

Creación de **ANIMACIONES 3D** con **Autodesk Maya 2017**



INTRODUCCIÓN

La animación 3D, a diferencia de la animación tradicional, no es solamente un proceso artístico es también un proceso muy técnico que requiere el dominio de un software 3D complejo. El curso de **Creación de Animaciones 3D con Autodesk Maya de Kode_Eskola** tiene como finalidad formar a animadores que puedan satisfacer las necesidades reales de la industria de la animación: **videojuegos, cine, televisión, realidad aumentada**, etc.

Es imposible aprender a animar sin tener el total dominio de las herramientas que ofrece **Maya**. Por ese motivo se ha dividido este curso en **3 Workshops** (módulos) distintos. En el primer módulo el alumno se familiarizará con las herramientas imprescindibles de Maya para la animación. El alumno adquirirá destreza en el manejo del programa antes de adentrarse de lleno en la animación propiamente dicha. En el segundo módulo el alumno estudiará los 12 principios de la animación mediante ejercicios prácticos tales como la animación de una pelota en caída libre, de un péndulo o de un personaje con cola al estilo Scrat (la ardilla de Ice Age) o Judy Hoops (la conejita policía de Zootrópolis). Una vez aprendidos los fundamentos de la animación por separado el alumno estará listo para aplicarlos a un personaje bípedo 3D y entenderá cómo funciona cada una de las partes del cuerpo humano.

Este curso ha sido diseñado para que el alumno vaya creciendo gradualmente, aprendiendo nuevos conceptos cada día. Por eso es recomendable cursar los 3 módulos en secuencia. Para más información consulta los requisitos de cada módulo.

METODOLOGÍA: ¿CÓMO FUNCIONA EL MODO LIVE?

El modo Live es una nueva forma de aprender que fomenta la interacción entre sus participantes. Al contrario de lo que pueda parecer, no se trata solamente de un curso online en el que los alumnos estudian, practican y luego reciben una nota. La idea principal es que el alumno se sienta como si estuviese en una clase presencial rodeado de otros compañeros mientras trabaja. Esta forma de aprender funciona a la perfección con la animación, porque el alumno trabaja realmente como se trabaja en un estudio de animación profesional.

VIDEO TUTORIALES

Al principio de cada semana el alumno tiene acceso a los video tutoriales sobre cómo realizar la tarea de la semana. Estos videos están disponibles durante todo el módulo y a cualquier hora del día, así el alumno puede verlos cuando mejor le convenga. Son videos demostrativos en el que el tutor explica paso a paso cómo usar una determinada herramienta o animar un personaje.

PyR

En la mitad de cada semana el alumno tiene una sesión de Preguntas y Respuestas (PyR) con el resto de la clase y el tutor. Cada sesión PyR está pensada para resolver las dudas de los alumnos y también puede ser usada para hacer una demo.

ENTREGA (DEADLINE)

En la industria de la animación las fechas de entrega son muy ajustadas. Este curso pretende que el alumno se familiarice con fechas de entrega reales de producción. De modo que una tarea no entregada a tiempo no será corregida y conllevará una calificación C.

VIDEO CORRECCIONES PERSONALIZADAS

Después de cada entrega, el alumno recibe una video corrección de su trabajo. Esta corrección se hace mediante video para facilitar el aprendizaje. En ella el tutor dibuja en la pantalla los cambios que quiere ver reflejados en la siguiente entrega. El alumno tendrá que corregirlos y volver a entregar su ejercicio.

FEEDBACK

El alumno debe proporcionar Feedback diario a los demás. En la animación es muy difícil ver nuestros errores cuando llevamos horas delante del ordenador. Es fundamental que otra persona vea tu trabajo y te aconseje cómo mejorar. Para ello se utilizan redes sociales o grupos creados específicamente para el curso. Cuanto más participativo sea el alumno, más rápido aprenderá. Además, es muy importante que el alumno empiece a lidiar con las críticas, dado que siempre hay algo que mejorar.

