



Guia docent

804408 - RA - Rigging per a Animació

Última modificació: 18/09/2023

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Belén, Ana

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

Les classes d'aprenentatge dirigit s'estructuren en sessions de dues hores. Durant part de les sessions, el professor/a exposa els conceptes teòrics i ho exemplifica mitjançant exemples que es resolen, dintre del possible, de forma participativa per part dels estudiants. Una altra part de la sessió es dedica a que els estudiants practiquin els conceptes introduïts resolent una sèrie d'exercicis proposats pel professorat i, quan s'escaigui, també es dedicarà temps per a la resolució de dubtes i problemes amb què s'hagin trobat durant la realització dels exercicis. Es farà un ús intensiu del campus virtual, tant per a publicar-hi el material de l'assignatura (apunts, enunciats de problemes, solucions proposades, recull de links, etc.) com a mecanisme de comunicació per a publicar avisos, demanar les revisions de les diferents proves, etc.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Construir riggs 3D a partir de diferents models donats amb l'objectiu de la seva animació posterior.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	18,0	12.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores grup gran	30,0	20.00

Dedicació total: 150 h



CONTINGUTS

1 Introducció

Descripció:

Neteja de l'escena (Referències) □ Treball amb referències.
Organització □ DAG / Non DAG objects.
Nomenclatura □ Side + Descriptor + Usage.
Transforms i Shapes.
Jerarquies. WS o WRS.
Transformacions a "world", "object" o "gimbal". Rotate Orders.
Constraints. Tipus de connexions (parent, constraints, connexions directes, driven keys).
Atributs □ Creació d'atributs.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

2 Els joints

Descripció:

Crear joints.
Orient joints.
Mirror joints.
Joint Labelling.
Ik/FK.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

3 Els controls

Descripció:

Les corbes.
Els transforms.
La importància de l'offset.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

4 Els deformators

Descripció:

No lineals.
Clúster.
Delta mush.
BS.
Skin cluster.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

5 Interpretació de l'script Editor

Descripció:

Saber llegir el script editor.
Algunes ordres senzilles. (getAttr, setAttr, for, if).

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

6 El Node Editor

Descripció:

Revers.
Mult Double Linear.
Plus Minum Average.
Blend Colors.
Condition.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

7 Rig dun Bípede

Descripció:

Anàlisi del model. Reviseu que està llest per començar.
Col·locació dels ossos per a deformació.
Espina.
Coll / Cap.
Braços.
Mans.
Dits.
Cames.
Peus.
Mandíbula i ulls.
Spaces.
Skinning.
Ajustaments finals del rig.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

8 Pràctica final

Descripció:

Feu el rig d'un bípede. Es proporcionarà un model però els alumnes són lliures de triar-ne un de propi.
Disposaran també d'una guia PDF que es repartirà a classe perquè la puguin consultar a causa de la quantitat de passos. I així recolzar-s'hi també en els projectes finals.

Dedicació: 18h 45m

Grup gran/Teoria: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

1. Comportament i participació (10%)
2. Crear el Rig d'una nòria (se proporcionarà model), de forma que s'utilitzaran els diferents tipus de constraints i empiecen a integrar l'ús de controls, offsets, joints i skinClusters. (10%)
3. Rig de un proxy (objecte) a elegir per l'alumne (se proposa un flexo o el personatge "cubo", ambdós models seran entregats pel professor). Es valorarà l'ús de diferents deformadors i la utilització de nodos per a la construcció del rig. (20%)
4. Entrega parcial Rig de la "pelota amb pates". És dir, la construcció de la meitat d'un rig en un personatge de dibuixos animats. Es valorarà la utilització dels diferents elements ensenyats durant les classes. (20%)
5. Entrega final Rig d'un bípedo. Model a elegir per l'alumne, el professor lliurarà un model tipus. (40%)

Antes de cada entrega, li proporcionarà a l'alumnat una rúbrica amb la desglossament de la puntuación per a cada exercici.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Una part dels exercicis es poden realitzar durant les classes amb el professor de la assignatura. Els estudiants també hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari), per realitzar els exercicis. Per fer-los s'hauran de seguir les indicacions especificades en el document de treball.

L'exercici una vegada finalitzat serà dipositat en el Campus Virtual en el lliurament de l'aula de la secció en la data corresponent, només es tindran en compte per a valorar aquells exercicis lliurats abans de la data límit.

Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment pel que fa els noms dels arxius. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Tina O'Hailey. Rig it Right! Conceptos de Rigging en Maya. Taylor & Francis, 2013.

RECURSOS

Material audiovisual:

- Canal de 3D. <https://www.youtube.com/@antCGi>

Enllaç web:

- Estudio de Deformaciones. Estudio de Deformaciones
- Chat de rigging. Chat de rigging

Altres recursos:

<https://www.youtube.com/@antCGi>