

ANIMACION DE PERSONAJES 101

Los participantes inician el diplomado aprendiendo como usar el graph editor y el time editor mientras van aprendiendo los 12 pasos de la animación. Posteriormente, se muestra cómo usar Autodesk Sketch book pro para hacer posiciones básicas de los personajes y planeación de la animación. Después en Maya se usan personajes básicos para comenzar a animarlos aplicando los conceptos aprendidos. Posteriormente se muestra cómo usar lo básico de Renderman de Pixar para hacer los renders finales de sus animaciones.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Graph Editor
- Time Editor
- Capas de Animación
- Los 12 pasos de animación
- Planning
- Blocking
- Polishing
- Hypergraph
- Constrains
- Intro a Renderman
- Render básico con Renderman