

T E M A R I O



CURSO: TECNICO ANIMADOR con SOFTIMAGE XSI.
DURACIÓN: 100 horas.
JORNADA: 4 Horas/día.

El perfil del alumno es una persona que posee conocimientos del programa de formación TECNICO DISEÑADOR con SOFTIMAGE XSI y quiere introducirse en el mundo de la animación tridimensional con fines artísticos, creativos, publicitarios, ingeniería, arquitectura, de laboratorio, médicos, cine, TV, efectos especiales, etc.

OBJETIVOS GENERALES

Animar los objetos de la escena de una forma real o creativa comunicando un mensaje específico.

Desarrollar un sistema de partículas eficaz e integrado en la escena para la creación de agua, lluvia, fuego, explosiones, etc.

Visualizar las imágenes fijas y animaciones a su correcto formato de salida final PAL/NTSC/CINE... (Tools).

Dominar el sistema de realización y calendarios de la producción tridimensional animada.

TEMARIO

- Animar los objetos de la escena de una forma real o creativa comunicando un mensaje específico. Animación por transformaciones, morphing, keys, cluster, lattice, shapes, deformaciones y curvas.
- Creación de Setups avanzados para personajes y sistemas automatizados de animación.
- Animar personajes tridimensionales para su incorporación en escenas de vídeo real a través de las técnicas de Rotoscopia
- Animar a través de la cinemática directa e inversa. Aplicar las propiedades físicas de volumen, masa, elasticidad para la simulación de choques, caídas, etc...
- Animar a través de expresiones y funciones, personajes y escenarios virtuales para videojuegos a través de los canales de entrada, ratón, joystick, voz...
- Aplicar las técnicas de mover animar y actuar en la creación de las animaciones.
- Principios de Animación tradicional aplicados al 3D
- Estilos de animación y criaturas digitales fotorealistas.
- Mover – Animar – Actuar.
- Dominio del peso, equilibrio y ritmo.
- Teoría de Laban.
- Curvas emocionales
- Acting y animación Facial.
- Microexpresiones.
- Formatos y salidas.