

## CURSO DE RIGGING Y CHARACTER SETUP CON 3D MAX – Duración: 180 horas

### **¿Qué significa “Rigging” y “Character Setup”?**

Es una animación basada en esqueletos, donde cada parte de su estructura se convierte en un elemento fundamental para el control, movimiento, deformación de personajes u objetos mecánicos. Un especialista en rigging no solo debe conocer la herramienta informática con la que se crea, también debe conocer la parte artística de la aplicación, además de la ideación del personaje, saber las expresiones faciales y corporales que caracterizarán a su personaje.

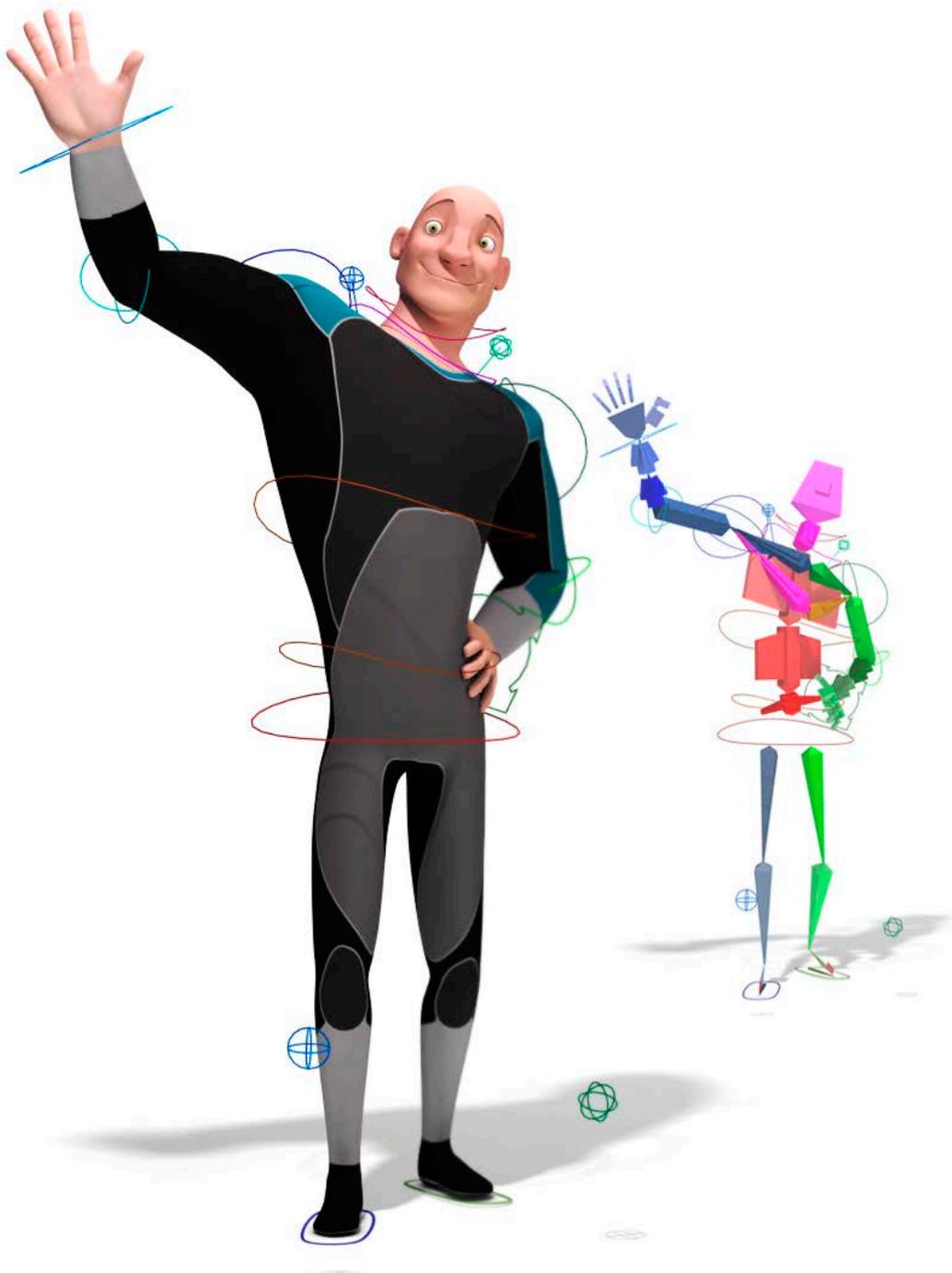
**Objetivos:** el objetivo principal del curso es proporcionarte las herramientas suficientes y necesarias para conseguir la construcción de rig de personajes completamente funcionales, especializarte en las técnicas del rig en 3D o complementar tu formación como rigger profesional.

