

# RIGGING 201

Los participantes realizan proyectos de rigging enfocados a los personajes bípedos y cuadrúpedos. Además de ir expandiendo sus conocimientos van aplicando sus propias técnicas para mejorar el funcionamiento de la animación de los personajes. Se muestra cómo resolver los posibles problemas en una producción. Se explica cómo usar herramientas para acelerar las tareas de rigging. Se hace énfasis en la anatomía y funcionamiento muscular usando controladores avanzados.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Entendiendo las rotaciones
- Uso adecuado de los atributos de Maya
- Usando conexiones avanzadas
- Deformando en varios niveles
- Capas de deformación
- Técnicas de corrección de la geometría
- Trabajando con la musculatura
- Optimizando para la animación
- Explorando alternativas en controladores
- Mezclando los rigs
- Tips y scripts