

SILABO

CURSO : Character Studio 4 - Animations
DURACIÓN : 24 horas
CÓDIGO : CHAS4

❖ **SUMILLA**

❖ **OBJETIVOS**

❖ **CONTENIDO**

Sesión 1

- Introducción al módulo, orientación y objetivos.
- Introducción a la animación de personajes, técnicas de animación tradicional, principios básicos de la animación tradicional aplicados a la animación de personajes en 3D

Sesión 2

- Técnicas utilizadas para animación digital de personajes, introducción a Character Studio, funciones básicas del programa, flujo de trabajo.
- Concepto de cinemática directa e inversa, concepto de jerarquías.

Sesión 3

- Creación de bípedos, características, uso de huesos para extremidades y prolongaciones extra.
- Ajuste de la geometría del bípedo a distintas mallas: objetos antropomórficos, personajes fantásticos, animales y humanos.

Sesión 4

- Uso de Physique, diferencias con el modificador Piel SKIN de 3ds MAX,
- Creación de envolventes ENVELOPES,
- Ajustes y características de envolventes, ajuste de áreas de influencia mediante vértices,
- Corrección de imperfecciones y creación de rutinas animadas de comprobación de ajuste de malla.

Sesión 5

- Uso del modificador Flexión FLEX con Physique,
- Organización del Catálogo de modificaciones MODIFIER STACK,
- Uso de Puntos de Caché POINT CACHE para previsualización de animación secundaria.

Sesión 6

- Concepto de animación libre y por huellas, creación de animación de huellas, características de las huellas, creación de conjuntos de huellas, marcha atrás, escalado y giro de huellas.
- Acción de andar, correr y saltar, perfeccionamiento de valores preestablecidos, creación de recorridos mediante huellas, gestión de archivos de huellas.

Sesión 7

- Animación libre FREE ANIMATION, creación de claves para los distintos elementos del bípedo, ajustes en el Track view, animación del punto de rotación en extremidades Mezcla de animación libre con animación basada en huellas, conversión entre ambos tipos de animación,

Sesión 8

- Período de suspensión en animación con huellas, huellas deslizantes SLIDING FOOTSTEPS, edición de claves múltiples.
- Uso de mezcla IK para animación de objetos con el bípodo y uso de puntos de anclaje ANCHOR POINTS. Revisión del curso.

❖ **EVALUACIÓN**

La evaluación será totalmente práctica. La calificación constará de cinco (5) notas:

- Cuatro (4) prácticas y se anulara la nota mas baja. Obteniendo un promedio de practicas (PP)
- Un (1) examen final. Que se tomara en la última sesión (EF).

$$PP = \frac{(PR1 + PR2 + PR3 + PR4) - Menor(PR)}{3}$$

$$PF = \frac{(PP + EF)}{2}$$