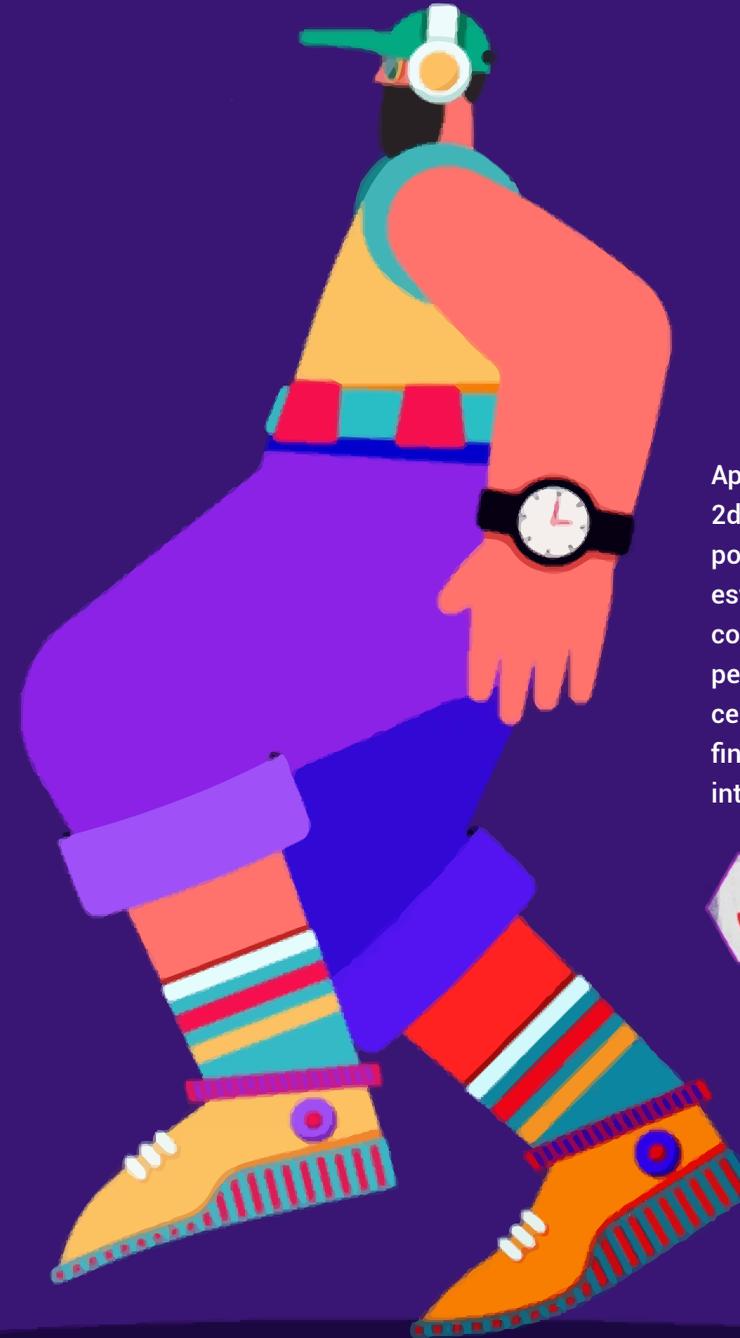




CURSO
Animación
y Rigging de personaje 2D
con Duik Angela
en After Effects



Aprende animación y rigging de personajes en 2d con After Effects y Duik Ángela. Con la poderosa herramienta Duik Ángela crea estructuras para animación cut-out digital y con sistemas de "huesos", preparación de tu personaje, animación de extremidades, torso y centro de gravedad, rostro y cabeza, detalles finales desde Adobe After Effects con una integración y workflow de trabajos única.



DUIK ÁNGELA



NUCLEO
EL BOOTCAMP CREATIVO

Animación

y Rigging de personaje 2D con Duik Angela en After Effects

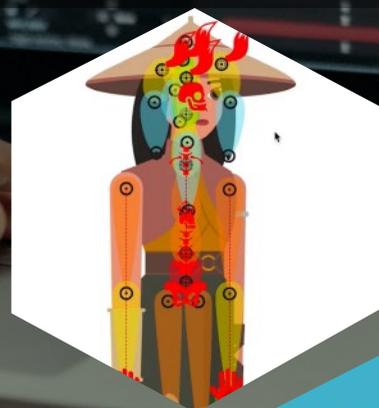
 HORARIO VESPERTINO

 MODALIDAD ONLINE MIXTA

Online Asincrónico
+ Talleres online en vivo: 1 taller de 2 hrs.

 24 HRS CRONOLÓGICAS

 INCLUYE MATERIALES DE TRABAJO Y LICENCIAS.



CONTENIDO

MÓDULO 01: PREPARACION DE TU PERSONAJE

- Consideraciones y limitaciones pre-riggeo
Examinaremos aspectos importantes de un personaje antes de riggear, tales como: Posturas, proporciones, tamaño de la composición, estilo de diseño, entre otros.
Hablar del proyecto final del curso
- Preparación de personajes
Prepararemos el personaje en Adobe Photoshop o Adobe Illustrator dependiendo del arte del personaje y las decisiones tomadas en torno a las extremidades.

- Ingesta de diseño en Adobe After Effects
Organizaremos las capas y pre-composiciones para un ordenado y adecuado trabajo de riggeo.

- Tour de la herramienta DUIK ÁNGELA
Exploraremos a fondo las distintas prestaciones que la herramienta Duik Bassel nos ofrece para el riggeo.

