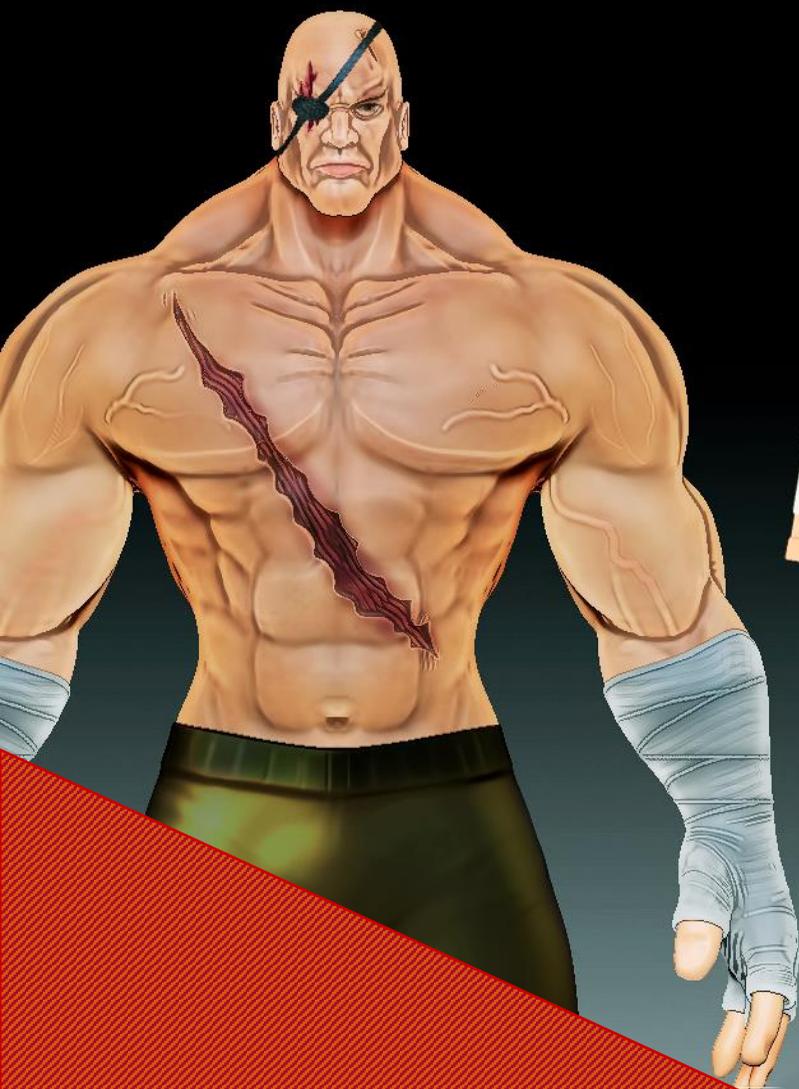




MASTER ILLUSION



**ANIMACIÓN 3D  
MULTIMEDIA**

## MASTER ANIMACION 3D

Animación 3D, es un curso que te permitirá crear Personajes Orgánico e Inorgánicos para darles movimientos y podrá crear escenarios altamente detallados para sus personajes.

La forma de enseñanza de MASTER ILLUSION, es que el alumno aprenda con las principales herramientas aprendiendo programas adicionales que puedan hacer el trabajo más simple y con una mejor calidad.

Se le brindará todos los recursos que necesite para llevar el curso sin ningún problema.

Al finalizar el curso, tendrá todo el conocimiento para crear una Película animada, corto 3D o cualquier diseño 3D.

### Características Generales:

- Duración: 06 Módulos.
- 20 Horas por cada Módulo.
- Video Tutoriales en HD de cada clase.
- Programas: 3D MAX 2021 / PHOTOSHOP CC 2020  
/ ZBRUSH 4 / UNREAL ENGINE 4  
/ MARMOSET TOLLBAG / KEY SHOOT / REAL FLOW
- Plugging: VRAY / SOLIDROCKS / VMPP
- Actualización Anualmente del Curso llevado.
- Asesoría Permanente.
- Certificación del curso.



