



dgm Instituto  
Audiovisual  
*Haz lo que imaginas*

**DIPLOMADO**

**TECNICAS AVANZADAS DE ANIMACION  
DE PERSONAJES**



ESTAS SON ALGUNOS DE NUESTROS CLIENTES



## Técnicas avanzadas de ANIMACION de PERSONAJES

### ■ OBJETIVOS

- Conocer las técnicas de animación de personajes, utilizando los procedimientos adecuados y flujos involucrados en el proceso
- Asignar expresiones, gestos, carácter y actitudes propias de un personaje, logrando una real caracterización de los modelos.
- Generar animaciones realistas en base al estudio del movimiento y propiedades cinemáticas, permitiendo lograr adecuados procesos de caminata, correr, saltar, caer, etc.
- Conocer y aplicar los 12 fundamentos fundamentales de la animación
- Realizar lip syncing
- Optimizar la animación facial.

### ■ DIRIGIDO A

Todo público interesado en conocer las técnicas avanzadas de animación con o sin base académica o profesional en comunicación audiovisual, animación 3d, comunicación multimedia, arte, postproducción, diseño gráfico.

### ■ REQUISITOS

- 1.- Puede comenzar desde CERO sin conocimientos de software 3D, pero no podrá aplicar conceptos en software usado en el curso (se recomienda realizar previamente curso de modelado, texturizado y animación básica) .
- 2.- Usuarios de softwares 3D nivel básico / intermedio (Autodesk MAYA o Autodesk 3DSMAX o BLENDER o Cinema 4D) deberán aplicar los conceptos y técnicas en sus respectivos softwares y complementarán la integración a video y sonido en Adobe Premiere u otro programa de edición.

### ■ HORAS TOTALES: 84

### ■ CERTIFICACION

Una vez desarrollado y aprobado proyecto final, se extiende diploma de aprobación del Diplomado

### ■ POSTULACION

Interesado.as nacionales o extranjeros deben comunicarse al fono 56 998792889 / email [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl) para solicitud de entrevista online y acceso a cupo.

### ■ CONSIDERACIONES GENERALES

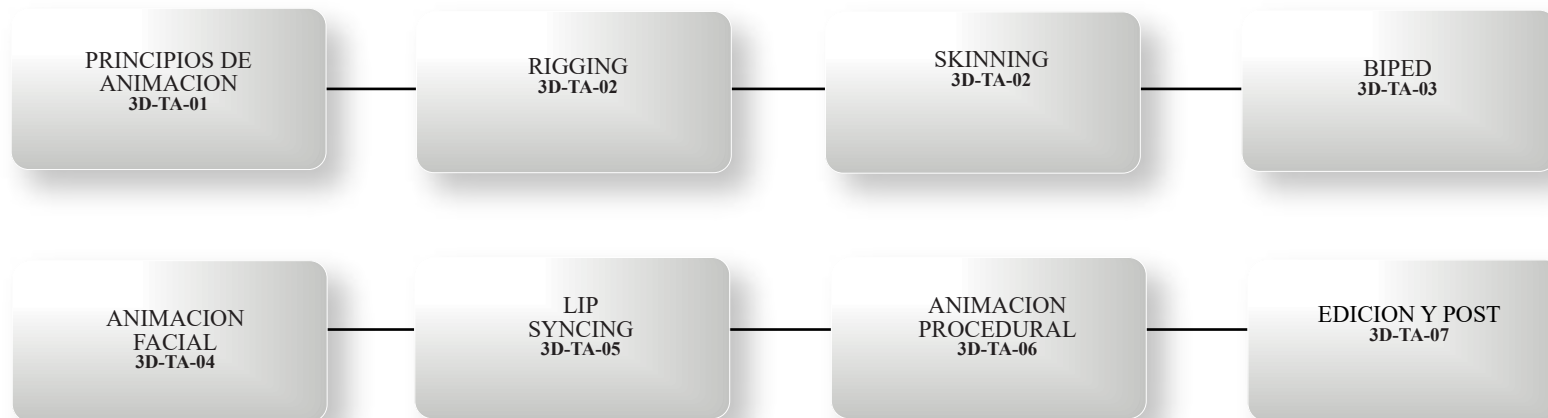
Curso se desarrolla en software Autodesk Maya, aunque participantes pueden usar software de su preferencia (*siendo posible en este caso no disponga de las herramientas tratadas en el software usado en el curso*)

No se trata de un curso específico de Autodesk Maya, solo se trata de una herramienta para aplicar los conceptos de trabajo

- Cada participante accede a licencia de software Autodesk Maya versión educativa, por 12 meses a costo cero ([consultar condiciones](#))



## MALLA CURRICULAR



## **DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS**

### **3D-TA-01: PRINCIPIOS DE ANIMACION**

- 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.- Solid Drawing / Construcción - Diseño Sólido
- 12.- Appeal / Atractivo Visual



### **3D-TA-02: RIGGING & SKINNING**

- Fundamentos de Sistemas de Control (Rigging Conceptual)
- Creación de Esqueletos y Sistemas Articulados
- Diseño de Controles y Sistemas de Animación
- Skinning y Deformación de Geometría
- Optimización, Testing y Preparación para Animación

### **3D-TA-03: BIPED**

- Anatomía Funcional y Mecánica del Movimiento
- Ciclo de Caminata (Walk Cycle)
- Ciclo de Carrera y Variaciones de Movimiento
- Posturas, Acting y Lenguaje Corporal
- Integración Técnica del Biped en Escena



## **DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS**

### **3D-TA-04: ANIMACION FACIAL**

- Creación de expresiones
- Seteo de la Animación facial
- Anatomía Facial y Expresión Muscular
- Sistemas de Control Facial (Rig Facial)
- Sincronización Labial (Lip Sync)
- Expresividad y Acting Facial
- Integración Facial con Animación Corporal



### **3D-TA-05: LIP SYNCING**

- Fundamentos del Sonido y Fonética Aplicada
- Construcción de Visemas y Posiciones Base
- Timing, Spacing y Anticipación
- Integración con Expresión Facial
- Softwares de captura facial
- Animación Manual y Automática

### **3D-TA-06: ANIMACION PROCEDURAL**

- Elementos de animación procedural
- Flujo de Trabajo
- Generación de Expresiones
- Edición de Expresiones
- Multiexpresiones
- Aplicaciones Cinemáticas (sólidos, gases, líquidos)

### **3D-TA-07: EDICION y POST**

- Creación de Reel de Video
- Técnicas de Chroma Key
- Integración de 3d con Video
- Sincronización de Video, 3D y Sonido
- Exportación



## Se han capacitado en DGM

Agradecemos a las empresas, instituciones, emprendedores, pequeñas pymes, particulares y a los sonadores y sonadoras, tanto de Chile y el extranjero que se especializan en DGM a través de cursos presenciales y plataformas online.

