



GUÍA DOCENTE: RIGGING.

(rev. 20170516)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2017/2018
Titulación	CURSO UNIVERSITARIO DE RIG Y ANIMACIÓN PARA PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS
Nombre de la Asignatura	RIGGING
Código	MA10
Curso	PRIMERO (TERCERO)
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	18
Estimación del volumen de trabajo del alumno	450
Organización Temporal/Temporalidad	CUATRIMESTRAL
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
Coordinadora de la asignatura DIEGO MOYA	Categoría	INFOGRAFISTA 3D				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
Grupo: 1	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
		C1				



2. Presentación

Para poder realizar una buena animación y realizar expresiones tan elaboradas y llamativas nuestros personajes tienen que estar trabajados con un sistema de huesos profesional. Esta materia se verá la profesión, funciones y conceptos elementales para un rigger. También nos centraremos en las propiedades que tiene que tener un rig cartoon. Iremos paso a paso desde cero en la creación de un rig cartoon hasta llegar a realizar un producto totalmente funcional y profesional para producción.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

- Incompatibilidades

No existen

- Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como general.
- **CB2.** Conocer en su entorno laboral la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la animación y los videojuegos.
- **CB3.** Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía y complejidad.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB5.** Adquirir conocimientos en el área de la animación y videojuegos que, partiendo de la base de la educación secundaria general, llegue a un nivel en el que puedan consultar en libros de texto avanzados conocimientos procedentes de la vanguardia en la animación y los videojuegos.

Competencias generales

- **CG1.** Ser capaz de preparar elementos 3D para animación.

Competencias específicas

- **CE1.** Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales.
- **CE2.** Adquirir destrezas en las técnicas de animación.



5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

BLOQUE 1: FUNDAMENTOS DEL RIG

Introducción a los conceptos básicos del rig.

Semana 01 / Tema 1– Funciones de un Rigger. Conocimientos de un riger · Tipos de Rig · Facilidades de Blender para hacer Rig · Primer contacto con huesos y restricciones.

Semana 02 / Tema 2– Cadenas de huesos. Emparentamiento de huesos · Cadena FK e IK · Diferencias entre FK e IK · Uso de restricciones.

Semana 03 / Tema 3 – Esqueleto humano. Esqueleto humano · Rig Facial · Shafe keys.

Semana 04 / Tema 4 – Sistema de pesos. Personaje pesado completo · Uso del modo Pose.

BLOQUE 2: RIG DE PERSONAJES CARTOON.

En este bloque se profundizará en el pesado de personajes cartoon.

Semana 05 / Tema 5 – Sistema IK-FK Columna.

Semana 06 / Tema 6 – Sistema IK-FK Brazo.

Semana 07 / Tema 7 – Sistema IK-FK Mano.

Semana 08 / Tema 8 – Sistema IK-FK Pierna.

Semana 09 / Tema 9 – Emparentamiento Pierna-Brazo-Columna.

Semana 10 / Tema 10 – Modificador Esqueleto. Pintado de pesos · Pesado automático.

Semana 11 / Tema 11 – Afinando el pesado · Tipo de pesados.

Semana 12 / Tema 12 - Configuración Facial · Uso del shape keys · Uso de botones · Configuración ojos.

Semana 13 / Tema 13 – Strech & Suash de la cabeza. Ejemplos de Sinópticos faciales · Configurando formas · Creación de Sinóptico facial.

Semana 14 / Tema 14 – Correcciones de forma · Modo pose · Pesado fácil · Dejando el Rig listo para producción.

6. Metodología Docente

- Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Table with 5 columns: Actividad Formativa, Metodología, Horas Presenciales, Trabajo Autónomo, Volumen de trabajo. Rows include AF01, AF02, and a summary row.



GUÍA DOCENTE: RIGGING.

(rev. 20170516)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/ce/2017-18/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

9. Bibliografía básica operativa.

- Villar, Oliver. (2014). **Learning Blender: a hands-on guide to creating 3D animated characters** - Addison-Wesley Professional. ISBN-10: 0.133.886.174
- Christopher Kuhn (2013). **Death to the Armatures: Constraint-Based Rigging in Blender**. Versión Kindle. Kuhn Industries. ASIN: B00BRNGQVQ

10. Observaciones

No hay observaciones a destacar.