

Taller de Rigging

Claudio “malefico” Andaur

Programa temático.

- 1- Principios generales. Estructura de un rig. Control y deformación.
- 2- Skinning y herramientas de deformación: armatures, meshes, lattices, curvas.
- 2- IK/FK, squash & stretch, características generales de rigs para animación de personajes
- 3- Controles y GUI en rigs. Cómo hacer un rig amigable para el animador.
- 4- Python para potenciar rigs.