

MICROCREDENCIAL EN

# Topología de los Personajes Animados en los Videojuegos

11 HORAS

## COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Diseña los diferentes personajes de acuerdo con las técnicas de movimiento.

## OBJETIVOS

- Analizar la tipología y topología de los personajes animados.
- Revisar los tipos de movimientos.

## BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá la anatomía humana y animal, así como la utilización de los videos y crear referencias de la realización de movimientos de diferentes masas.

## DIRIGIDO A

- Profesionistas de diseño por computación y personas en general que quieran desarrollar sus habilidades en la animación digital para videojuegos.

## DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

# TEMARIO

## Módulo

1

2

3

4

5

## Tema

Topología de los personajes animados.

Tipología de los personajes animados.

Movimiento de masas verticalmente.

Movimiento de las masas horizontalmente I.

Movimiento de masas horizontalmente II.