HERRAMIENTAS SOFTWARE UTILIZADAS

AUTODESK MAYA 2017: Programa líder en la industria y el más utilizado para animación de películas 3D. Será la herramienta fundamental del curso

KEYFRAME MP/QUICKTIME PRO: Reproductor de videos avanzado que permite visualizar nuestra animación fotograma a fotograma. Ideal para analizar los pequeños fallos.

SYNCSKETCH: Plataforma para la corrección de ejercicios de animación. Permite dibujar sobre los videos originales para dar un Feedback más detallado al alumno.

FACEBOOK: Plataforma que se usará como foro mediante un grupo privado y específico para el curso. Tiene la ventaja de ser rápida y funcionar bastante mejor que las plataformas tipo Alumni.

VIMEO: Plataforma para el acceso a los video tutoriales. Sólo los alumnos registrados tienen acceso a este material.

GOOGLE DRIVE: Almacenamiento en la nube para compartir archivos.

COMPARATIVA MODO LIVE X MODO PRESENCIAL

	MODO LIVE	MODO PRESENCIAL
LECCIONES	El alumno tiene disponibles varios video tutoriales que puede ver a la hora que mejor le venga.	El alumno necesita tomar notas en clase, dado que la clase no será repetida. El tutor está limitado por el tiempo de duración de la clase.
DUDAS	En caso de duda, puede repetir el video las veces que crea oportuno.	En caso de duda, el alumno debe esperar al día siguiente para preguntársela al profesor, perdiendo un día de trabajo.
CORRECCIONES	Cada alumno recibe una corrección personalizada cada semana.	No es posible trabajar de forma personalizada con cada alumno.
PARTICIPACIÓN	El alumno participa activamente en la formación de los demás dando Feedback o asistencia técnica (fomenta la ayuda).	El alumno participa en clase con la intención de obtener la aprobación del profesor o una mejor nota (fomenta la competitividad).
APRENDIZAJE	Cada alumno tiende a mejorar sin interferir negativamente en el aprendizaje de los demás. Es decir, cada alumno puede ir a su ritmo sin que los otros sean penalizados.	La clase suele fluir de acuerdo con el nivel medio de los alumnos. Al no poder prestar una atención más personalizada, el tutor puede acabar sin explotar las calidades de un alumno más dedicado.

RESUMEN

Las ventajas de la enseñanza mediante una plataforma **LIVE** quedan patentes en la tabla anterior, pero a modo de resumen se puede decir que este tipo de aprendizaje permite:

- Un desarrollo de acuerdo con las capacidades de cada alumno, con la posibilidad de que cada uno repita las lecciones y contacte con el profesor o sus compañeros las veces que sean necesarias.

- Aprovecha los ritmos naturales de cada estudiante, consiguiendo un desarrollo personal de acuerdo con las aptitudes y disposición de cada uno, y permitiendo a cada alumno avanzar a su ritmo.
- Fomenta la ayuda entre compañeros sin que los diferentes ritmos de los alumnos influyan negativamente entre ellos al hacer sentir a los alumnos que cada uno puede ir a su ritmo y puede colaborar con los demás.
- Posicionarnos en la que será la enseñanza del futuro, con plataformas colaborativas que se adaptan a las necesidades de cada alumno

WORKSHOP 1: MAYA PARA ANIMADORES



INICIO: 10 de abril de 2017 | **FIN:** 08 de mayo de 2017



DURACIÓN: 4 semanas (20-40 horas de práctica recomendadas por semana)



MODALIDAD: ONLINE/LIVE (Con video conferencias/correcciones personalizadas)



PRECIO: 385 € / módulo



TUTOR:

LEANDRO ADEODATO

Character Animator | 3D Generalist



¿TIENES GANAS DE APRENDER ANIMACIÓN 3D Y NO SABES POR DÓNDE EMPEZAR?