MASTER ILLUSION

Tel:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación "San Juan" del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)

## MÓDULO 01: INTRODUCCIÓN ANIMACIÓN 3D



MASTER ILLUSION

- **CLASE 01 : Introducción al 3D MAX 2021**
  - Herramientas, Parámetros, Manejo de Viewport .
  - Creación y Manipulación de Objetos Básicos.
  - Creación de Personajes Básico Objetos Estándar.
- **CLASE 02 :Introducción a Spline**
  - Manejo y Herramientas líneas predeterminadas.
  - Elementos de Líneas.
  - Creación de logos con líneas.
- **CLASE 03 : Modificadores de Objetos**
  - Modificadores de Deformación: Bend, Twist, Strech, Melt.
  - Coump Object: Probolean - Scatter - Loft .
  - Creación de Personaje Básico "Animado con Modificadores"
- **CLASE 04: Animación de personaje con modificadores**
  - Introducción a animación.
  - Animación de personaje con modificadores.
  - Introducción a materiales y aplicación al personaje.
- **CLASE 05 : Modelado con Editable Poly**
  - Introducción a editable Poly :Elementos - Herramientas
  - Modelado de personaje.
- **CLASE 06: Rigging Básico de Personaje**
  - Preparación del modelado para ser animado.
  - Aplicación de Sistema de animación básico para el personaje .
- **CLASE 07: Animación de Personaje**
  - Animación básica para el personaje
  - Creación de escenario para personaje animado.

Telf:466 7104

Claro: 994 684 209

Dirección: Jr Juan Castilla 929

San Juan de Miraflores

Referencia: A una cuadra de la Estación "San Juan" del Tren

Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 08 : Modelado de Personaje Toon “Parte 01”**
  - Recolección de imágenes referenciales.
  - Modelado de cuerpo con Editable Poly.
- **CLASE 09 : Modelado de Personaje Toon “Parte 02”**
  - Modelado de cabeza y accesorios.
  - Presentación de modelado terminado.
- **CLASE10: Introducción a Zbrush**
  - Interfaz, manejo de viewport y elementos.
  - Herramientas Básicas" para modelar.

## MÓDULO 02: MODELADO DE CARRO & ROBOT

- **CLASE 01 : Modelado de Carro Audi "Parte 01"**
  - Explicación de las distintas técnicas de modelado 3D, explicación sobre modelados para video juegos y animaciones (Low Poly, High Poly).
  - Ubicación de Blueprints "guías de modelado" en Programa 3D.
  - Creación base del Chasis del Carro.
- **CLASE 02 : Modelado de Carro Audi "Parte 02"**
  - Separación del Base del Chasis Carro.
  - Detallado de Piezas de Chasis del Carro.
  - Creación de Ventanas del Carro.
- **CLASE 03 : Modelado de Carro Audi “Parte 03”**
  - Creación de llantas.
  - Modelado de los aros del Carro.
  - Modelado de Faros Delante y Traseros.
  - Accesorios Adicionales del Carro.

Telf:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación “San Juan” del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 04 : Introducción a Iluminación Vray**
  - Preparación de escenario para Render.
  - Introducción a Vray.
  - Iluminación del carro con Vray.
- **CLASE 05 :Texturizado y Render del carro en Vray**
  - Texturizado del Vehículo con Vray.
  - Configuración para render Final.
  - Introducción a Photoshop.
  - Post Producción de Render del Carro.
- **CLASE 06 : Modelado de Robot GUDAM**
  - Recolección de Imágenes de Referencia.
  - Ubicación de Blueprints "guías de modelado" en Programa 3D.
  - Técnica de Creación de Piezas Inorgánicas.
- **CLASE 07 : Modelado de Robot GUDAM "Parte 01"**
  - Modelado de Pies - Creación de Pisas de Articulación.
  - Modelado de Piernas - Entrepiera.
- **CLASE 08 : Modelado de Robot GUDAM "Parte 02"**
  - Modelado de Pecho - Brazos - Manos.
  - Modelado de Accesorios y Arma.
- **CLASE 09 :Iluminación y texturizado de Robot.**
  - Iluminación del Robot con Vray.
  - Texturizado del Robot con Vray.
  - Configuración para render Final.
- **CLASE 10 :Presentación de los 2 modelados**
  - Posicionamiento de Personaje "Pose".
  - Unión de Modelado en un mismo escenario.
  - Post Producción de Render del Robot y el carro.

