

DATOS GENERALES

Curso académico

Tipo de curso	Certificado Universitario
Número de créditos	5,00 Créditos ECTS
Matrícula	295 euros (importe precio público)
Requisitos de acceso	Al tratarse de un curso que aumenta su dificultad de forma progresiva, desde la introducción al rigging a sus técnicas más avanzadas, la experiencia no es un requisito fundamental: serán necesarios conocimientos básicos y generales de scripting, anatomía y/o modelado, así como de algún software de 3D.
Modalidad	Presencial
Lugar de impartición	
Horario	Miércoles y viernes en horario de tarde, Miércoles y viernes en horario de tarde
Dirección	
Organizador	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria (ETSE-UV)
Colaborador	La Tribu Animation S.L
Dirección	Ignacio García Fernández Contratado/a Doctor/a. Departament d'Informàtica. Universitat de València

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 30/09/2021
Fecha inicio	Octubre 2021
Fecha fin	Diciembre 2021

Más información

Teléfono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

Rigging para animación 3D

1. Introducción.
 - 1.1. Introducción al curso.
 - a. Presentación, b. Influencias.
 - 1.2. Nociones Básicas.
 - a. ¿Qué es un rigger? b. Joints, Controles, Constraints y otros elementos básicos. c. IK y FK.
 - 1.3. Creación del esqueleto.
 - a. Colocación de los joints. b. Orientación de los joints.
 - 1.4. Rig de las piernas.
 - a. Preparación. b. Creación pierna FK. c. Creación pierna IK. d. Creación IK/FK Switch. e. Detalles finales.
 - 1.5. Rig de los brazos
 - a. Preparación. b. Creación brazo FK. c. Creación brazo IK. d. Creación IK/FK Switch. e. Creación rig de mano y dedos. f. Detalles finales.
 - 1.6. Rig del torso
 - a. Preparación. b. Creación espina FK. c. Creación espina IK. d. Creación IK/FK Switch. e. Creación rig de cuello y cabeza. f. Creación del control de la cabeza.
 - 1.7. Finalización del rig.
 - a. Limpieza de la escena b. Conectar el modelo al rig. c. Revisar la escala del rig. d. Space Switches.
2. Deformación de un personaje
 - 2.1. Creación Twist Joints en el rig.
 - a. Twist joints en el brazo. b. Twist joints en el antebrazo. c. Twist joints en la pierna. d. Twist joints en la parte inferior de la pierna. e. Twist joints en piernas finalizado.
 - 2.2. Pesado del personaje(Skin).
 - a. Pesado de la cabeza. b. Pesado del torso. c. Pesado del brazo. d. Pesado de manos y dedos. e. Pesado de las piernas. f. Posibles mejoras al rig.

3. Técnicas avanzadas

3.1. Introducción

3.2. Squash & Stretch.

a. Cabeza. b. Torso. c. Brazos. d. Piernas.

3.3. Dinámicas.

a. Curvas dinámicas.

4. Rigging facial

4.1. Diseño y creación de las deformaciones faciales I.

a. Anatomía y topología. b. Expresión facial. c. Creando el rig de deformación. d. Creando el rig de control.

4.2. Diseño y creación de las deformaciones faciales II.

a. Boca. b. Mandíbula. c. Cejas y Ojos.

4.3. Diseño y creación de los controles faciales.

a. Creación y conexión de controles faciales I. b. Creación y conexión de controles faciales II. c. Playblast.

PROFESORADO

Rafael Bernabeu Aznar

Director Técnico. La Tribu Animation S.L

Jesús Gimeno Sancho

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

Lucía Vera Mahiques

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

OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

El curso ofrece salidas profesionales de amplio espectro: de rigger para una producción de animación 3D, a poder optar al puesto de Director Técnico en Animación.

El curso está dirigido a perfiles informáticos o multimedia, modeladores, ilustradores, diseñadores con o sin experiencia en 3D que quieran saber cómo se le da vida a personajes de animación 3D y cuenta con los siguientes objetivos:

- æ Pequeña animación para poder mostrar el rigging de tu personaje.
- æ Creación de la deformación de un personaje de apariencia humana para que sus movimientos sean naturales.
- æ Aplicar efectos como squash and stretch y curvas dinámicas en un personaje de animación.
- æ Creación y animación del rig facial de un personaje 3D.

METODOLOGÍA

- La metodología docente fomentará la participación de los estudiantes, basándose en ejercicios de carácter práctico.
- La primera parte constará de explicaciones teóricas avanzadas para poder hacer frente luego a los ejercicios prácticos.
- Después de la explicación teórica de los apartados, el profesorado presentará casos prácticos que darán paso a la introducción de las técnicas necesarias para resolverlos.
- Las técnicas se pondrán en práctica por medio de ejercicios y problemas con programas de animación profesionales.
- Al final de cada ejercicio práctico se revisarán a conciencia cada uno de los pasos para constatar que se ha entendido correctamente todo lo explicado.