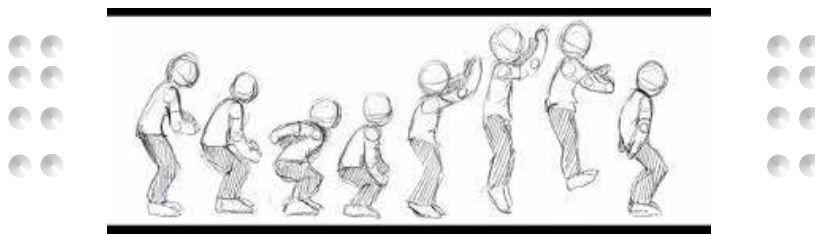


**dgm** Instituto  
Audiovisual  
*Haz lo que imaginas*

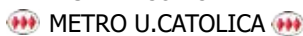
**CURSO (24 horas)**

**Fundamentos y técnicas de  
Animación de objetos y Personajes**



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931  
SANTIAGO - CHILE



**dgm** Instituto  
Audiovisual

## Curso

# Fundamentos y técnicas de Animación

### **OBJETIVOS:**

Conocer los fundamentos de la animación de objetos y personajes.

Identificar acciones y poses de los personajes / objetos en función de las escenas.

Asignar carácter a los personajes u objetos a animar

Generar animaciones aplicando las técnicas aprendidas en clases para lograr dinámicas apropiadas y fluidez en los movimientos.

### **DIRIGIDO A:**

- Ilustradores y animadores 2D y 3D
- Postproductores y especialistas en motion graphics
- Dibujantes (comics, historietas, etc)

### **REQUISITOS**

\*Manejo de computación a nivel usuario

### **MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:**

\*Apuntes en modalidad online.

### **ANTECEDENTES DEL CURSO**

**Horas totales de clases:** 24

**HORARIO:** consultar en [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

### **CERTIFICACION**

*Curso con acreditación SENCE - Ministerio del Trabajo - Gobierno de Chile  
Certificación Dgm para quienes aprueben el curso*

### **DIRECTOR ACADÉMICO**

**Sr. Sebastián Tupper Zañartu**  
Ilustrador y Animador profesional

### **BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:**

Acceder a Instituto certificado bajo norma NCH2728

Acceder a Instituto acreditado por SENCE  
(Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Mientras es alumno Dgm tiene acceso ilimitado a salas de edición.

Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos

Disponer de docentes de gran nivel

Acceso a la más moderna plataforma de educación  
virtual online sincrónica y asincrónica en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

**Consulte por Seminarios, Cursos y Diplomados COSTO CERO PESOS  
para su empresa si cumple los requisitos solicitados por SENCE**

 (02) 226355931  Instituto Dgm  [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl)  Instituto Dgm



**Sr Sebastián Tupper Zañartu**  
Ilustrador y animador profesional  
con amplio reconocimiento en  
Chile y el extranjero.  
Docente del curso.

en este curso, entre otras cosas, aprenderás a



asignar carácter a objetos



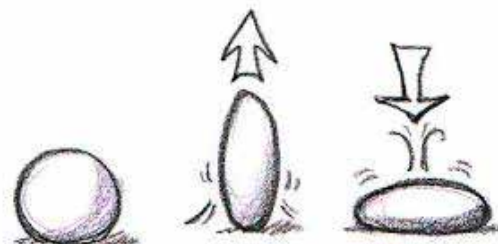
generar arcos de movimiento



aplicar principios de anticipación



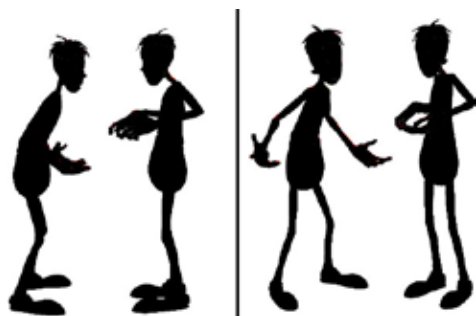
asignar carácter a personajes 2d y 3d



animar objetos



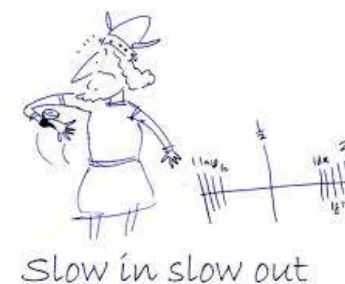
técnicas para exagerar expresiones



aplicar técnicas de staging



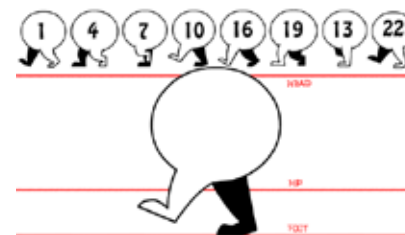
acción y reacción



en este curso, entre otras cosas, aprenderás a



planificar ciclos de caminata

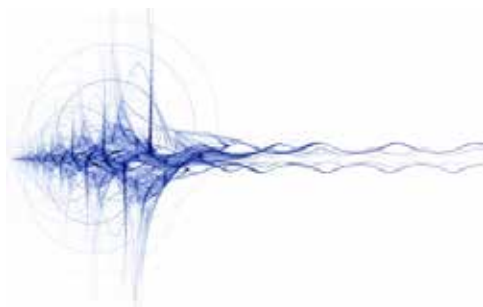


WALK CYCLE- KEY POSES

crear llaves de poses



aplicar técnica de follow through y overlapping



sinconización a video / sonido



definir gestualidad

## **DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS**

### **Fundamentos y Técnicas de Animación**

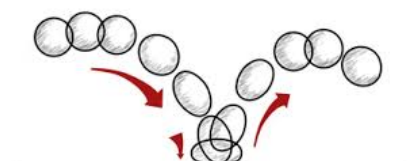
#### **PRINCIPIOS DE ANIMACION**

##### Principios generales

- 1.- Encoger y Estirar / Squash y Stretch
- 2.- Anticipación / Anticipation
- 3.- Puesta en escena / Staging
- 4.- Acción Directa y Pose a Pose / Straight Ahead Action and pose-to-pose
- 5.- Acción Continuada y Superpuesta / Follow through and overlapping action
- 6.- Aceleración y Frenada / easy in and out on slow in and out
- 7.- Arcos / arcs
- 8.- Acción Secundaria / secondary action
- 9.- Sentido del tiempo / timing
- 10.- Exageración / Exaggeration
- 11.- Modelados y esqueletos sólidos
- 12.- Personalidad / Acting

##### Técnicas complementarias

- 1.- Parámetros de gravedad
- 2.- Principio de Onda
- 3.- Ciclo de caminata
- 4.- Recuperación
- 5.- Línea de Acción
- 6.- Silueta
- 7.- Moving Hold
- 8.- Thumbnails
- 9.- Acentos y Bocas
- 10.- Asignación de carácter a objetos y/o personajes
- 11.- Sincronización de sonido



## Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud. se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Seminarios, Cursos o Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO ( \$0) para su empresa

Desde 1997, Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica,

Unico y 1er instituto en Chile que dispone de receptores y flujos HD en norma japonesa ISDB desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión, agencias de publicidad y productoras de cine-tv



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD y 4k

Instalaciones a un paso del Metro U Católica 

Docentes disponibles a dudas y consultas

E-Learning  
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

Docentes con experiencia en la industria audiovisual 3D y Motion Graphics