Si tu respuesta es sí, este Workshop es el ideal para ti. Aquí te enseñaremos a manejar Maya desde cero empezando por su interfaz hasta llegar a las herramientas más avanzadas de animación. Aprenderás a manipular keyframes en la línea de tiempo y a editar curvas en el Graph Editor. Este Workshop te preparará para seguir tu carrera en la animación. Y todo esto desde la comodidad de tu casa. Un tutor profesional del 3D te guiará paso a paso hasta conseguir tu objetivo. ¿Te animas?

Requisitos: ser mayor de 16 años y tener muchas ganas de aprender.

CALENDARIO

LUN, 10, ABR	MAR, 11, ABR	MIE, 12, ABR	JUE, 13, ABR	VIE, 14, ABR	SAB, 15, ABR	DOM, 16, ABR
Sesión 01 (9:00h)			PyR 01 (20:45h)			Entrega 01 (12:00h)
LUN, 17, ABR	MAR, 18, ABR	MIE, 19, ABR	JUE, 20, ABR	VIE, 21, ABR	SAB, 22, ABR	DOM, 23, ABR
Corrección 01 Sesión 02 (9:00h)			PyR 02 (20:45h)			Entrega 02 (12:00h)
LUN, 24, ABR	MAR, 25, ABR	MIE, 26, ABR	JUE, 27, ABR	VIE, 28, ABR	SAB, 29, ABR	DOM, 30, ABR
Corrección 02 Sesión 03 (9:00h)			PyR 03 (20:45h)			Entrega 03 (12:00h)
LUN, 01, MAY	MAR, 02, MAY	MIE, 03, MAY	JUE, 04, MAY	VIE, 05, MAY	SAB, 06, MAY	DOM, 07, MAY
Corrección 03 Sesión 04 (9:00h)			PyR 04 (20:45h)			Entrega 04 (12:00h)
LUN, 08, MAY						
Corrección 04						

DESCRIPCIÓN

- El workshop empieza el lunes 10 de abril y consta de 4 sesiones, una por semana.
- Cada lunes a las 9:00h se empieza una nueva sesión con varios video tutoriales y una lista de ejercicios que el alumno debe entregar hasta el domingo a las 12h del mediodía (las entregas más tarde de esta hora no serán corregidas).
- El alumno debe aprovechar el grupo de Facebook para solucionar sus dudas con la ayuda de los demás compañeros.
- Si las dudas persisten el alumno dispone de la sesión PyR (preguntas y respuestas), todos los jueves de 20:45h a 21:45h para preguntárselas a su tutor.
- Las tareas entregadas después de la fecha no serán corregidas y el alumno será evaluado con una C. El día siguiente a la entrega el alumno recibirá una video corrección con su evaluación y los comentarios sobre los aspectos que debe mejorar.

PROGRAMA

SESIÓN 01	Introducción a Maya 2017	
Inicio Sesión	Lunes, 10 de abril	09:00h
PyR	Jueves, 13 de abril	20:45h – 21:45h
Entrega Tarea	Domingo, 16 de abril	12:00h
Objetivo	Familiarizarse con la interfaz de Maya	
Tutoriales	1. Introducción a la interfaz de Maya 2017	

	2. Vistas y navegación 3D. 3. Hotbox. 4. Creación y manipulación de objetos (meshes, cameras, luces). 5. Outliner, Channel Box, Attribute Editor. 6. Layout (Personalización).	
SESIÓN 02	Controles de animación	
Inicio Sesión	Lunes, 17 de abril	09:00h
PyR	Jueves, 20 de abril	20:45h – 21:45h
Entrega Tarea	Domingo, 23 de abril	12:00h
Objetivo	Aprender el manejo básico de los Keyframes y de la línea de tiempo de Maya.	
Tutoriales	1. Keyframes. 2. Línea de tiempo y controles de reproducción. 3. Creación de una animación básica. 4. Animación siguiendo una curva. 5. Display Layers.	