MÓDULO 02: EXTREMIDADES

- Puppet pin arm y Join arm
Trabajaremos las 2 metodologías para extremidades que se utilizan con Duik y analizaremos las ventajas y desventajas de cada una.

- Otras alternativas de extremidades además de Duik
Indagaremos otras alternativas en extremidades además de Duik, tales como Limber, Rubber Hose o Character Tool y analizaremos las ventajas y desventajas de cada una.

- Rigging de manos tradicional
Desarrollaremos el mejor método para preparar un set de poses de manos para animación. Aprenderemos la técnica de reemplazo de capas, junto a los métodos de slider y de desplazamiento de nulo a una referencia visual de la mano.

- Rigging de manos y dedos
Ideal para primeros planos. Generaremos rigging de manos con dedos incluidos para una completa libertad de animación.

- Inverse Kinematics & Forward Kinematics
Exploraremos las diferencias entre estas dos metodologías para poder animar extremidades y determinar cuándo debemos ocupar una sobre la otra.

- Puppet pin leg y Join leg
Repasaremos las 2 metodologías ya vistas en el módulo anterior aplicadas a las piernas.

- Rigging de pies
Analizaremos y ejecutaremos un apropiado riggeo de pies, destacando su importancia para animaciones habituales como el Walkcycle.

Módulo 03: CABEZA Y ROSTRO

- Rotación avanzada de cabeza
Aprenderemos cómo funciona la rotación de cabeza y cómo generar movimientos naturales y expresiones de rostros más realistas. Exploraremos las principales diferencias entre rotaciones por slider y rotación por joystick, además de comparaciones importantes entre Duik y Joystick N Sliders.

- Expresiones de rostro
Exploraremos en todas las opciones que existen para poder darle a nuestro personaje una personalidad a través de movimientos del rostro, tales como: Movimiento de pupilas y ojos, cejas, párpados y en especial la boca. Prepararemos al personaje para situaciones en que necesite hablar o expresar alguna emoción.

- Situaciones especiales
Abordaremos situaciones en las que hacer un rigging de cabeza es más complejo, tales como: Personajes con gorra, con pelo largo o cola de caballo, lentes, sin cuello, entre otros.

MÓDULO 04: TORSO Y CENTRO DE GRAVEDAD

- Auto Rigging vs Manual Rigging
Aprenderemos uno de los aspectos más importantes dentro del curso en el que analizaremos la importancia de un buen rigging de torso, para una plena flexibilidad de cuerpo.

- Customizaciones de cuello, hombros y centro de gravedad
Repasaremos y destacaremos los beneficios de un rigging manual junto a todas las customizaciones adicionales para que no quede nada al azar.

- Elementos secundarios y accesorios
Abordaremos situaciones en las que un personaje tiene algún elemento o accesorio (Corbata, piocha, falda, cotona, bolso o cartera) que nos obliga a incluirlo de forma independiente al torso. De esta manera podremos incluir animaciones secundarias en nuestros personajes.

- Animales y cuadrúpedos
Abordaremos situaciones en las que un personaje tiene algún elemento o accesorio (Corbata, piocha, falda, cotona, bolso o cartera) que nos obliga a incluirlo de forma independiente al torso. De esta manera podremos incluir animaciones secundarias en nuestros personajes.

MÓDULO 05: PREPARACIONES FINALES Y LISTO PARA ENTREGA

- Controles Squatch and Stretch
Para una animación avanzada, generaremos controladores ideales para expresiones que respeten uno de los principios de la animación más notorio que es SQUATCH AND STRETCH.

- ¿Izquierda o Derecha?
Como últimos preparativos antes de comenzar a hacer pruebas, generaremos controles ideales para que el personaje pueda orientarse hacia la izquierda o hacia la derecha dependiendo de la situación.

- No dejar ningún cabo suelto
Nos detendremos a revisar y administrar las capas para una apropiada experiencia de usuario, emparentando las capas importantes, ocultando y fijando las capas que no son necesarias tocar para un flujo de trabajo más limpio.

- Animación de prueba y chequeo de controles
Como última etapa, nos encargaremos de hacer animaciones de prueba para testear la flexibilidad de nuestro personaje y sus límites, además de chequear todos sus controles una última vez.

- Preparación de personaje para múltiples escenas o proyectos
Sea un personaje para una escena específica, múltiples escenas o incluso para una serie de videos, es necesario preparar tu personaje para ser duplicado apropiadamente. Así, evitaremos que se produzcan problemas con controles en las escenas. Usaremos diferentes técnicas y analizaremos las ventajas y desventajas entre ellas.

- Exportar o importar secuencias de animación
Para evitar trabajos repetitivos, enseñaremos las ventajas de poder exportar secuencias de animaciones que nos puedan servir en el futuro, por ejemplo, un ciclo de caminata.

MÓDULO 06: PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

- Aplicaremos consejos útiles basados en los principios de la animación aplicados a nuestro rigging final.
- Squash and stretch
- Anticipación
- Puesta en Escena
- Animación directa y Pose a pose.
- Acción complementaria y Acción superpuesta
- Acelerar y desacelerar
- Arcos
- Acción Secundaria
- Timing
- Exageración
- Dibujo Sólido
- Atractivo

PROYECTO FINAL

Guiaremos a los alumnos para el desarrollo del proyecto final, implementando todo lo aprendido

@nucleoesuela



nucleoesuela.cl

Curso animación y Rigging de personaje 2D con Duik Ángela en After Effects

DIRECCIÓN | SANTA MAGDALENA 75 OFICINA 903, PROVIDENCIA. SANTIAGO | contacto@nucleoesuela.cl