Telf:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación "San Juan" del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)

## MÓDULO 03: MODELADO ORGANICO TOON & CHARACTER



MASTER ILLUSION

- **CLASE 01 : Introducción a Zbrush**
  - Herramientas, Parámetros, Manejo de Viewport .
  - Brochas de Modelado
  - Técnicas de Bases en Zbrush “ Dinamesh y Zphera”
- **CLASE 02 :Model Sheet y Modelado Character**
  - Implementación de Model Sheet a Zbrush.
  - Creación de Referencia para modelado de personaje.
  - Modelado de Personaje Orgánico Character con Dinamesh o Base Mesh.
- **CLASE 03 : Modelado de Personaje “Character”**
  - Modelado de Rostro.
  - Modelado de Torso.
- **CLASE 04 : Modelado de Personaje “Character”**
  - Modelado de Brazos.
  - Modelado de Manos.
- **CLASE 05 : Modelado de Personaje “Character”**
  - Modelado de Piernas.
  - Modelado de Pie.
- **CLASE 06 : Modelado de Personaje “Character”**
  - Modelado de Ropa y Accesorios.
- **CLASE 07 : Modelado de Personaje “Character”**
  - Técnicas de Presentación de Personaje.
- **CLASE 08 : Modelado de Personaje “Toon”**
  - Implementación de Model Sheet.
  - Creación de Referencia de modelado.
  - Modelado de Personaje Toon.

Telf:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación “San Juan” del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 09 : Modelado de Personaje “Toon”**

- Modelado de Personaje Toon.

- **CLASE 10 : Re topología de Personaje**

- Técnica de Re topología en Zbrush.

- Presentación de Personajes Terminados.

## MÓDULO 04: TEXTURIZADO ORGÁNICO TOON & CHARACTER

- **CLASE 01 : Texturizado en Zbrush**

- Herramientas de Texturizado en Zbrush.

- Técnicas de Texturizado en Zbrush.

- Introducción a Spotlight .

- **CLASE 02 : Técnicas de Mapeo**

- Unwarp en 3D MAX.

- UV Master en Zbrush.

- **CLASE 03 : Texturizado Personaje Character**

- Texturizado de Rostro .

- Texturizado de Cuerpo.

- **CLASE 04 : Texturizado Personaje Character**

- Texturizado de Extremidades.

- **CLASE 05 : Texturizado Personaje Character**

- Texturizado de Ropa y Accesorios.

- **CLASE 06 : Introducción a Fiber Mesh**

- Técnica de Implementación de Cabello en Zbrush.

- **CLASE 07 : Exportación de Textura**

- Creación de Mapas para Animación y Videojuegos.

Telf:466 7104

Claro: 994 684 209

Dirección: Jr Juan Castilla 929

San Juan de Miraflores

Referencia: A una cuadra de la

Estación “San Juan” del Tren

Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 08 : Marmoset Toolbag**
  - Introducción a Marmoset Toolbag.
  - Implementación de Personaje a Marmoset Toolbag.
  - Presentación de Personaje Final.
- **CLASE 09 : Texturizado de Personaje Toon**
  - Texturizado de Personaje en Zbrush.
  - Utilizando Color y Spotlight”.
- **CLASE 10 : Key Shoot**
  - Introducción a Key Shoot.
  - Implementación de Personaje a Key Shot.
  - Presentación de Personaje Toon.

## MÓDULO 05: RIGGING FACIL Y CORPORAL

- **CLASE 01 : Introducción a Rigging**
  - Herramientas Principales de Rigging.
  - Introducción a bones y parámetros.
  - Herramientas IK SOLVER y CONSTRAIN.
  - Herramientas PARAMETER WIRING y REACTION MANAGER.
- **CLASE 02 : Rigging Básico a Lápiz**
  - Creación de Huesos.
  - Creación de Sistema de Rigging .
  - Creación de controladores .
  - Introducción a Morpher.
  - Aplicación de Skin a Personaje.
  - Pruebas de Animación .
- **CLASE 03 : Rigging Corporal Personaje “1”**
  - Creación de Huesos para Pie y Pierna.
  - Creación de controladores .
  - Implementación de IK y FK.
  - Conexión de huesos y controladores.

