

CURSO	:	RIGGING CON MAYA
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	MODELADO CON MAYA

SUMILLA

Este curso introduce técnicas de Rigging para animación de personajes humanoides en Autodesk Maya. Los participantes aprenderán a construir esqueletos articulados (joints), sistemas IK/FK switching, controladores personalizados, skinning con paint weights, deformadores avanzados (blendshapes, lattice) y optimización para producción, incluyendo integración con HumanIK para retargeting eficiente. Culmina con evaluaciones parcial y final, enfocándose en rigs completos (bipedal, facial, accesorios) listos para animación en pipelines de cine, juegos y VFX. Ideal para animadores 3D con conocimientos básicos de modelado en AutoDesk Maya.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.google.com/>
- Descargar e instalar Autodesk Maya <https://www.autodesk.com/mx/education/edu-software/overview>
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN AL RIGGING PARA ANIMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Nociones básicas; Joints, controles, constraints y otros elementos • Diferencias entre animar en IK y FK en Maya
	ACTIVIDAD: Explorar la interfaz y controles de Rigging en Maya.
2	CREACIÓN DE UN HUMANIK SKELETON <ul style="list-style-type: none"> • Configuración con HumanIk • Definir HIK Character, mapear joints a skeleton estándar
	ACTIVIDAD: Importar un modelo bipedal, genera un Human>Ik skeleton completo. Probar poses del modelo bipedal con HumanIk.
3	CONTROLADORES Y OPTIMIZACIÓN HUMANIK <ul style="list-style-type: none"> • Customizar controles y optimizar para producción. • Agregar custom controls sobre HIK skeleton, full body IK/FK
	ACTIVIDAD: Integrar controllers NURBS al modelo UIK rig de la sesión 2, anima una secuencia al personaje.
4	REVISIÓN DE TRABAJOS <ul style="list-style-type: none"> • Revisión guiada de trabajos
	ENTENDER EL RIGGING Y PREPARACIÓN DEL MODELO <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de rigging (skinning, joints, deformers), chequeo de topología y nomenclatura.
	ACTIVIDAD: Importa un modelo de personaje simple, limpia la malla (merge vertices, delete history) y nómbrala según convención (ej. mano_L).

5	CREACIÓN DE JOINTS BÁSICOS <ul style="list-style-type: none"> • Dominar la colocación de joints en anatomía. • Herramientas Insert/End Joint, mirroring y orientación.
	ACTIVIDAD: Crea una cadena de joints para la columna vertebral y espejeala para simetría en un modelo humanoide.
6	RIGGING DE BRAZOS Y PIERNAS <ul style="list-style-type: none"> • Construir chains para extremidades con IK/FK • Joints para hombros, codos, muñecas; setup básico IK
	ACTIVIDAD: Riggea un brazo completo con 3 joints y prueba poses básicas con IK handles.
7	SISTEMA IK/FK SWITCHING <ul style="list-style-type: none"> • Implementar switches para control flexible.UV Mapping • Constraints, blend attributes y setDrivenKey
	ACTIVIDAD: Agrega un switch IK/FK a la cadena de pierna y anima una transición suave.
8	RIGGING DE ESPALDA Y CADERA <ul style="list-style-type: none"> • Manejar deformaciones complejas en torso. • Joints curvos para espina dorsal, pelvis y cadera.
	ACTIVIDAD: Crea un controller circular para la mano y conéctalo a joints del brazo.
9	SKINNING INICIAL Y PAINT SKIN WEIGHTS <ul style="list-style-type: none"> • Asignar piel y ajustar pesos. • Bind skin, herramienta Paint Skin Weights Tool.
	ACTIVIDAD: Aplica skinning a extremidades, pinta pesos para eliminar deformaciones en codos.
10	EVALUACIÓN PARCIAL Y CORRECCIÓN DE PROBLEMAS <ul style="list-style-type: none"> • Revisar avances y depurar. • Diagnóstico de issues comunes (joint flipping, weight leaks). • Animación de objetos
	ACTIVIDAD: Presenta tu rig parcial (torso + extremidades); recibe feedback y corrige 3 problemas identificados en clase.
11	RIGGING DE CARA Y EXPRESIONES <ul style="list-style-type: none"> • Joints para facial y blendshapes • Edge loops para boca/ojos, joint placement facial
	ACTIVIDAD: Crea 4 joints por ojo y prueba blinks con controllers
12	BLENDSHAPES PARA EXPRESIONES FACIALES <ul style="list-style-type: none"> • Generar morph targets. • Sculpt deformers, Blend Shape Editor
	ACTIVIDAD: Modela y conecta 5 blendshapes (sonrisa, frown, etc.) a controllers faciales.
13	RIGGING DE CABELLO <ul style="list-style-type: none"> • Manejar elementos dinámicos • Joints para ponytail, clusters para ropa
	ACTIVIDAD: Riggea cabello simple con 6 joints y agrega pin constraints.

14	DEFORMADORES AVANZADOS (BEND, TWIST, LATTICE) <ul style="list-style-type: none"> • Corregir deformaciones complejas. • Aplicación de non-linear deformer post-skinning
	ACTIVIDAD: Crear Rigging a personaje.
15	EXPORTACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO <ul style="list-style-type: none"> • Configuración final para renderizado • Exportar imágenes y animaciones • Presentación y retroalimentación de proyectos
	ACTIVIDAD: Usa un Lattice para mejorar deformación en muslos durante rotaciones.
16	EVALUACIÓN FINAL Y PROYECTO APLICADO DESARROLLO DE PROYECTO APLICADO SINTETIZANDO CONOCIMIENTOS EN UN RIG DE PERSONAJE

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

JM/01.26