

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Rigging y Animación

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumnado adquirirá conocimientos teóricos y prácticos que le permitan iniciarse en el campo de la animación 3D y que le proporcionarán una sólida base con la que poder afrontar futuros proyectos y técnicas más avanzadas.

El estudiante aprenderá los conceptos básicos de la animación y cómo preparar animaciones para videojuegos. Para ello aprenderán a utilizar el software Maya y las diversas herramientas de animación que contiene. Una vez hayan aprendido como crear animaciones en Maya, aprenderán a exportarlas de manera correcta para poder configurarlas y utilizarlas en el motor gráfico Unity.

OBJETIVOS:

- Aprender sobre la teoría y programas necesarios para realizar animaciones 3D.
 - Aprender las diferentes fases de un proyecto de animación.
 - Aprender a planificar una animación para poder cumplir especificaciones iniciales.
 - Entender los 12 principios de la animación.
 - Aprender a utilizar las funciones principales del software "Maya".
 - Dominar las herramientas de animación de Maya.
 - Aprender a animar objetos y personajes.
 - Aprender a evaluar la calidad del trabajo realizado.
- Fomentar la naturaleza observadora de los alumnos frente a los movimientos que ocurren en el mundo real.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

