

RIGGING 101

En este diplomado se explica cómo funcionan los riggings para diversos personajes y elementos 3D. Se explican las bases para hacer controladores efectivos dentro de la arquitectura de Maya. Los participantes aprenden a hacer rigs sencillos aplicando las mejores prácticas. Se comparten Mel y Python scripts para facilitar el trabajo en todas las etapas de la creación de rigs. Se muestran varios ejemplos usados en diferentes industrias: cine, tv, videojuegos, realidad virtual. Al terminar se habrá logrado crear rigs funcionales para poderse animar sin problemas.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Connection Editor
- Node Editor y DAG Nodes
- Set Driven Key y conexiones
- Constrains controlados
- Joints para todo tipo de rigs
- Controlando IK / FX
- Bind y edición
- Usando Deformers
- Uso de Mel y Python Scripts
- Edición de rigs
- Reciclando rigs