

MICROCREDENCIAL EN

Esqueletos Animados en Maya

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Realiza la animación de un esqueleto a través de las herramientas de modelado.

OBJETIVOS

- Comprender las bases de la redacción de códigos para expresiones en Maya.
- Determinar la estructura adecuada para un esqueleto funcional.
- Adaptar cada sistema a distintas extremidades.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá a diferenciar los editores vistos en los temas y orientarlos a situaciones específicas, aplicar las herramientas de conexiones para la creación de articulaciones y huesos, determinará en qué consisten los sistemas IK y FK y aplicará las herramientas de conexiones para la creación de curvas de control.

DIRIGIDO A

- Profesionistas interesados en desarrollar sus habilidades en diseño tridimensional por computadora.

DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

TEMARIO

Módulo

1

2

3

4

Tema

Editores de asociación entre objetos

Ergonomía de cuerpos orgánicos

Sistemas IK / FK

Control rig