

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Rigging y Animación 3D

Curso: 3º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumnado reforzará todo lo aprendido el año anterior y adquirirá conocimientos más avanzados de animación y Rigging para videojuegos mediante ejercicios en Maya. Al mismo tiempo, aprenderá las técnicas y los conceptos necesarios para el desarrollo de su proyecto y como trabajar como animador y Riger en un equipo de desarrollo.

OBJETIVOS:

- Reforzar los conceptos básicos de animación y Rigging.
- Adquirir conocimientos más avanzados de animación y Rigging.
- Aprender a aplicar lo aprendido en un proyecto propio.
- Aprender a trabajar como animador y Rigger en un trabajo en equipo.
- Aprender a superar los obstáculos que puedan aparecer en el desarrollo de un proyecto.

¿QUÉ VAS APRENDER?

REPASO DE LOS CONCEPTOS BÁSICOS

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

STRECHY

