J-50498906-1

Instituto Creativo Digital

Diplomado Ilustración 3D

Objetivo

Darle vida a un personaje en 3D desde su creación hasta darle luz propia en tres dimensiones a través del programa Blender .

Es el único diplomado que te permite fortalecer tu formación mientras trabajas. Tú escoges la modalidad de estudio según disponibilidad. Asistiendo a clases presenciales , por videoconferencia o viendo la clase en diferido ya que todas son grabadas y publicadas.

¿Por qué estudiar con nosotros?

1.- La mejor atención por alumno, tenemos el menor número de alumnos presenciales por salón (máx. 16).

2.- El único en incorporar la Inteligencia Artificial en sus programas de estudio, para generar profesionales adaptados a las exigencias del mercado.

3.- Valorados con 8.5 de 10 por Gemini cómo opción para cursar estudios creativos en Caracas / Venezuela.

Estructura

- 12 semanas de clase.
- 6 materias.
- 4 días a la semana.
- 252 horas académicas.

Público Objetivo

- Exalumnos del ICD egresados como Ilustradores y Diseñadores.

- Alumnos del 9 trimestre de Ilustración ó Diseño.

Ilustradores de otras escuelas:

- Amantes y apasionados de la Ilustración y el Diseño entre 18 y 25 años.

Modalidad

Universal

Diploma

Diplomado de Ilustración 3D
Indicando horas y calificación

Horarios

de 3:30 am a 8:30 pm



Multicentro Empresarial del Este
Torre Libertador, Núcleo B, Piso 2
Chacao, Caracas
Registrado en el M.P.P.E.
bajo el número **PR-0101507**

Este programa cuenta con el aval de Brassart, institución referente en Diseño y Animación en Francia, respaldada por más de 75 años de excelencia educativa en el sector.

Contenido Programático

1 ESCULPIDO DIGITAL Y MODELADO DE PERSONAJES.

Traslada los fundamentos de dibujo y anatomía del estudiante al entorno tridimensional en Blender, abarcando desde el bloqueo y esculpido orgánico de personajes, vestimenta y props hasta la retopología limpia y funcional optimizada para animación.

2 TEXTURIZADO, SHADING Y LOOKDEY.

Se enfoca en el acabado superficial y la respuesta a la luz de los modelos mediante el despliegue de UVs, el horneado de mapas técnicos (baking), la creación de materiales procedurales y PBR en el Shader Editor y la pintura directa de texturas.

3 RIGGING Y MECÁNICA DE CUERPO.

Aborda la construcción y configuración de esqueletos articulados (con Rigify y huesos personalizados), el weight painting para deformaciones limpias y el dominio de las leyes físicas del movimiento, peso, equilibrio, locomoción e impactos corporales.

4 ACTING, PERFORMANCE Y EXPRESIÓN.

Desarrolla la interpretación narrativa y emocional del personaje a través del rigging facial, el análisis de video reference, la construcción de poses clave (golden poses), la sincronización labial (lipsync) y el refinamiento técnico de curvas en el Graph Editor.

5 ENTORNOS, ILUMINACIÓN Y FX

Cubre la creación del universo que rodea al personaje mediante escenarios modulares, dispersión procedural con Geometry Nodes, iluminación cinematográfica narrativa en Cycles y EEVEE e integración de simulaciones dinámicas de telas, partículas o cuerpos rígidos.

6 DIRECCIÓN DE ARTE, PIPELINE Y DEMO REEL

Funciona como el eje integrador del trimestre mediante sesiones semanales de dailies tipo estudio, el ensamblaje técnico de escenas con Library Overrides, la postproducción nodal en el Compositor de Blender y la edición del portafolio audiovisual final (máximo 60 segundos) bajo el estándar exigido por Brassart.



