

RIGGING CON MAYA

Objetivos

El curso está enfocado para que los alumnos aprendan a generar sistemas de huesos ó Rigging para su aplicación a geometrías tridimensionales en Maya Software, para su posterior animación. Las lecciones abarcan sistemas sencillos de huesos, Rigging complejo, sistemas de Morphing facial para generar expresiones en personajes y sistemas de Set Driven Keys para generar controladores complejos de enlaces entre sistemas de controles, huesos y Blend Shapes.

Aprenderemos a manipular las herramientas necesarias para que el alumno pueda construir sistemas de Joins para la animación de sus personajes de una forma sencilla, y generar sistemas de cierta complejidad para la creación de huesos con comportamientos especiales

Profesor	German Chazarra	Duración	10 Semanas
Prerequisitos	Ninguno	Software	Autodesk Maya
Precio	350 € + IVA		

Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 5 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 5 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf.

Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, su certificado con una buena puntuación.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de 15 días despues de finalizado el curso.

Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	<ul style="list-style-type: none">- Joins- Definiciones y conceptos- Menu Skeleton- Aplicaciones de Huesos a una geometría

RIGGING CON MAYA

Semana	Lecciones
2	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación de Joins a un personaje- Aplicación de IK Handle- Creación de Controles- Aplicación de Constrains a controles corporales
3	<ul style="list-style-type: none">- Creación de IK Spline- Enlaces de elementos mediante Constrains- Creación de controladores para las manos- Set Driven Keys
4	<ul style="list-style-type: none">- Sistemas de IK / FK- Squash and Stretch- Controladores Faciales- Sistemas de Blend Shapes
5	<ul style="list-style-type: none">- Paint Weights- Rigid Bodies- Flexors