SESIÓN 03	El Graph Editor	
Inicio Sesión	Lunes, 24 de abril	09:00h
PyR	Jueves, 27 de abril	20:45h – 21:45h
Entrega Tarea	Domingo, 30 de abril	12:00h
Objetivo	Aprender a manejar el <i>Graph Editor</i> y las curvas de animación.	
Tutoriales	1. Introducción al Graph Editor. 2. Representación del movimiento: curvas de animación. 3. Tipos de curvas: linear, slow in, slow out, fast In, fast out, antic. y overshoot. 4. Tipos de tangentes: auto, linear, stepped, flat, clamped, plateau y spline. 5. Herramientas avanzadas del Graph Editor.	

SESIÓN 04	Herramientas Avanzadas	
Inicio Sesión	Lunes, 01 de mayo	09:00h
PyR	Jueves, 04 de mayo	20:45h – 21:45h
Entrega Tarea	Domingo, 07 de mayo	12:00h
Objetivo	Dominar técnicas y herramientas más avanzadas de animación.	
Tutoriales	1. Preferencias del animador 2. Editable Motion Trail y Ghost Selected. 3. Personalización de HotKeys 4. Animation Layers 5. Playblast y Viewport 2.0 6. Scripts más usados en Maya	

WORKSHOP 2: FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN



INICIO: 03 de abril de 2017 | **FIN:** 08 de mayo de 2017



DURACIÓN: 5 semanas (20-40 horas de práctica recomendadas por semana)



MODALIDAD: ONLINE/LIVE (Con video conferencias/correcciones personalizadas)



PRECIO: 480 € / módulo



TUTOR:

LEANDRO ADEODATO

Character Animator | 3D Generalist



¿DOMINAS MAYA PERO NO SABES ANIMAR?

Si tu respuesta es sí, este Workshop es el ideal para a ti. Aquí te enseñaremos los fundamentos de la animación a través de ejercicios prácticos y cómo dibujar poses para luego reproducirlas en Maya. Aprenderás a animar la caída libre de una pelota teniendo en cuenta el Timing/Spacing, el Slow In/Slow Out, su comportamiento según su peso y material y los arcos que describe. Aprenderás también varias formas de hacer Overlap para poder aplicarlo a la animación de péndulos, cuerdas, plantas, brazos, pelo, etc. Por último, aprenderás cómo animar personajes con cola, tipo Scrat (la ardilla de Ice Age) o Judy Hoops (la conejita policía de Zootrópolis). Y todo eso, desde la comodidad de tu casa. Un tutor profesional del 3D te guiará paso a paso hasta conseguir tu objetivo. ¿Te animas?

Requisitos: Haber cursado el Workshop 1 o demostrar el nivel necesario para poder seguir el Workshop 2 (con una demo reel o ejercicios hechos en Maya).

CALENDARIO

LUN, 03, ABR	MAR, 04, ABR	MIE, 05, ABR	JUE, 06, ABR	VIE, 07, ABR	SAB, 08, ABR	DOM, 09, ABR
Sesión 01 (9:00h)						
LUN, 10, ABR	MAR, 11, ABR	MIE, 12, ABR	JUE, 13, ABR	VIE, 14, ABR	SAB, 15, ABR	DOM, 16, ABR
PyR 01 (20:45h)						Entrega 01 (12:00h)
LUN, 17, ABR	MAR, 18, ABR	MIE, 19, ABR	JUE, 20, ABR	VIE, 21, ABR	SAB, 22, ABR	DOM, 23, ABR
Corrección 01 Sesión 02 (9:00h)		PyR 02 (20:45h)				Entrega 02 (12:00h)
LUN, 24, ABR	MAR, 25, ABR	MIE, 26, ABR	JUE, 27, ABR	VIE, 28, ABR	SAB, 29, ABR	DOM, 30, ABR
Corrección 02 Sesión 03 (9:00h)		PyR 03 (20:45h)				Entrega 03 (12:00h)
LUN, 01, MAY	MAR, 02, MAY	MIE, 03, MAY	JUE, 04, MAY	VIE, 05, MAY	SAB, 06, MAY	DOM, 07, MAY
Corrección 03 Sesión 04 (9:00h)		PyR 04 (20:45h)				Entrega 04 (12:00h)
LUN, 08, MAY						
Corrección 04						