Telf:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación “San Juan” del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 04 : Rigging Corporal Personaje “2”**
  - Creación de Huesos para Cadera, columna y cabeza.
  - Creación de controladores.
  - Conexión de huesos y controladores.
- **CLASE 05 : Rigging Corporal Personaje “3”**
  - Creación de Huesos para Hombros, Brazos y Mano.
  - Implementación de IK y FK.
  - Creación de controladores.
  - Conexión de huesos y controladores.
- **CLASE 06 : Rigging Corporal Personaje “4”**
  - Conexión de todas las extremidades.
  - Creación de Controladores Principales.
  - Implementación de Skin al personaje.
- **CLASE 07 : Rigging Facial Personaje “1”**
  - Técnicas de Rigging Facial “ Bone y Morpher”.
  - Creación de Huesos para rigging Facial.
  - Creación de Morpher para rigging Facial.
- **CLASE 08 : Rigging Facial Personaje “2”**
  - Creación de Tableta de control Facial.
  - Conexión de Huesos a controlares .
  - Pruebas de Rigging Facial.
- **CLASE 09 : Skin a Personaje**
  - Técnicas y Parámetros del Modificador “ Skin”.
  - Aplicación de Skin a personaje.
- **CLASE 10 : Animación de Personaje**
  - Técnicas de Animación de Personaje con Rigging.
  - Pruebas de Animación.
  - Animación Final.

Tel:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación “San Juan” del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 01 : Introducción a Character Studio**
  - Introducción a Character Studio.
  - Parámetros y Herramientas.
  - Modificaciones de hueso y deformaciones .
- **CLASE 02 : Implementación de Skin a Character**
  - Aplicación de Skin a Personaje.
  - Pruebas de Skin.
  - Prueba de Animación y corrección.
- **CLASE 03 :Animación de Character “ Huellas”**
  - Animación de Personajes usando Huellas.
  - Implementación y Modificación.
- **CLASE 04 :Animación de Character “ Key Info”**
  - Animación de Personajes usando Key Info.
  - Animación de Key info “Pies y Manos”.
  - Creación de Animación con lo aprendido.
- **CLASE 05 :MIXER**
  - Introducción a Mixer “Herramientas y Parámetros.
  - Creación y utilización de archivos Bip.
- **CLASE 06 :Curvas y Capas de Animación**
  - Creación de capas de animación.
  - Modificación de Animación utilizando Curvas.
- **CLASE 07 :Rotoscopia**
  - Creación de Rotoscopia.
  - Preparación de escena para Rotoscopia.
  - Creación de Animación con guía “Rotoscopia”.

Tel:466 7104

Claro: 994 684 209

Dirección: Jr Juan Castilla 929

San Juan de Miraflores

Referencia: A una cuadra de la Estación “San Juan” del Tren

Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)



MASTER ILLUSION

- **CLASE 08 :Simulaciones “Real Flow”**

- Introducción a Real Flow.
- Herramientas principales.
- Simulación de Líquidos.
- Exportación de Simulación al 3D MAX.
- Iluminación y Texturizado.

- **CLASE 09 :Simulaciones en 3D MAX “Reactor”**

- Introducción a Reactor.
- Simulación de Objetos Rígidos, Blando , Tela, Engranajes, Auto, Fracturables, Ragball, Cuerda.

- **CLASE 10 :Unreal Engine**

- Introducción a Unreal Engine.
- Manejo del Viewport y Herramientas Principales.
- Introducción a Creación de Bloques.
- Introducción a Iluminación y Materiales.
- Introducción a Blueprints.

### Instructores:

- Ruth Shirley Guerrero Salinas.
- Luis Alexander Rojas Guevara

### Informes:

Telf: 466 7104

Claro: 994 684 209

Dirección: Jr. Juan Castilla 929 San Juan de Miraflores

Referencia: A una cuadra de la Estación del Tren “San Juan”

Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)

Email: [masterillusionfx@gmail.com](mailto:masterillusionfx@gmail.com)

Telf:466 7104  
Claro: 994 684 209  
Dirección: Jr Juan Castilla 929  
San Juan de Miraflores  
Referencia: A una cuadra de la  
Estación “San Juan” del Tren  
Web: [www.masterillusion.com](http://www.masterillusion.com)