

DADES GENERALS

Curs acadèmic

Tipus de curs	Certificat Universitari
Nombre de crèdits	5,00 Crèdits ECTS
Matrícula	295 euros (import preu públic)
Requisits d'accés	En tractar-se d'un curs que augmenta la seua dificultat de manera progressiva, des de la introducció al rigging a les seues tècniques més avançades, l'experiència no és un requisit fonamental: seran necessaris coneixements bàsics i generals de scripting, anatomia i/o modelatge, així com d'algun programari de 3D
Modalitat	Presencial
Lloc d'impartició	
Horari	Dimecres i divendres en horari de vesprada, Dimecres i divendres en horari de vesprada
Direcció	
Organitzador	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria (ETSE-UV)
Col·laborador	La Tribu Animation S.L
Direcció	Ignacio García Fernández Contratado/a Doctor/a. Departament d'Informàtica. Universitat de València

Terminis

Preinscripció al curs	Fins a 30/09/2021
Data inici	Octubre 2021
Data fi	Desembre 2021

Més informació

Telèfon	961 603 000
E-mail	informacio@adeituv.es

PROGRAMA

Rigging per a animació 3D

1. Introducció.
 - 1.1. Introducció al curs.
 - a. Presentació, b. Influències.
 - 1.2. Nacions Bàsiques.
 - a. Què és un rigger? b. Joints, Controls, Constraints i altres elements bàsics. c. IK i FK.
 - 1.3. Creació de l'esquelet.
 - a. Col·locació dels joints. b. Orientació dels joints.
 - 1.4. Rig de les cames.
 - a. Preparació. b. Creació cama FK. c. Creació cama IK. d. Creació IK/FK Switch. e. Detalls finals.
 - 1.5. Rig dels braços
 - a. Preparació. b. Creació braç FK. c. Creació braç IK. d. Creació IK/FK Switch. e. Creació rig de mà i dits. f. Detalls finals.
 - 1.6. Rig del tors
 - a. Preparació. b. Creació espina FK. c. Creació espina IK. d. Creació IK/FK Switch. e. Creació rig de coll i cap. f. Creació del control del cap.
 - 1.7. Finalització del rig.
 - a. Neteja de l'escena b. Connectar el model al rig. c. Revisar l'escala del rig. d. Space Switches.
2. Deformació d'un personatge
 - 2.1. Creació Twist Joints en el rig.
 - a. Twist joints al braç. b. Twist joints en l'avantbraç. c. Twist joints a la cama. d. Twist joints en la part inferior de la cama. e. Twist joints en cames finalitzat.
 - 2.2. Pesat del personatge(Skin).
 - a. Pesat del cap. b. Pesat del tors. c. Pesat del braç. d. Pesat de mans i dits. e. Pesat de les cames. f. Possibles millores al rig.
3. Tècniques avançades
 - 3.1. Introducció

3.2. Esquaix & Stretch.

a. Cap. b. Tors. c. Braços. d. Cames.

3.3. Dinàmiques.

a. Corbes dinàmiques.

4. Rigging facial

4.1. Disseny i creació de les deformacions facials I.

a. Anatomia i topologia. b. Expressió facial. c. Creant el rig de deformació. d. Creant el rig de control.

4.2. Disseny i creació de les deformacions facials II.

a. Boca. b. Mandíbula. c. Celles i Ulls.

4.3. Disseny i creació dels controls facials.

a. Creació i connexió de controls facials I. b. Creació i connexió de controls facials II. c. Playblast.

PROFESSORAT

Rafael Bernabeu Aznar

Director Técnico. La Tribu Animation S.L

Jesus Gimeno Sancho

Ayudante/a Doctor/a. Departament d'Informàtica. Universitat de València

Lucía Vera Mahiques

Técnico/a Superior U.V.. Universitat de València

OBJECTIUS

Les sortides professionals que té el curs són:

El curs ofereix eixides professionals d'ampli espectre: de rigger per a una producció d'animació 3D, a poder optar al lloc de Director Tècnic en Animació.

El curs està dirigit a perfils informàtics o multimèdia, modeladors, il·lustradors, dissenyadors amb o sense experiència en 3D que vulguen saber com se li dona vida a personatges d'animació 3D i compta amb els següents objectius:

- æ Xicoteta animació per a poder mostrar el rigging del teu personatge.
- æ Creació de la deformació d'un personatge d'aparença humana perquè els seus moviments siguin naturals.
- æ Aplicar efectes com a esquaix and stretch i corbes dinàmiques en un personatge d'animació.
- æ Creació i animació del rig facial d'un personatge 3D.

METODOLOGÍA

- La metodologia docent fomentarà la participació dels estudiants, basant-se en exercicis de caràcter pràctic.
- La primera part constarà d'explicacions teòriques avançades per a poder fer front després als exercicis pràctics.
- Després de l'explicació teòrica dels apartats, el professorat presentarà casos pràctics que donaran pas a la introducció de les tècniques necessàries per a resoldre'ls.
- Les tècniques es posaran en pràctica per mitjà d'exercicis i problemes amb programes d'animació professionals.
- Al final de cada exercici pràctic es revisaran a consciència cadascun dels passos per a constatar que s'ha entés correctament tot l'explicat.