DESCRIPCIÓN

- El workshop empieza el lunes 03 de abril y consta de 4 sesiones.
- Cada sesión dura una semana, excepto la primera, que tiene una duración de 2 semanas.
- Las PyR se realizan los miércoles, excepto la primera, que se realiza el lunes 10. De este modo el alumno tiene más tiempo para familiarizarse con las nuevas herramientas.
- Otro cambio con respecto al Workshop anterior son las video correcciones. El tutor puede pedir al alumno que haga una revisión para la siguiente semana. Es decir, en caso de que la animación no esté lo suficientemente fluida el alumno tendrá que refinarla y entregarla junto con la nueva animación.
- Al igual que el Workshop 1 el alumno debe entregar su animación antes de las 12:00h del domingo.

PROGRAMA

SESIÓN 01			La pelota y la gravedad (The Bouncing Ball)
Inicio Sesión	Lunes, 03 de abril	09:00h	
PyR	Lunes, 10 de abril	22:00h – 23:00h	
Entrega Tarea	Domingo, 16 de abril	12:00h	
Objetivos	• Dibujar una pose en papel y lápiz que transmita el sentimiento que pida el tutor. • Intentar reproducir esta pose usando Maya. • Hacer la planificación en papel y lápiz del movimiento de una pelota en caída libre. • Animar el mismo movimiento en Maya y comprender las físicas y principios relacionados con el ejercicio.		
Tutoriales	1. Cómo hacer una buena pose. 2. Principio de la animación (I): <i>Timing & Spacing</i>. 3. Principio de la animación (II): <i>Slow In & Slow Out</i>. 4. Planificación de un plano. 5. Translación y rotación de la pelota. 6. Exportación de la animación y funcionamiento de <i>SyncSketch</i>.		

SESIÓN 02		La importancia del peso en la animación	
Inicio Sesión	Lunes, 17 de abril	09:00h	
PyR	Miércoles, 19 de abril	22:00h – 23:00h	
Entrega Tarea	Domingo, 23 de abril	12:00h	
Objetivos	• Dibujar una pose en papel y lápiz que transmita el sentimiento que pida el tutor. • Intentar reproducir esta pose usando Maya. • Hacer la planificación en papel y lápiz para la caída de dos pelotas con distintos pesos. • Animar en Maya el movimiento de una pelota de fútbol y otra de bolos y comprobar las diferencias en el Timing/Spacing de ambas.		
Tutoriales	1. Principio de la animación (III): Staging. 2. Principio de la animación (IV): Arcos. 3. Leyes de Newton, peso y energía. 4. Animación de una pelota leve y otra pesada. 5. Cómo cuadrar la translación y rotación de una pelota (fórmula de la longitud de una circunferencia).		

SESIÓN 03 El movimiento del péndulo		
Inicio Sesión	Lunes, 24 de abril	09:00h
PyR	Miércoles, 26 de abril	22:00h – 23:00h
Entrega Tarea	Domingo, 30 de abril	12:00h
Objetivos	• Dibujar una pose en papel y lápiz que dé la sensación de equilibrio. • Intentar reproducir esta pose usando Maya. • Hacer la planificación en papel y lápiz para el movimiento de un péndulo. • Animar en Maya el movimiento del péndulo.	
Tutoriales	1. Principio de la animación (V): Follow Through y Overlap Action. 2. Wave Principle y Successive Breaking of Joints. 3. Distintas formas de Overlap. 4. Animando la base del péndulo. 5. Animando las partes del péndulo. 6. Refinando las curvas en el Graph Editor.	

