



ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D

Curso de animación de personajes enfocado en la actuación digital en el entorno del software Autodesk Maya

Objetivo del curso

Aprender los principios básicos de la actuación digital aplicado a personajes 3D, entendiendo las metodologías de animación más efectivas utilizadas en la industria del videojuego, publicidad y cine.

Duración: 18 horas totales, 12 horas Prácticas, 6 horas teóricas, modalidad taller, se asignan ejercicios de acuerdo a la temática del día para ser completados bajo la guía del relator.

El público objetivo es es gente que ya posee conocimientos de manejo medio softwares 3D y quiere perfeccionar sus técnicas de animación.



Instructor : Caco Chavéz

Diseñador Gráfico. Titulado de Diseño Gráfico de la PUCV. Egresado de la Escuela de Animación Animation Mentor con base en San Francisco, California, donde recibió el premio "Mentor Choice Award" otorgado por los profesores al alumno más destacado de su generación. Trabajó además en varias series animadas siendo un destacado animador en la productora Punkrobot. Se desempeñó además como profesor en la carrera de Animación Digital de DUOC, donde estuvo a cargo de guiar a los alumnos en la observación del movimiento, actuación y expresión corporal para la posterior animación de personajes en 3D.

Portafolio: vimeo.com/39919087

CV: nullobject.org/CVS/CV_carlos_chavez.pdf

Clase 1 :

Introducción a la Animación de Personajes.
Etapas generales de un proceso de animación.
Introducción al Acting.
Actores v/s animadores.
La audiencia y el relato.
Taller 1: Abstracción del ritmo, intensidades y movimientos en una animación de 15 segundos de una pelota con un audio de película propuesto.

Clase 2:

La importancia del video de referencia.
Expresión corporal, silueta, staging y posicionamiento de cámara.
Ritmo, Fraseo e intensidades del acting.
Estudio de ejemplos referenciales.
Taller 2: Grabación de video referencia.

Clase 3:

Animación en Autodesk Maya.
Interfaz, usos, configuraciones generales del software para animación.
Scripts que facilitan el workflow(Tween Machine, ZVParent Master, etc).
Importación de videos referencias en Maya.
Taller 3: Inicio construcción de blocking.

Clase 4:

Principios de la Animación aplicados.
Métodos de animación (straight ahead, pose to pose).
Keys, breakdowns, inbetweens, overshoots, etc.
Graph editor y tipos de curvas.
Taller 4: Inicio construcción de blocking.

Clase 5:

Principios de la Animación aplicados.
Qué lidera la acción?
Fuerzas y pesos.
Continuidad y fluidez del movimiento.
Taller 5: Desarrollo de blocking plus.

Clase 6:

Spline y el 10% restante
Posicionamiento efectivo de keyframes
Estiramiento de curvas y polishing
Taller 6: Finalización ejercicio animado.

Fechas :

Lunes 3/10/2016
Miércoles 5/10/2016
Lunes 12/10/2016
Miércoles 17/10/2016
Lunes 19/10/2016
Miércoles 24/10/2016

Horas pedagógicas : 18
Horario : 19:00:00 - 22:00 hrs
Valor : \$148.000.-
Lugar : Malaquías Concha 022,
Providencia, Santiago, Chile.
Incluye coffee break

Metodología:

El profesor apoyado de una proyección, enseñará los temas a tratar, luego con material complementario, se realizarán ejercicios prácticos aplicando lo aprendido, complementando la enseñanza con herramientas y técnicas que faciliten el proceso de aprendizaje. Las correcciones serán personalizadas y realizadas sobre los mismos trabajos de los alumnos.

Otras apreciaciones:

Para hacer este curso el alumno deberá traer su propio notebook, con los softwares pre-instalados, el curso se dictará en plataforma mac pero no es excluyente con los usuarios de PC.

