

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