

CARRERA OFICIAL EN ANIMACIÓN Y VFX

Asignatura:

Rigging y Animación

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura se aprenderá a crear sistemas de huesos para nuestros modelos. Conseguir que nuestro personaje se mueva de una forma acorde a su tipología y personalidad. De este modo, se depurará aún más la técnica de animación de personajes consiguiendo los movimientos exactos.

Se crearán controles, mapping de huesos, topologías orgánicas e inorgánicas, modificadores y deformadores de expresiones, rigging facial , skinnig, etc...

OBJETIVOS:

- Conocer y aplicar técnicas digitales en proyectos tridimensionales.
- Elaborar el rig completo de un personaje en 3D.
- Aplicar sistemas de jerarquías y huesos para elaborar esqueletos y asignarles mallas.
- Aprender las diferentes fases de un proyecto de animación.
- Aprender a planificar una animación para poder cumplir especificaciones iniciales.
- Aprender a animar objetos y personajes.
- Aprender a evaluar la calidad del trabajo realizado.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

RIGGING

PLANIFICACIÓN DE ANIMACIÓN

HERRAMIENTAS EN MAYA

VISIBILIDAD DE OBJETOS 3D

ANIMATIC 3d

SKINNING

RENDERIZADO