



Curso REPLIKANT

impartido por

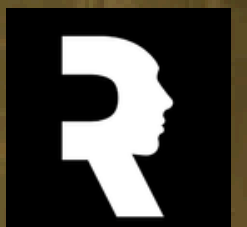
JUAN CARLOS ABRALDES

Inicio 20 de Enero del 2025



Más información en

www.amigaspace.com



¿QUÉ ES REPLIKANT?

Replikant es una plataforma revolucionaria diseñada para la creación de contenido en 3D, que integra de manera innovadora inteligencia artificial para simplificar y potenciar el proceso creativo. Esta herramienta está especialmente **orientada a creadores y profesionales del diseño, animación y efectos visuales**, permitiéndoles desarrollar proyectos de alta calidad con un enfoque intuitivo y accesible.

La clave de Replikant radica en su **capacidad para automatizar tareas laboriosas y complejas** mediante algoritmos avanzados de IA, lo cual facilita la **creación de personajes digitales, entornos, animaciones y efectos visuales con un nivel de detalle y realismo impresionante**. Esto no solo acelera el tiempo de producción, sino que también democratiza el acceso a herramientas de nivel profesional, haciendo posible que creadores de todos los niveles de experiencia puedan generar contenido visualmente impactante sin la necesidad de conocimientos técnicos profundos en animación o programación.

Además de su enfoque en la creación de contenido estático y animado, Replikant también se destaca por su **capacidad para integrar tecnologías como la captura de movimiento y la sincronización labial**, elementos fundamentales en la producción de animaciones interactivas y narrativas inmersivas.

¿QUÉ APRENDERÁS?

A través de 124 horas de duración del curso aprenderemos a manejar como un auténtico profesional el software Replikant, desde la creación de personajes hasta el proyecto final.

- **Introducción a Replikant:** Presentación inicial de la plataforma Replikant, familiarización con la interfaz y configuración básica.
- **Creación de personajes:** Aprendizaje de técnicas para diseñar y modelar personajes en 3D, desde la conceptualización hasta los detalles finos.
- **Creación de escenas:** Desarrollo de entornos virtuales y escenarios detallados para ambientar las animaciones y proyectos.
- **Configuración de luces básicas:** Configuración inicial de iluminación para crear atmósferas y efectos visuales en las escenas.
- **Animación:** Principios fundamentales y técnicas avanzadas de animación 3D para dar movimiento a personajes y objetos.

¿QUÉ APRENDERÁS?

- **Audio Lip-sync:** Integración de audio con animaciones para lograr sincronización precisa entre los labios del personaje y el audio.
- **Render Settings:** Ajustes y configuración de renderizado para obtener resultados visuales de alta calidad.
- **Fog & Sky Setup:** Configuración de efectos atmosféricos como niebla y cielo para mejorar la estética visual de las escenas.
- **Add User Media:** Incorporación de medios externos, como imágenes y vídeos, dentro de las animaciones y proyectos.
- **FX, post-processing:** Aplicación de efectos visuales y procesamiento posterior para mejorar la calidad visual de las animaciones.
- **Línea de tiempo:** Uso y manejo de la línea de tiempo para organizar y sincronizar eventos y acciones en las animaciones.

¿QUÉ APRENDERÁS?

- **Imágenes de IA:** Aplicación de herramientas y técnicas de inteligencia artificial para optimizar y mejorar la producción creativa.
- **Top Body mocap VMC Layer Animation:** Uso de tecnología de captura de movimiento para animar partes superiores del cuerpo y capas de animación.
- **Post Processing Effects:** Implementación de efectos de post-procesamiento para ajustar y mejorar detalles visuales en las animaciones.
- **Cameras:** Configuración y manejo de cámaras virtuales para capturar y dirigir la perspectiva en las escenas.
- **Radical Mocap:** Utilización avanzada de técnicas de captura de movimiento para lograr animaciones realistas y dinámicas.
- **Proyecto final:** Aplicación práctica de todos los conocimientos adquiridos en un proyecto final, integrando todos los elementos aprendidos en un producto creativo completo.

CURSO REPLIKANT COMPLETO 124 HORAS



JUAN CARLOS ABRALES

Juan Carlos es un experimentado Senior Concept Artist y Director de Arte con más de **30 años en la industria creativa**. Ha trabajado en cine, videojuegos y producción virtual, destacando en diseño conceptual, storyboarding, matte painting y modelado 3D.

En **DNABLOCK**, ha contribuido al diseño de avatares 3D y contenido animado en Web3. En AbraStudios, lideró equipos creativos en cine y videojuegos, y en Ficción Producciones, utilizó Unreal Engine para producción virtual. Su trabajo en "**The Waylanders**", un RPG inspirado en **Dragon Age: Origins y Neverwinter Nights 2**, es uno de sus proyectos más influyentes.

Además, Juan Carlos ha compartido su conocimiento como instructor, inspirando a la próxima generación de artistas. Su capacidad para transformar ideas en realidades visuales lo convierte en una figura clave en la industria del entretenimiento visual.

Más información en

www.amigaspace.com

