



keyframe

Escuela de Animación de Personajes 3D

Rigging de Cuadrúpedos

manu
D'macedo

TEMARIO DE CLASES
Febrero 6, 2017 - Abril 6, 2017 (8 semanas)

semana 1

Clase 1

Introducción

- Presentación del curso.
- Aclarar algunos principios y reglas básicas del rigging.
- Presentación del modelo con el que se va a trabajar.
- Determinar qué funcionalidad se necesitará para el rigging final, basados en un estudio del personaje, las poses y su movimiento básico.

CLase 2: Sesión MEL

- Introducción a MEL, y cómo empezar a programar funciones básicas para acelerar la creación de los riggs.
- **Aclaración:** No serán clases para programadores, sino para artistas que nunca han tenido contacto con programación.
- La idea es que al final del curso los estudiantes hayan desarrollado sus scripts para la creación de cada una de las partes con MEL.

semana 2

Clase 1

Huesos y Espina Dorsal

- Todos los conceptos básicos de huesos, cadenas IK, FK y switches.
- Construcción básica del esqueleto del personaje, que será nuestra referencia para construir el esqueleto avanzado, parte por parte.
- Construcción de la espina dorsal, estudiando dos versiones posibles: con Spline IK y con Cinta NURBS.

CLase 2: Sesión MEL

- Programación de un script básico para construir espinas dorsales.

semana 3

Clase 1

Extremidades

- Construcción de las patas del personaje.
- Construcción del sistema IK, FK y su respectivo switch clásico.

CLASE 2: SESIÓN MEL

- Programación de un script básico para construir extremidades.

semana 4

Clase 1

Cola, Cabeza y Pies

- Construcción de la cola IK FK y su switch.
- Construcción del rigg básico de la cabeza (Todo lo controlado por huesos, no se harán expresiones faciales).
- Construcción de los pies.

CLASE 2: SESIÓN MEL

- Programación de un script básico para construir las partes vistas en clase.

semana 5

Clase 1

Finalización y Limpieza del Rigg

- Construir la jerarquía final del Rigg.
- Preparación de los controladores finales.

CLASE 2: SESIÓN MEL

- Programación de un script básico para finalizar el rigg.

semana 6

Clase 1

Skinning

- Introducción a las herramientas de skinning y cómo sacar el mayor provecho de cada una.
- Skinning de las extremidades del personaje.

CLASE 2

- Skinning del resto del cuerpo del personaje.

semana 7

Clase 1

Blendshapes Correctivos

- Introducción a los blendshapes correctivos y cómo conectarlos a las transformaciones del esqueleto.
- Creación de blendshapes de las extremidades del personaje.

Clase 2

- Creación de blendshapes del resto del cuerpo del personaje.

semana 8

Clase 1: sesión MEL

Interfaces de Animación Personalizadas

- Introducción a las interfaces de animación y la importancia de las mismas.
- Programación de una interface gráfica de selección de las partes del rigg y sus funcionalidades.

Clase 2: sesión MEL

- Programación de una interface gráfica para guardar y cargar poses predeterminadas para acelerar el proceso de animación.

KEYFRAME

Escuela de Animación de Personajes 3D

 /keyframemx

 @keyframemx

 www.keyframe.mx

 info@keyframe.mx