**Requisitos:** Haber cursado la primera parte del Programa de estudios MAI (Modelado Arquitectónico e Interiorismo con 3D Max Design) o programa de estudios 3D Max “Lo Esencial”, más especialización en Modelado de personajes o conocimientos que equivalentes a la formación adquirida en ambos cursos descritos.

**Compromiso:** Una de las partes más importantes de este curso es la implicación del alumno en el desarrollo de cada uno de los trabajos que se asignan en clase, la formación también continua fuera del centro de formación ejercitando cada uno de los pasos realizados en el aula o haciendo los ejercicios que se encomiendan, que después del curso formaran parte del CV de trabajos profesionales realizados que a partir de ahora conoceréis como “Demo Reel”.

**Proyecto final / Demo Reel (Rig de personaje completo (skin, rig corporal y facial):** Cada uno de los ejercicios del curso o el proyecto principal del mismo formarán parte de tu Demo Reel profesional, en los tiempos en los que vivimos es fundamental la creación de una Demo Reel para mostrar tus conocimientos y destrezas, en este curso instamos en su realización y se darán las pautas para su creación.

Prohibida la reproducción total o parcial de este documento. Aula Blanca®



## TEMARIO

### MÓDULO 1: PRIMEROS PASOS

- ✓ ¿Qué funciones realiza un rigger?
- ✓ Conceptos y herramientas básicas, jerarquías, ejes, bone tolos, etc.
- ✓ Transformaciones, controladores, constraints, manipuladores, etc.
- ✓ Wire parameters, Reaction Manager, Custom attributes, etc.

### MÓDULO 2: RIGGING MECÁNICO

- ✓ Mecánica del personaje, planificación del rigging.
- ✓ Cinemáticas directas e indirectas (FK/IK).
- ✓ Aplicando constraints.
- ✓ Cadenas.
- ✓ Válvulas, pistones, cables.
- ✓ Movimientos y reacciones mecánicas.
- ✓ Automatizando controles, compuertas, armamento, etc, ( Spring , flex ...).

### MÓDULO 3: RIG CORPORAL

- ✓ El modelo, cómo colocar los huesos, la malla, estudio anatómico.
- ✓ Planificación, nomenclatura, aprendiendo a afrontar un rig.
- ✓ Strechy bones, cinemáticas inversas con huesos escalables.
- ✓ Clavículas y brazos (Twist Arm ).
- ✓ Deformaciones extremas para personajes cartoon.
- ✓ El pie.
- ✓ La pierna.
- ✓ Tipos de columna.
- ✓ El cuello, la cabeza y la mandíbula.
- ✓ El Skin, metodología, cómo resolver problemas.
- ✓ Reacciones musculares con huesos extra.
- ✓ Deformaciones avanzadas I: Gizmos.
- ✓ Deformaciones avanzadas II: Skin morph.
- ✓ Deformaciones avanzadas III: Additional Bones.
- ✓ Acabado final de personaje, cómo presentar y optimizar un personaje En

producción.

#### **MÓDULO 4: RIGGING CUADRÚPEDOS Y CRIATURAS**

- ✓ Estudio anatómico, cómo funciona el esqueleto.
- ✓ Creación del esqueleto.
- ✓ Las patas.
- ✓ Alas, plumas.
- ✓ Comportamientos avanzados, batir, despliegue de alas, etc.
- ✓ Finalizando el rig, columnas, colas, etc.

#### **MÓDULO 5: RIG FACIAL**

- ✓ Sistema de miradas, pupilas.
- ✓ Rig facial, blending shapes, interface facial
- ✓ Correcciones faciales
- ✓ Gestión facial, creación y guardado de presets faciales

#### **ENTREGA PROYECTO FIN DE CURSO Y REEL DE RIGGING**

Prohibida la reproducción total o parcial de este documento. Aula Blanca®

Videos de muestra - Proyecto Final.

- \* <https://vimeo.com/42117589>
- \* <https://vimeo.com/42682352>