



Universidad  
**Tecmilenio**®

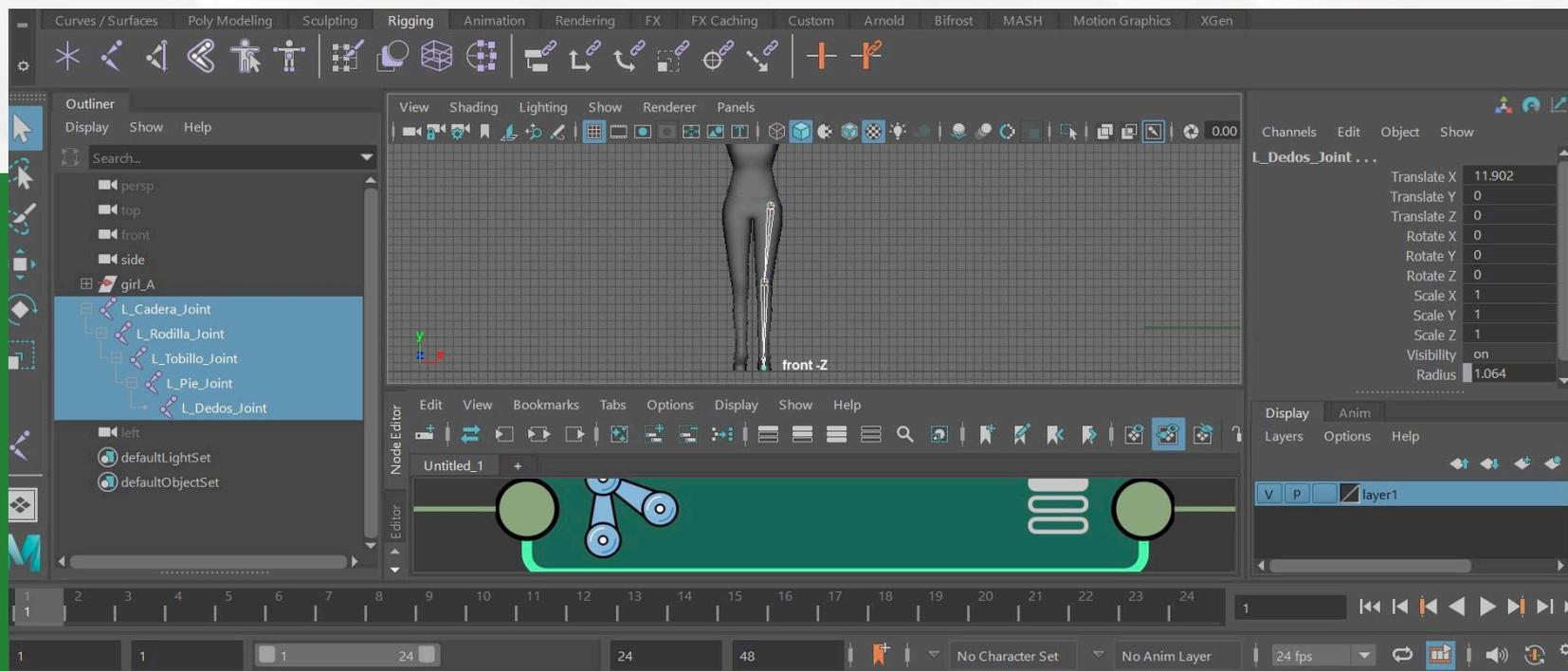


# Animación digital 3D

## Básicos del rigging

Semana 10

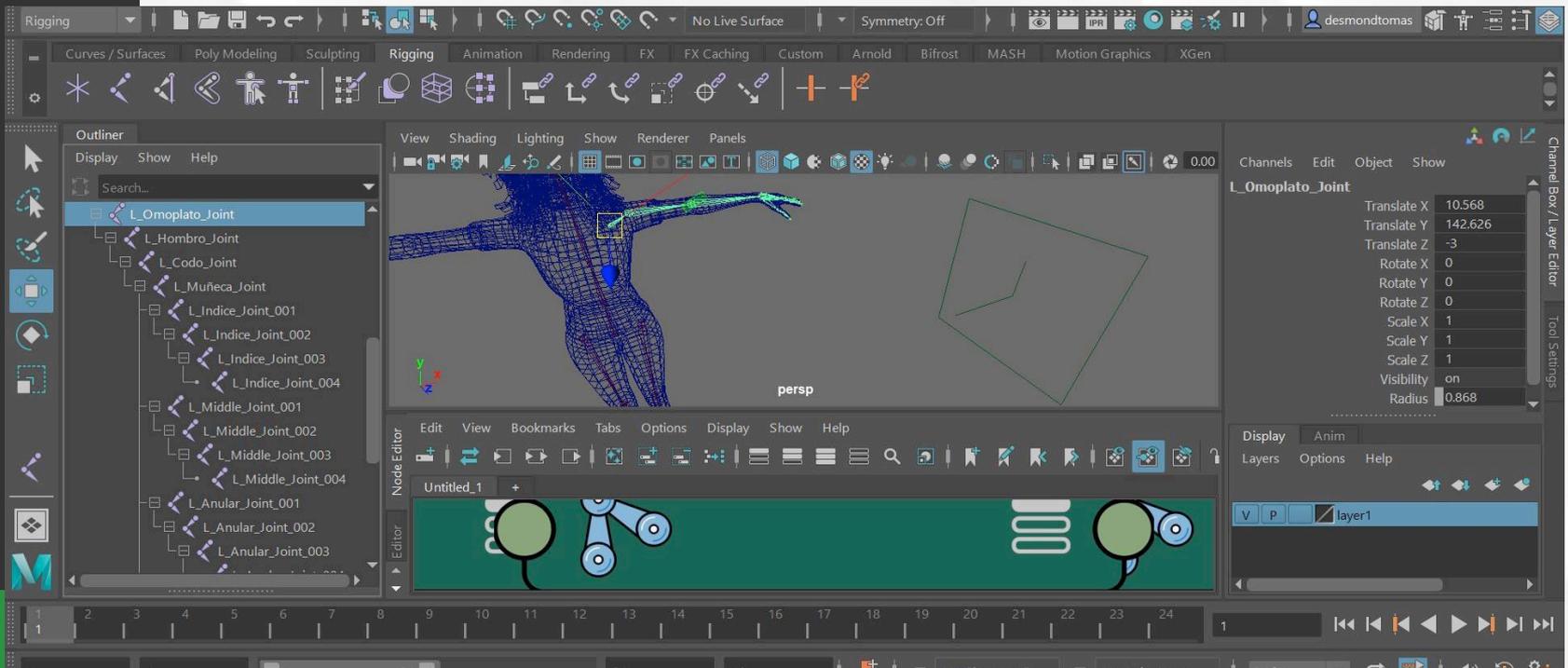




El *rigging* te ayudará a crear sistemas