

RIGGING 301

El enfoque en este diplomado es el rigging facial para lograr que los personajes puedan hacer toda clase de expresiones faciales. Se exploran distintas técnicas para personajes héroes que estarán en pantalla completa. Se analizan los diferentes esquemas de producciones animadas y de videojuegos. Se explican cómo usar rigs para captura de movimiento. Además, se explica cómo adaptar herramientas clave para gestionar las creaciones de rigs modularmente.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Implementando los sistemas de joints
- Entendiendo los movimientos faciales
- Creando rigs faciales para personajes tipo toon
- Creando rigs faciales para personajes realistas
- Ahorrando memoria con procesos de deformación
- Trabajando modularmente
- Uso de Python Scripts y Mel Scripts
- Prevención de errores
- Editando sobre la marcha
- Usando herramientas avanzadas
- Frameworks