

CURSO AVANZADO DE RIGGING

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign MAXON

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

Duración

75 horas

3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00

16:00 a 19:00

12:00 a 15:00

19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

Autodesk Maya

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

El curso de rigging más avanzado del sector

¿Quieres dedicarte profesionalmente al mundo del rigging? Nuestro Curso Avanzado de Rigging te te prepara para los proyectos de animación y videojuegos más exigentes. Desde la creación de controles para cuadrúpedos hasta la programación de scripts en Python o MEL, queremos que explores las técnicas más avanzadas y que optimices al máximo tu flujo de trabajo con el animador.

Para ello no solo te mostramos los secretos de las herramientas, sino que también te enseñamos a trabajar en un estudio de producción real. Además de contar con profesores cualificados y con una amplia experiencia como riggers en producciones internacionales, te insertamos en un entorno de trabajo donde enfrentarás desde el primer día con las herramientas digitales. Todo ello con el respaldo de Lightbox Animation Studios, creadora de "Atrapa la bandera" y "Las aventuras de Tadeo Jones".

Este curso esta dirigido a técnicos de Autodesk Maya que quieran especializar su perfil profesional para la rama de riggin de personajes. Estudiantes de 3D y Animación que quieran profundizar en el mundo del riggin y tener un conocimiento mas avanzado de las técnicas necesarias para una producción profesional.



Nube de tags

3D Animación Maya Rigging

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
15 horas	15 horas	15 horas	15 horas	15 horas

Rigging Avanzado

Introducción

¿Que es el Rigging?

Conceptos Básicos

El espacio de trabajo en Autodesk Maya

Menús básicos para la creación de rigs.

Los ejes de coordenadas

Channel Box, Attribute Editor y Tool Settings

Colocación de objetos y coordenadas del espacio (Local, World, Gimbal)

Unidades de medición en Autodesk Maya

La importancia de la organización (Layers, bloqueo de elementos, el Outliner)

Los joints - Creación, organización en el espacio de trabajo

Los joints - Librerías básicas de modificación

Los joints - Orientación

Creación de Bípedos para Producción

Emparentar Objetos en Maya (Agrupar, emparentar y constraints)

Modificación de Pivotes.

Creación de una base de joints para un bípedo en Maya. Los Blend Shapes

Limpieza de geometría y preparación de un modelo

Mapeado de joints "Orientación"

Mapeado de joints "Técnicas avanzadas para la creación del Spine"

Mapeado de joints "Técnicas avanzadas para los brazos y el cuello"

El Control Rig - Parte 1 "Configuración de rig basado en poses"

El Control Rig - Parte 2 "Controles FK/IK en piernas"

El Control Rig - Parte 3 "Controladores auxiliares adicionales"

El Control Rig - Parte 4 "Controles FK/IK en brazos"

El Control Rig - Parte 5 "Técnicas de mejora de pole vectors"

Técnicas de creación profesionales para el Spine.

Manos - Creación de mapeado de joints

Curvas de Control - Elementos básicos

Curvas de Control - Elementos avanzados

Limpieza del rig - Organización y bloqueo de coordenadas para la finalización.

Modificadores

Lattices

Métodos de optimización con wrap.

Deformaciones no lineales.

Skinning

Metodología y comparación de los métodos de Skinning Herramientas de pesado manual

Herramientas de pesado numérico

Técnicas de fixing y corrección de la geometría.

Creación de músculos con Maya Muscle

Pesado de musculatura adicional con Maya Muscle

Creación de Riggs para Cuadrúpedos

Estudio de la anatomía animal y diferencias principales con bípedos.

Creación y organización de cadenas de huesos en cuadrúpedos.

Utilización de sistemas "Flexi" para la creación de columnas vertebrales.

Técnicas de Skinning para animales.

Trackeo de poses

Configuración de la cabeza en un cuadrúpedo vertebrado.

Controles de centro de gravedad.

Riggeado de tails

Rigging Facial

Metodología para la deformación facial y tipos de deformación:

Deformación facial con blend shapes

Deformación facial con joints

Deformación facial avanzada con curvas

MEL y PYTHON

Introducción a MEL script

Script Editor

Expression Editor

Transformación de objetos con MEL

Creación de variables y condicionales aplicadas a la animación

Creación básica de herramientas en Autodesk Maya

Procedural Rigging En Maya

Creaciones de rigs por módulos de programación.

Creación de funciones

Deformaciones por script