

# Curso Hero Prop Making.

Desde el diseño 3D hasta el prevenidos, cámara, ¡Acción!

¿Recordais el radar de las bolas de dragon? En este nuevo curso de la Escuela de cine de la UCA Jose L. Ossorio y Javier Coronilla convertirán este iconico elemento de Dragon Ball en un autentico prop para cine. Descubre con ellos todo el proceso desde la interpretacion hasta el acabado final como si de un autentico prop para cine se tratara.

Se abordarán las bases de múltiples disciplinas que se usan de forma habitual en los talleres y estudios en la realización de props o réplicas, en calidad cine, que llevaría un personaje principal, de aspecto realista, funcional y totalmente creible en plano de detalle e incluso como pieza de exposición para los coleccionistas más exigentes.

El curso constará de dos bloques, un primer bloque donde tomaremos de ejemplo, para trabajar en el conjunto de la clase, un pieza de la mítica saga Bola de Dragón. Reinterpretando y rediseñando este mítico elemento, nos servirá de base para introducirnos en el diseño 3D con el programa Fusion 360, veremos el entorno y las funciones inicales que sentarán las bases para que cada alumno/a pueda futuramente ir adentrándose en el diseño 3D de sus propias ideas. Posteriormente utilizaremos programas para impresión 3D en los que conoceremos las configuraciones y parámetros para ayudarnos a materializar nuestras ideas en impresión 3D. Finalmente habrá un acercamiento a la electrónica y programación que nos permitirá dotar de más vida al prop que realicemos en el curso y que servirá de inicio de camino para quienes quieran intgrar en sus futuros proyectos dichas disciplinas.

En el segundo bloque, algo más artesanal, conoceremos distintas técnicas para postprocesar impresión 3D, algo muy actual ya que la impresión 3D no es la panacea de la creación de piezas con un gran acabado estético recién salidas de impresión, pero si son una gran base de comienzo para conseguir unos props dignos de la gran pantalla. Si en Star Wars postprocesan, nosotros no vamos a ser menos! "Ese es el camino". Una de las disciplinas que nos será de gran utilidad en un futuro trabajo de realización de props, es la reproducción y copia en grandes cantidades de una misma pieza. Por ello nos adentraremos en la realización de moldes de silicona simples y de dos caras. Orientación de la pieza modelo, corte, salidas de aire.... Todo lo necesario para reproducir copias en resina de poliuretano de calidad y las distintas técnicas para la obtención de piezas macizas, huecas e incluso reforzadas en fibra. Mostraremos cómo usar distintos aditivos en la resina para conseguir múltiples efectos estéticos como el Coldcast o efecto de fundición en frío, pigmentos pincelados sobre molde... Y no nos olvidaremos de las técnicas clásicas de pintura y envejecidos.

## A quién va dirigido.

Tanto a profesionales de esta u otras ramas que quieran ampliar conocimientos, como amateurs que necesitan o gustan de llevar a la realidad sus propias ideas, para un prop realista necesario para rodaje, o una réplica de calidad para exponer. Aficionados a la animatrónica, artesanos, diseñadores, modelistas... ¡Cualquier mente inquieta es bienvenida!

## El profesorado.

**Javier Coronilla.** CEO de Robots Can Cry. CEO Puppeteer Technologies. Animatronic Designer en Star Wars (Ep. VII, VII, IX, Rogue One), Cristal Oscuro: Age of resistance, Un Monstruo viene a verme, Víctor Frankenstein, Mary Poppins Returns y en la actualmente en rodaje, 30 Monedas bajo la dirección de Alex de la Iglesia.

**Jose L. Ossorio.** Funda oficialmente su pequeño estudio Mordor Props Workshop en 2017, dedicado a la fabricación de props, réplicas y prototipos. Ha trabajado realizando réplicas físicas para los estudios de videojuegos Berlin by Ten en su juego Disembodied, Tessera Studio con Intruders Hide and Seek lanzado por Sony PlayStation. Anualmente realiza la fabricación de prototipos seleccionados por la Escuela Superior de Ingeniería para exposiciones y muestras a empresas. Responsable de los acabados estéticos en diversas piezas realizadas con impresión 3D industrial en los astilleros de Navantia Puerto Real.

El contacto con el mundo cinematográfico es a través de la realización de props para el cortometraje QB-521 de la productora User T38 bajo la dirección de Charly Puchol. Fabricación de props para Vin FX Studio en promoción de Juego de Tronos para Movistar Portugal, Barneto Studio FX y recientemente como asistente de animatrónica en el rodaje de 30 Monedas.

## Temario.

### Bloque 1.

1. Introducción Fusion 360.
2. Entorno del programa.
3. Realización de diseño ejemplo.
4. Introducción Impresión 3D.
5. Programa de laminado Cura. Parámetros iniciales.
6. Electrónica básica. Componentes.
7. Arduino. Programación leds.

## **Bloque 2.**

1. Postprocesado de piezas impresas 3D.
2. Introducción moldes de silicona.
3. Realización moldes de una y dos caras.
4. Introducción resinas poliuretano.
5. Técnicas de reproducción.
6. Realización de copias en resina.
7. Acabados estéticos de las piezas.
8. Montaje y autocomplacencia de nuestra obra.