



SUPER NINJA GENERALISTA 3D

TALLER DE PROFESIONALIZACIÓN 3D

Dictado por
Ruben Stremiz

ODD CG
POSTGRADO DIGITAL



A CARGO DE:
RUBEN STREMIZ



TRABAJOS REALES DE LOS DOCENTES

ODD CG

POSTGRADO DIGITAL

TALLER DE PROFESIONALIZACIÓN 3D

SUPER NINJA GENERALISTA 3D

TE PROPONEMOS

Generalista, se le llama en el medio al profesional que es capaz de resolver distintas etapas de un proyecto 3D.

Modelar personajes y assets, animar, riggear, texturar, iluminar una escena, trabajar con partículas y simulaciones. Basicamente ser el Batistuta del 3D

Tambien es el tipo de profesional con más salida laboral en el mercado actual y el perfil que te va a permitir elegir una especialización con proyección en el mercado internacional.



TALLER DE PROFESIONALIZACIÓN 3D

SUPER NINJA GENERALISTA 3D

DINAMICA DE CURSADA

Es un taller donde apuntamos a que generes un proyecto que sea tu tarjeta de presentación en distintos estudios, vamos a tener clase los Miercoles y cada 2 Sábados, las clases van a tener su parte teorica pero le vamos a dar mucha importancia a la practica para poder llegar a un proyecto terminado.

TEMAS A TRABAJAR

1 Teoría General (aplicable a cualquier pieza)

- Nociones básicas a tener en cuenta
- Interpretación y representación
- Percepción y conocimiento del entorno que nos rodea, para respetar o romper las leyes físicas.

Tener noción de que existen y saber cómo funcionan nos proporciona una ventaja.

Perspectiva

- Estar en constante expansión.
- No casarme con un soft, tratar de ser curioso y investigar otras técnicas o programas.
- Nunca dejar de ser curioso.

Orden y progreso

- Nociones de Workflow de producción en una pieza audiovisual.
- Qué lugar ocupa un generalista en una pieza animada?
- Planificación

Animación

- Idea general del uso del espacio y el tiempo en la animación.
- Conceptos básicos de la animación tradicional
- Aplicación de estos conceptos

DESARROLLO DE LOS TEMAS

2_ Practica: la practica hace al maestro

Desarrollo de un proyecto animado. Este tiene que cumplir con el estándar necesario para poder mostrar las capacidades de cada alumno y que le sirva para poder insertarse en el ámbito laboral.

La pieza va a estar dirigida y coordinada por el docente, que va a forzar a cada alumno con los problemas clásicos que puede encontrar un generalista en el ámbito de trabajo

3_ Teoría específica. Conceptos, consejos, sobre la forma de desarrollar un proyecto. (la teoría práctica se da utilizando 3dmax pero es aplicable a la mayoría de los soft 3d)

3.1 Espacio de trabajo

- Conocimiento de soft a utilizar. Viewport, menus, shortcuts.
- Consejos sobre escalas. El uso del pivot. Customización del espacio de trabajo.

3.2 Elementos Básicos

- Formas geométricas estándar y complejas
- Elementos booleanos
- Shapes

3.3 Modificadores

- Tipos y funcionalidades.

3.4 Modelado

• Teoría del modelado low y high poly. Diferentes soft. Ventajas y desventajas. cantidad de polígonos vs ductilidad de acción en el viewport. Soluciones con mapas de desplazamiento.

- Modelar para animar.
- Modelar para renderizar.
- Aplicación a ejemplo práctico

3.5 Materiales y Texturizado

• Teoría. Diferentes tipos de materiales y su relación con motor de render e iluminación. Detalle de los componentes básicos de un material. Aplicación.

3.6 Mapeado de objetos. uvwmap, ptex, y otros sistemas de mapeado.

3.7 Iluminación

- Tipos de luces y sombras

3.8 Cámaras

- Diferentes tipos de cámaras
- Similitudes con cámaras reales
- Z depth

3.9 Render

- Motores de render. Vray. Vray RT
- Render en Layers, composición y postproducción.
- Render Lineal
- Engine de juegos.
- Ventajas y desventajas

3.10 Puesta en escena

- Workflows de comunicación para armados de escenas grupales. Xref.

3.11 Animación

- Animación con un soft 3d.
- Teoría de la animación
- Manejo y comprensión de las Curvas

3.12 Riggs

- Sistema de huesos
- Links, Constraints. Bip.Cat

3.13 Sistema de partículas

- Pflow. Funcionamiento y posibles usos.

3.14 Funciones (este item es mas que nada para nombrar estos elementos pero no nos vamos a meter en detalle en cada uno)

- Scripts
- MCG en 3d max
- Plugins
- MassFX

REQUIERIMIENTOS DEL ALUMNO

- Conocimiento previo de Photoshop y ganas de animar
- Traer computadora portatil con software instalado.

MIERCOLES

03+10+17+24+31

DE OCTUBRE

+

07+14+21+28

DE NOVIEMBRE



19:00 HRS.

22:00 HRS.

SÁBADOS

13+27 DE OCTUBRE

+

10+24 DE NOVIEMBRE



10:00 HRS.

14:00 HRS.

TALLER DE PROFESIONALIZACIÓN
SUPER NINJA GENERALISTA 3D

A CARGO DE RUBEN STREMIZ



DIRIGIDO

Diseñadores Gráficos, estudiantes de Motion Graphics, animadores,

DONDE

OTERO 246 - CHACARITA

REQUERIMIENTOS

COMPUTADORA PORTATIL CON EL SOFTWARE INSTALADO.
CONOCIMIENTO BÁSICO DE PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR

INSCRIPCIÓN

\$16.000.-
PROMO ANTICIPADA: \$11.000.-
VALIDO HASTA EL 15/09

ODD

C G



ODD COMPUTERS GRAPHICS
CASTRO 919



 /ODDCG INFO@ODDCG.COM