

## CURSO DE ANIMACIÓN DE PERSONAJES

Duración: 190 horas

### ¿Qué implica la “Animación de personajes”?

La animación consiste en darle vida a un personaje u objeto inanimado, implica la creación de una secuencia animada que relatará una historia entorno al personaje de animación, paisaje o escenario creado.

**Objetivos:** el objetivo principal del curso es proporcionarte las herramientas necesarias para animar personajes y 3D para cine o Videojuegos, especializarte en las técnicas de animación 3D o complementar tu formación como animador profesional y a su vez trabajar en el sector de animación en videojuegos, impulsar tu carrera de animador en estudios de publicidad, producción de cine para web o televisión.

**Requisitos:** Haber cursado la primera parte del Programa de estudios MAI (Modelado Arquitectónico e Interiorismo con 3D Max Design) o programa de estudios 3D Max “Lo Esencial”, más especialización en Modelado de personajes o conocimientos que equivalentes a la formación adquirida en ambos cursos descritos.

**Compromiso:** Una de las partes más importantes de este curso es la implicación del alumno en el desarrollo de cada uno de los trabajos que asignan en clase, la formación también continua fuera del centro de formación ejercitando cada uno de los pasos realizados en el aula o haciendo los ejercicios que se encomiendan, que después del curso formaran parte del CV de trabajos profesionales realizados que a partir de ahora conoceréis como “Demo Reel”.



**Proyecto final / Demo Reel:** Cada uno de los ejercicios del curso o el proyecto principal del mismo formarán parte de tu Demo Reel profesional, en los tiempos en los que vivimos es fundamental la creación de una Demo Reel para mostrar tus conocimientos y destrezas, en este curso instamos en su realización y se darán las pautas para su creación.

## **TEMARIO**

### **MÓDULO 1: PRIMEROS PASOS**

- ✓ Herramientas e interface del animador, la importancia de las curvas de animación
- ✓ Principios de animación
- ✓ Squash / stretch
- ✓ Anticipación
- ✓ Timing
- ✓ Puesta en escena
- ✓ Acción Continuada y Superpuesta (Follow-through and overlapping action)
- ✓ Arcos
- ✓ Acciones secundarias
- ✓ Exageración
- ✓ Expresión
- ✓ Cómo animar (Straight ahead – Pose to pose action)
- ✓ Estilos de animación

### **MÓDULO 2: EL BÍPEDO**

- ✓ Parámetros del biped:
  - Interface.
  - Adecuando el esqueleto al personaje.
  - Añadir huesos extra o usar bonetools.
  - Comportamientos automatizados.
- ✓ Primeras acciones con bípedo:
  - ¿Cómo animamos con el biped?.
  - Diferentes tipos de clave en el bípedo.
  - Creando una pose, la importancia de la silueta.
  - Estados de ánimo, actitud.

- ✓ Diferencias entre biped y un rig, pros y contras.

### **MÓDULO 3: ANIMACIONES DIRIGIDAS AL VIDEOJUEGO Y PRINCIPIOS DE EXPRESIÓN CORPORAL CINEMATOGRAFICO.**

- ✓ Personalidad, estudiando y definiendo al personaje.
- ✓ Ciclos I: Respiración, reposo del personaje.
- ✓ Ciclos II: Caminatas, caminatas que reflejan estados de ánimo, carreras.
- ✓ Saltos, Ataques.
- ✓ Peso, cadencia, puliendo el timing.
- ✓ Puliendo el ciclo hacia la pose de reposo, frenadas, etc.
- ✓ Trayectorias
- ✓ Acciones complejas, expresión corporal, la importancia del acting.
- ✓ Cómo plantear y realizar una secuencia, estudio de secuencias.
- ✓ Fase final en el Curve editor, refine.

### **MÓDULO 4: SKIN**

- ✓ Interface y metodología, preparando la malla del personaje.
- ✓ Skin.
- ✓ Cómo solucionar problemas.
- ✓ Deformaciones avanzadas.
- ✓ Skin Morph.

### **MÓDULO 5: EXPRESIÓN FACIAL**

- ✓ El morpher, funcionamiento, cómo ahorrar trabajo ,metodología y gestión
- ✓ Creando expresiones, curvas y puntos claves que las definen
- ✓ Estados anímicos
- ✓ Trabajando con expresiones
- ✓ Locuciones
- ✓ Expresión facial y corporal.
- ✓ Reel de animación

### **ENTREGA PROYECTO FIN DE CURSO**