

## Curso Rig de Personajes Cartoon Nivel I

**Precio:** 500€  
100€ de Fundamentos  
400€ del Curso de Rig.

**Duración:** 20 semanas  
4 semanas de Fundamentos  
12 semanas de Cursos  
4 semanas de Proyecto

**Software:** Blender

**Profesor:** Diego Moya



### Descripción del Curso

#### Módulo 1 : Fundamentos de Rig

Para poder llegar a ser un verdadero profesional de rig hay que tener una base fuerte desde la que con esfuerzo y tiempo podamos crear unos rig estables y aptos para una producción. Para ello en este módulo de fundamentos del rig explicaremos desde 0 la profesión, funciones y conceptos elementales para un rigger.

#### Módulo 2 : Rig de Personajes Cartoon Nivel I

A todos nos gusta una buena animación pero para poder realizar esas expresiones tan elaboradas y llamativas nuestros personajes tienen que estar trabajados con un sistema de huesos profesional. En este módulo nos centraremos en las propiedades que tienen que tener un rig cartoon. Iremos paso a paso desde 0 en la creación de un rig cartoon hasta llegar a realizar un producto totalmente funcional y profesional para producción.

### Contenido

#### Módulo 1: Fundamentos de Rig

##### Semana 1:

- Funciones de un Rigger
- Conocimientos de un Rigger
- Tipos de Rig
- Facilidades de Blender para hacer Rig
- Primer contacto con bones y constraint

##### Semana 2:

- Cadena de bones
- Entendiendo el emparentamiento de bones
- Nuestra primera cadena FK e IK
- Diferencias entre FK e IK
- Uso de Constraint I

##### Semana 3:

- Descomponiendo un Esqueleto Humano
- Mi primer Esqueleto
- Mi Primer Rig Facial
- Shape Keys

##### Semana 4:

- Introducción al sistema de pesos
- Mi primer Personaje pesado completo
- Uso del Modo Pose

#### Módulo 2: Rig de Personajes Cartoon Nivel I

##### Semana 1:

- Sistema IK-FK-Stretch ejemplos sencillos
- IK-FK Spine

##### Semana 2:

- Stretch Spine
- IK-fk arm
- Hand I

##### Semana 3:

- Hand II
- Stretch arm

##### Semana 4:

- IK-FK leg

##### Semana 5:

- Emparentamiento leg-Arm-Spine
- Stretch leg

##### Semana 6:

- Bendy leg-Arm-Hands

##### Semana 7:

- Modificador Armature
- Weight paint
- Automatic Weight

##### Semana 8:

- Afinando Weight
- Tip de pesado

##### Semana 9:

- Faces Set-up I
- Uso de shape Keys

##### Semana 10:

- Faces Set-up II
- Uso de Botones
- Eyes Set-up

##### Semana 11:

- Stretch & Squash Head
- Ejemplos de Sinópticos faciales
- Custom Shape
- Creación Sinóptico Facial

##### Semana 12:

- Shape correctores
- Modo pose
- EasyRigging
- Dejando el Rig listo para producción