

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

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

Informes e Inscripciones

JM/01.26

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890

arte y diseño@ipad.edu.pe

ipad.pe