestros personajes. Que sean realistas o estilizados todo comienza por los cimientos óseos del rostro.

Sesión 05:

Exploración y creación de los músculos del rostro como segunda capa estructural. Análisis de sus orígenes e inserciones y la influencia de estos en la expresión y emoción facial.

Sesión 02:

Introducción a Zbrush: Navegación de la Interface y conceptos básicos. Creación de primitivas y subtools, Brochas principales, Máscaras. Organización de los modelos, uso de layers y deformadores.

Sesión 04:

Acabado del cráneo y mandíbula, Detallado final y anatomía comparada.

Sesión 06:

Fusión de todos los músculos del rostro al cráneo vía Dynamesh. Aplicación de detalles. Uso de brochas especializadas y alphas.



DESARROLLO DEL CURSO



Sesión 07:

Última capa facial. Escultura de labios, párpados, y orejas. Introducción al uso de las brochas de inserción. Repaso y análisis de cómo la capa inferior muscular afecta la capa superior del rostro. Y crea pliegues, arrugas y expresión.

Sesión 09:

A partir de este núcleo que es el tronco, crearemos las extremidades explorando las articulaciones lo que también informará a los artistas de Rigging la biomecánica de las articulaciones. Brazos y piernas. Utilización de mannequins para la creación de manos expresivas. Introducción a las Zspheres.

Sesión 11:

Revisión de herramientas para la creación de accesorios. Simulación de Ropa, Acabado de cabello con Fibermesh perturbación de superficie con surface Noise.

Sesión 13:

Aplicación de materiales básicos para presentación final. Conceptos básicos de iluminación y render utilizando Keyshot

Sesión 08:

Creación de la caja torácica, pelvis y Espina dorsal como núcleo del cuerpo humano. Relación de masas. Herramientas de corte y edición de silueta. Influencia de este núcleo en la expresión corporal.

Sesión 10:

Creación del volumen externo de los músculos envolviendo el esqueleto. Músculos agonistas y antagonistas. Análisis del origen del movimiento. Simplificación de la silueta muscular y creación de Monigote 3D.

Sesión 12:

Estrategias para crear Poses usando Transpose Master, Proxy Pose o manipulación directa.

Proyecto final



CALENDARIO

Inicio: Martes 18 de febrero

Frecuencia: Martes y jueves

Horario: 18:00 a 21:00 horas

Inversión: 1,365.00€

TÉRMINOS Y CONDICIONES

Bienvenido a EVA FX, Escuela de Animación y Postproducción. Estos términos y condiciones rigen el uso de nuestros servicios y la participación en nuestros cursos, usted acepta cumplir con estos **términos y condiciones**.

- Proceso de Inscripción: Para inscribirse en uno de nuestros cursos, debe realizar el abono parcial o total del curso, llenar el formulario de inscripción en nuestra página web y proporcionar la información requerida.
- Confirmación de Inscripción: Una vez que se haya procesado su inscripción, recibirá un correo electrónico de confirmación.
- Política de Pago: Los pagos deben realizarse en su totalidad antes del inicio del curso. Aceptamos pagos mediante tarjeta de crédito, débito y transferencia bancaria.
- Política de Reembolso: Las solicitudes de reembolso serán aceptadas únicamente cuando el curso es cancelado.
- Clases grabadas: Las clases virtuales serán grabadas y proporcionadas durante el curso, una vez culminado el curso, las clases serán eliminadas.

FORMAS DE PAGO

Dispones de dos opciones:

- 1. A través de nuestra cuenta de banco**
BANCO BILBAO VIZCAYA ARGENTARIA, S.A.
Titular a CANVAS CENTRO DE ANIMACION VISUAL Y ARTE S.L.
Cuenta número: ES2001826134340201760499
SWIFT BBVAESMMXXX
- 2. Mediante nuestra web www.eva-fx.com**

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

- Certificación: Al completar satisfactoriamente el curso y todas las evaluaciones requeridas, recibirá un certificado de finalización.

POLÍTICA DE CANCELACIÓN

- Cancelación por Parte de la Escuela: Nos reservamos el derecho de cancelar o reprogramar cursos en caso de fuerza mayor o por razones logísticas. En caso de cancelación, se ofrecerá un reembolso completo o la opción de inscribirse en un curso futuro.

CONTACTO

Si tiene alguna pregunta o inquietud sobre estos términos y condiciones, puede contactarnos a través del correo electrónico marketing@eva-fx.com

Al inscribirse en nuestros cursos, usted reconoce que ha leído, entendido y aceptado estos términos y condiciones.



EVAFXTM
ANIMATION ACADEMY

 evafxredes@gmail.com

 [escuelaevafx](https://www.instagram.com/escuelaevafx)

 www.eva-fx.com

 marketing@eva-fx.com