SESIÓN 04 La pelota con cola		
Inicio Sesión	Lunes, 01 de mayo	09:00h
PyR	Miércoles, 03 de mayo	22:00h – 23:00h
Entrega Tarea	Domingo, 07 de mayo	12:00h
Objetivo	• Dibujar una pose en papel y lápiz que dé la sensación de fuerza. • Intentar reproducir esta pose usando Maya. • Hacer la planificación en papel y lápiz para el movimiento de la pelota con cola. • Animar en Maya una pelota con cola saltando.	
Tutoriales	1. Principio de la animación (VI): Anticipation 2. Principio de la animación (VII): Exaggeration 3. Principio de la animación (VIII): Squash & Stretch. 4. Animando la base. 5. Animando la cola. 6. Refinando las curvas en el Graph Editor.	

WORKSHOP 3: MECÁNICA CORPORAL (WALK CYCLE)



INICIO: 03 de abril de 2017 | **FIN:** 08 de mayo de 2017



DURACIÓN: 5 semanas (20-40 horas de práctica recomendadas por semana)



MODALIDAD: ONLINE/LIVE (Con video conferencias/correcciones personalizadas)



PRECIO: 480 € / módulo



TUTOR:

LEANDRO ADEODATO

Character Animator | 3D Generalist



¿Conoces los principios de la animación y te sientes preparado para pasar al siguiente nivel?

Si tu respuesta es sí, este Workshop es el ideal para a ti. Aquí te enseñaremos a animar dos ciclos de caminar, uno sin personalidad (Vanilla Walk) y otro con personalidad y actitud (Character Walk). En este proceso, comprenderás las 4 poses que forman un ciclo: Contact, Down, Passing y Peak Positions. Aprenderás a hacer un Blocking de forma profesional y luego pulir tu animación usando herramientas ya conocidas como el Editable Motion Trail o el Ghost Selected de Maya. Te harás un experto en el Graph Editor de Maya y en la edición de curvas de animación. Y todo eso, desde la comodidad de tu casa. Un tutor profesional del 3D te guiará paso a paso hasta conseguir tu objetivo. ¿Te animas?

Requisitos: Haber cursado el Workshop 2 o demostrar el nivel necesario para poder seguir el Workshop 3 (con una demo reel de animación y experiencia demostrable en Maya).

CALENDARIO

LUN, 03, ABR	MAR, 04, ABR	MIE, 05, ABR	JUE, 06, ABR	VIE, 07, ABR	SAB, 08, ABR	DOM, 09, ABR
Sesión 01 (9:00h)						
LUN, 10, ABR	MAR, 11, ABR	MIE, 12, ABR	JUE, 13, ABR	VIE, 14, ABR	SAB, 15, ABR	DOM, 16, ABR
PyR 01 (22:00h)						Entrega 01 (12:00h)
LUN, 17, ABR	MAR, 18, ABR	MIE, 19, ABR	JUE, 20, ABR	VIE, 21, ABR	SAB, 22, ABR	DOM, 23, ABR
Corrección 01 Sesión 02 (9:00h)		PyR 02 (22:00h)				Entrega 02 (12:00h)
LUN, 24, ABR	MAR, 25, ABR	MIE, 26, ABR	JUE, 27, ABR	VIE, 28, ABR	SAB, 29, ABR	DOM, 30, ABR
Corrección 02 Sesión 03 (9:00h)		PyR 03 (22:00h)				Entrega 03 (12:00h)
LUN, 01, MAY	MAR, 02, MAY	MIE, 03, MAY	JUE, 04, MAY	VIE, 05, MAY	SAB, 06, MAY	DOM, 07, MAY
Corrección 03 Sesión 04 (9:00h)		PyR 04 (22:00h)				Entrega 04 (12:00h)
LUN, 08, MAY						
Corrección 04						

DESCRIPCIÓN

- El funcionamiento de este Workshop es prácticamente idéntico al del Workshop 2.
- La única diferencia es que el horario de las PyR es a las 22:00h.

