

CURSO PEC

epic



TEENS

ANIMACIÓN 3D: DA TU PRIMER PASO

APRENDE CON EDUARDO MUÑOZ



INTRODUCCIÓN

La Animación es el arte de dar vida a lo inanimado, fusionando la técnica con la imaginación para crear mundos vibrantes y emocionantes que cautivan la atención del espectador. Este proceso creativo requiere precisión y atención al detalle, ya que es fundamental para transmitir la esencia y veracidad de una historia. En este curso, exploraremos cómo dar vida a personajes a través del movimiento y la expresión, descubriendo así cómo hacer que nuestras obras audiovisuales sean verdaderamente inolvidables.



DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En este curso introductorio a la animación, los estudiantes explorarán las bases del movimiento y la creación de personajes utilizando Autodesk Maya, una de las herramientas más poderosas en la industria de la animación. A través de actividades prácticas y divertidas, aprenderán a manejar de manera básica el software, centrándose en técnicas esenciales para dar vida a personajes y objetos. Desde hacer saltar una pelotita hasta construir un ciclo de caminata completo para un personaje de cuerpo entero, este curso está diseñado para despertar su creatividad y familiarizarlos con el emocionante mundo de la animación digital.





DURACIÓN: 30 Horas



MODALIDAD : Presencial



OBJETIVO DE CURSO

El objetivo es que los estudiantes desarrollen habilidades básicas en animación digital utilizando Autodesk Maya, comprendiendo los principios fundamentales del movimiento y la expresión. Al finalizar, podrán crear animaciones simples pero dinámicas, como el ciclo de caminata de un personaje, mientras se sienten cómodos explorando el entorno y las herramientas principales del software.



PLAN DE ESTUDIOS

SESIÓN 1

CONTENIDO

- Introducción a la animación en 3D
- Aprendizaje de la interfaz del programa Autodesk Maya

SESIÓN 2

CONTENIDO

- ¿Qué es la animación?
- Los Principios de la animación
- Timing y espaciado
- Técnicas de timing y espaciado

SESIÓN 3

CONTENIDO

- Aprende a configurar tu proyecto
- Todo en la animación comienza por la pelota que rebota
- Trabajando con Rigging en Maya
- Demo Maya de una pelota rebotando en el espacio

SESIÓN 4

CONTENIDO

- Animación de una pelota rebotando en el espacio
- Feedback en laboratorio

SESIÓN 5

CONTENIDO

- Qué es una pose fuerte – y line of action
- Formas gráficas
- Exageración y silueta
- Recto vs. Curvo – Straight vs. Curves y resumen de la lección

SESIÓN 6

CONTENIDO

- Creación de Poses
- Feedback en laboratorio

SESIÓN 7

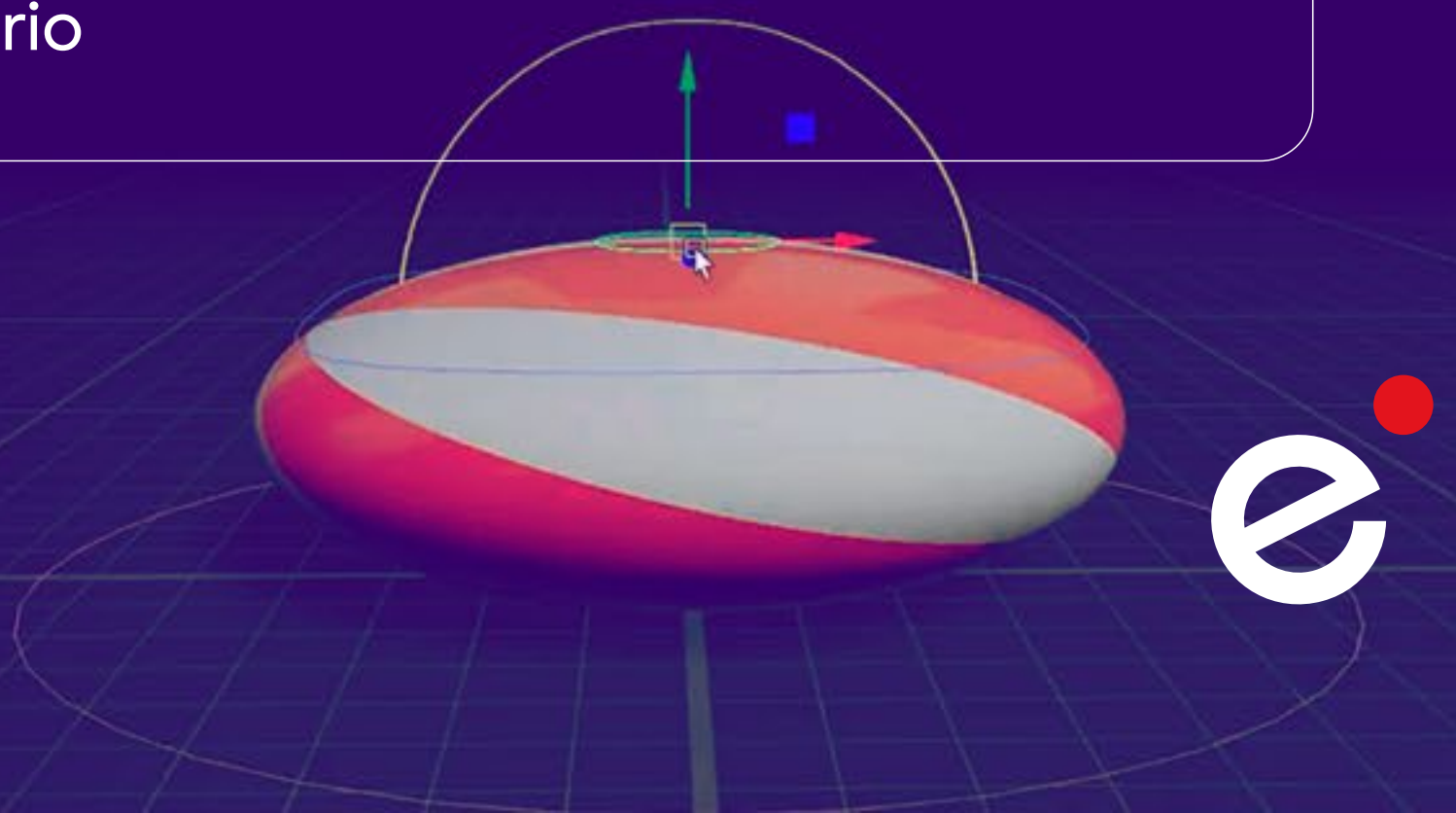
CONTENIDO

- La caminata
- El torso
- La cadera
- El pecho y Las piernas
- Los brazos y la cabeza
- Demo en Maya Caminata Blocking

SESIÓN 8

CONTENIDO

- Animación de Caminata fase Blocking
- Feedback en laboratorio



SESIÓN 9

CONTENIDO

- Caminata fase Spline
- Demo en Maya Caminata Spline

SESIÓN 10

CONTENIDO

- Animación de Caminata fase Spline
- Feedback en laboratorio





epic

APRENDE
ANIMACIÓN 3D

Inscríbete ya

 **989 165 274**



Enseñamos cine



epicperuoficial



@epic_instituto