

CURSO PROFESIONAL DE RIGGING

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

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

Duración

150 horas
3 horas diarias - Sábados

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.

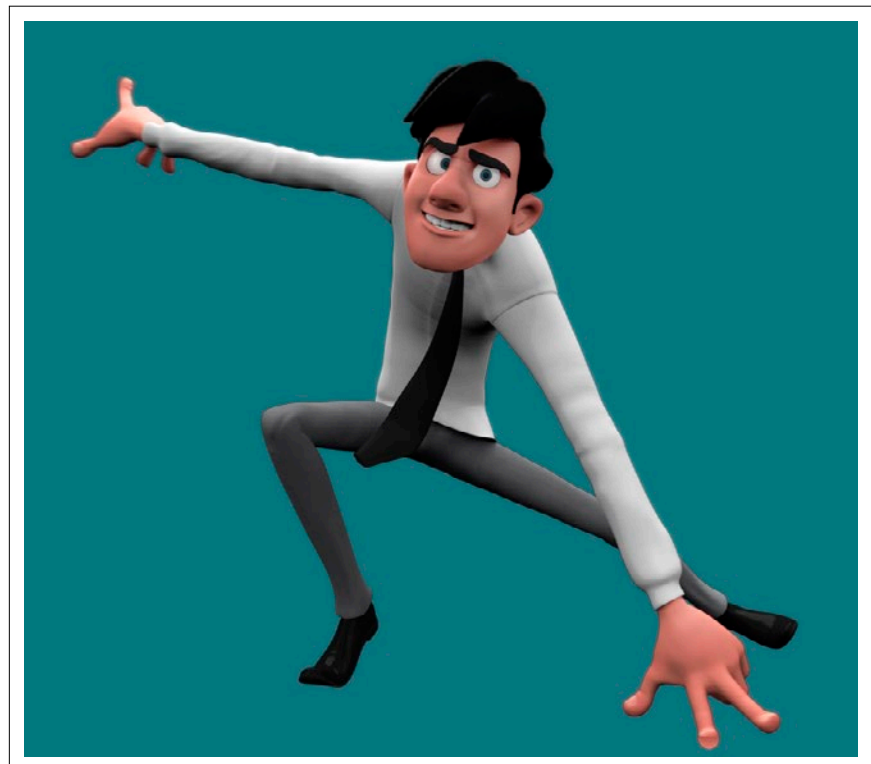
Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox 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 Lightbbox 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.

¿Quieres dedicarte profesionalmente al mundo del rigging? Nuestro Curso Profesional de Rigging te prepara para los proyectos de animación y videojuegos más exigentes. Desde la creación de controles para bipedos y 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 te 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 rigging y tener un conocimiento mas avanzado de las técnicas necesarias para una producción profesional.



Nube de tags

3D Animación Maya Rigging

Abril

Enero

Octubre

50 horas

Mayo

Febrero

Noviembre

50 horas

Junio

Marzo

Diciembre

50 horas

Introducción al Rigging

Introducción

¿Que es el Rigging?

Conceptos Básicos

Modificación de pivotes.

World y Local.

Creación de joints en maya.

Manipulación básica de joints.

La creación de Solvers.

El IK Spline y corrección de rotaciones y giros.

IK / FK blending.

El Node Editor.

Creación de rigs para objetos inorgánicos

Diseño de sinópticos y curvas para manejar objetos inorgánicos.

Utilización de la herramienta Set Driven Key

Los constraints y su uso en personajes inorgánicos

Jerarquías y organización de elementos.

Riggeado de vehículos en Autodesk Maya

Creación de un rig para un personaje bípedo.

Desglose de un sistema bípedo

Limpieza de geometría y preparación de un modelo

Mapeado de joints "Orientación"

Creación de Joints

Organización y orientación del Spine

Organización y orientación Hips

Organización y orientación Piernas

Organización y orientación Brazos

Organización y orientación Cabeza

Utilización de la cinemática inversa y directa (IK / FK en bípedos)

Creación de controladores para personajes bípedos

Introducción al MEL script.

Verificación de la topología

Errores mas comunes entre los sistemas de rig

La importancia de una buena topología

Skinning

La importancia de aplicar correctamente el skinning

Metodología y comparación de los métodos de Skinning

Skinning

Herramientas de pesado manual

Herramientas de pesado numérico

Rig Facial

Metodología para la deformación facial y tipos de deformación:

Reconocimiento de la topología facial.

Deformación facial con blend shapes

Deformación facial con joints

Deformación facial avanzada con curvas

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