PROGRAMA

SESIÓN 01	Vanilla Walk (Planificación y Blocking)	
Inicio Sesión	Lunes, 03 de abril	09:00h
PyR	Lunes, 10 de abril	22:00h – 23:00h
Entrega Tarea	Domingo, 16 de abril	12:00h
Objetivos	• Hacer la planificación en papel y lápiz de un Vanilla Walk (ciclo de caminar sin personalidad). • Hacer el blocking de un Vanilla Walk en Maya.	
Tutoriales	1. Principio de la animación (IX): Straight Ahead vs Pose to Pose	

	- Blocking los frames 01, 13 y 25 (Contact Position) - Blocking los frames 07 y 19 (Passing Position) - Blocking los frames 04 y 16 (Down Position) - Blocking los frames 10 y 22 (Peak Position)
--	--

SESIÓN 02			Vanilla Walk (Refinado), Character Walk (Planificación y Referencia)
Inicio Sesión	Lunes, 17 de abril		09:00h
PyR	Miércoles, 19 de abril		22:00h – 23:00h
Entrega Tarea	Domingo, 23 de abril		12:00h
Objetivos	- Refinar el Vanilla Walk utilizando el Graph Editor de Maya. - Planificar usando papel y lápiz un Character Walk (ciclo de caminar con personalidad). - Grabar un video de una persona caminando para usarlo como referencia. Es preferible que uno se grabe a sí mismo, para ir cogiendo confianza delante de la camera.		
Tutoriales	- El método de animación por capas. - Añadiendo peso a los pies. - Refinando las curvas del cuerpo. - Refinando los arcos de los pies. - Puliendo la animación.		

SESIÓN 03			Character Walk (Blocking)
Inicio Sesión	Lunes, 24 de abril		09:00h
PyR	Miércoles, 26 de abril		22:00h – 23:00h
Entrega Tarea	Domingo, 30 de abril		12:00h
Objetivos	Hacer el Blocking del Character Walk usando Maya.		
Tutoriales	- Principio de la animación (X): Appeal - Principio de la animación (XI): Solid Drawing - Cómo analizar video referencias. - Blocking los frames 01, 13 y 25. - Blocking los frames 07 y 09. - Blocking los frames 04 y 16.		

SESIÓN 04			Character Walk (Refining)
Inicio Sesión	Lunes, 01 de mayo		09:00h
PyR	Miércoles, 03 de mayo		22:00h – 23:00h
Entrega Tarea	Domingo, 07 de mayo		12:00h
Objetivo	Hacer el Blocking del Character Walk usando Maya.		
Tutoriales	- Principio de la animación (XII): Acción secundaria - Añadiendo peso a los pies. - Refinando las curvas del cuerpo. - Refinando los arcos de los pies. - Puliendo la animación.		

EVALUACIÓN (Todos los Workshops)

A	El nivel de la tarea entregada ha sido extraordinario superando todas las expectativas del tutor.
B+	El nivel de la tarea entregada ha sido muy bueno.
B	El nivel de la tarea entregada ha sido bueno, pero tiene margen de mejora.
C+	El nivel de la tarea entregada ha sido regular, presentando carencias en algunos aspectos.
C	El nivel de la tarea entregada ha sido bajo, insuficiente para superar el ejercicio o la tarea no se ha entregado a tiempo.

- Lo normal es obtener una calificación entre B y B+, lo que demuestra el interés del alumno.
- Una calificación A es muy difícil de obtener sobre todo en los Workshops de animación.
- Es siempre mejor entregar una tarea incompleta que entregarla tarde o no entregarla.
- Entregar una tarea tarde supone una calificación C.
- Dos calificaciones C obliga al alumno a repetir el Workshop.

(*) Documento referente a la convocatoria de abril, más adelante estarán disponibles los programas para las convocatorias de julio y octubre.