

Curso teórico-práctico de Animación 3D.

Docente: Claudio Andaur

Descripción:

Este curso de cuatro clases de 4 horas cátedra, está orientado a la introducción en el campo de la animación tridimensional. Se utilizará Blender, una suite 3D de conocida versatilidad con la ventaja de ser un software libre de gran aceptación en la industria audiovisual.

Objetivo:

Proporcionar al estudiante de Tecnicatura en Producción Digital los principios básicos teóricos y una introducción a las herramientas más comunes de producción 3D. Al finalizar el curso el estudiante debería poder realizar una animación con personajes y objetos tridimensionales.

Conocimientos previos requeridos:

Uso general de computadoras. Elementos de matemática y funciones de nivel secundario. En particular resulta útil que el asistente conozca el concepto de función y pueda leer gráficos en coordenadas cartesianas aunque no es excluyente.

Materiales y equipos:

Se necesitará que cada estudiante cuente con una computadora equipada con el programa Blender3D y un ratón de 3 botones y rueda. Blender es multiplataforma pero se recomienda un sistema operativo linux. El software viene en versiones de 32 y 64 bits, para Windows, Linux y Mac, es un paquete de unos 80MB y puede descargarse de www.blender3d.org.

Mecánica del curso:

Cada tema se presentará teóricamente y se acompañará la presentación con ejercicios prácticos guiados por el docente.

Temario

Clase 1

1. La interfaz de Blender. Ventanas, paneles, screen layouts.
2. El entorno tridimensional y los Objetos. Propiedades y transformaciones.
3. La cámara y las luces.
4. Geometría y modelado por primitivas.
5. La línea de tiempo y las curvas de animación.
6. Materiales y texturas.
7. Animación de materiales, cámaras y luces. Keyframes, tipos de interpolación.
8. Render básico. Proyectos y archivos.

Clase 2

1. Geometría y modelado de vértices. Normales. Extrusión y generación de caras. Bridge y otras herramientas de modelado.
2. Mapeado UV y texturas de imagen.
3. Modificadores de malla. Subsurf y control de detalle.
4. Shapekeys y animación de deformaciones.
5. Introducción a los deformadores y Armatures.

Clase 3

1. Armatures: Rigging básico, roll, jerarquía y nomenclatura de huesos.
2. Skinning, pintura de pesos, control de deformaciones.
3. Constraints: IK Solvers, Stretching y setups más comunes.
4. Acciones y animaciones de armatures. Modificadores de curvas. Librería de poses.
5. Grupos de huesos y organización general de un armature.

Clase 4

1. Organizando una escena compleja. Librerías externas, linkeado de grupos. Creación de proxies y dupligroups.
2. Rigging medio: Drivers y propiedades. Interfaces personalizadas.
3. Render y capas. Composición por nodos.