

# ESPECIALIZACIÓN EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON MAYA

## A000

### DINAMICAS PARA ANIMACION 3D CON MAYA (60 H)

#### OBJETIVOS

Al finalizar este curso el alumno sabrá realizar animaciones 3D mediante simulaciones físicas. El alumno sabrá aplicar fuerzas y efectos físicos a objetos para simular animaciones físicas. También tendrá conocimientos para poder modificar esas animaciones mediante animación clásica.

Se trabajará desde cuerpos rígidos a cuerpos blandos y se iniciará al alumno en dos plugin específicos para tratar ropa y explosiones.

#### CONTENIDOS

SEMANA	LECCIONES	EJERCICIOS
1	Entorno Maya para Animación Principios básicos de animación Keys, curves Controles standard de esqueletos	Crear una animación simple. Conocer los modelos a animar.
2	Estudiar un ciclo de andado Walk Cycle, ciclo de andado Estudiar un ciclo de correr	Crear un ciclo de andado guiados por las clases teóricas. Crear un ciclo de correr.
3	Estudiar un guión de animación Crear la animación paso a a paso	Dado un guión de animación, y un modelo riggeado crear la animación guiados por las clases teóricas.
4	Dado un guión de animación, y un modelo riggeado crear la animación	Dado un guión de animación, y un modelo riggeado crear la animación.



#### CALENDARIO (15.45 a 18.45)

NOVIEMBRE						
L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

De 15.45h. a 18.45h.