para el manejo de los elementos y personajes que haz modelado, como huesos, controladores y su influencia, así como conexiones entre ellos.

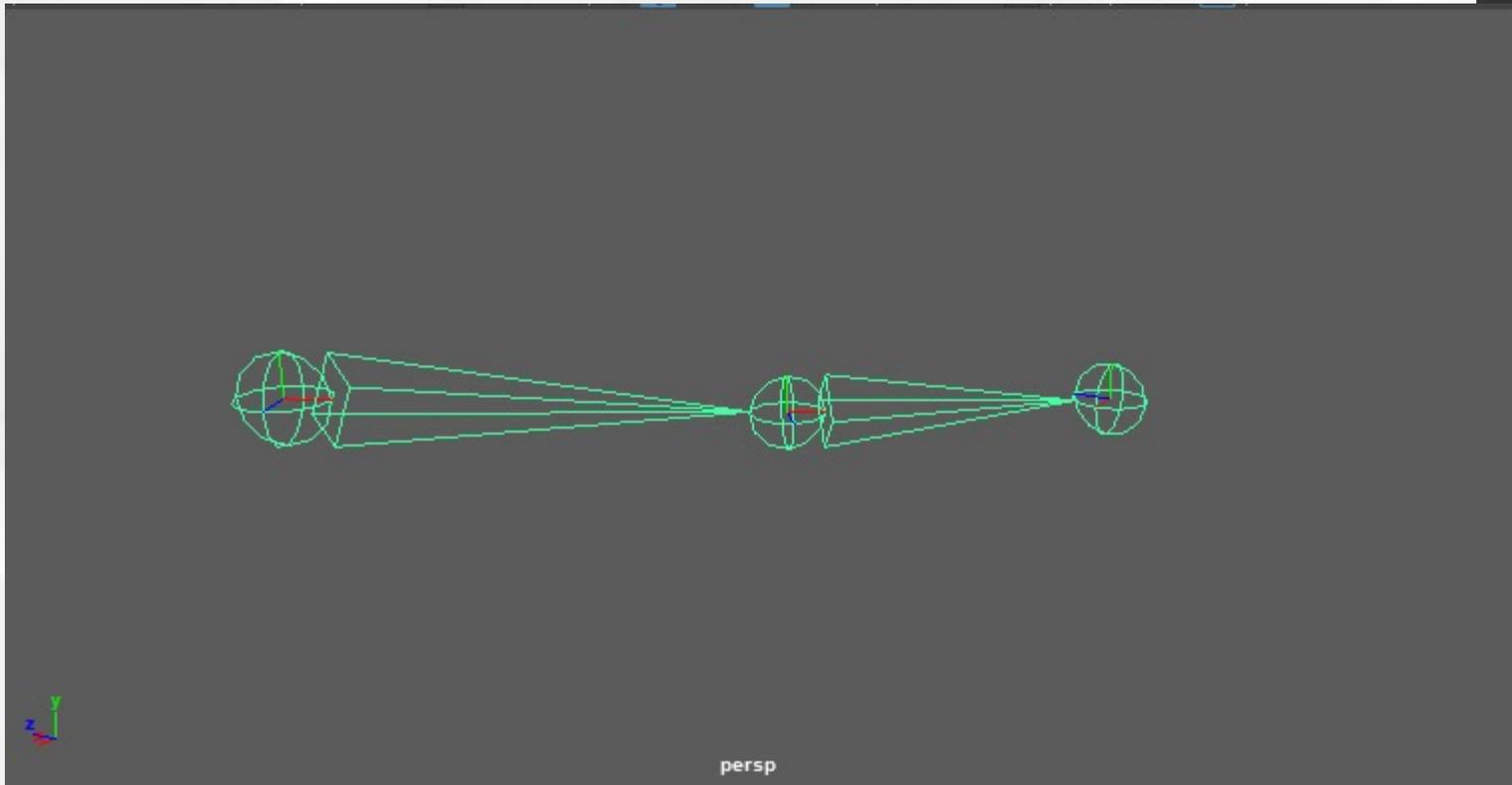


## ¿Qué es el rigging?





## Joints



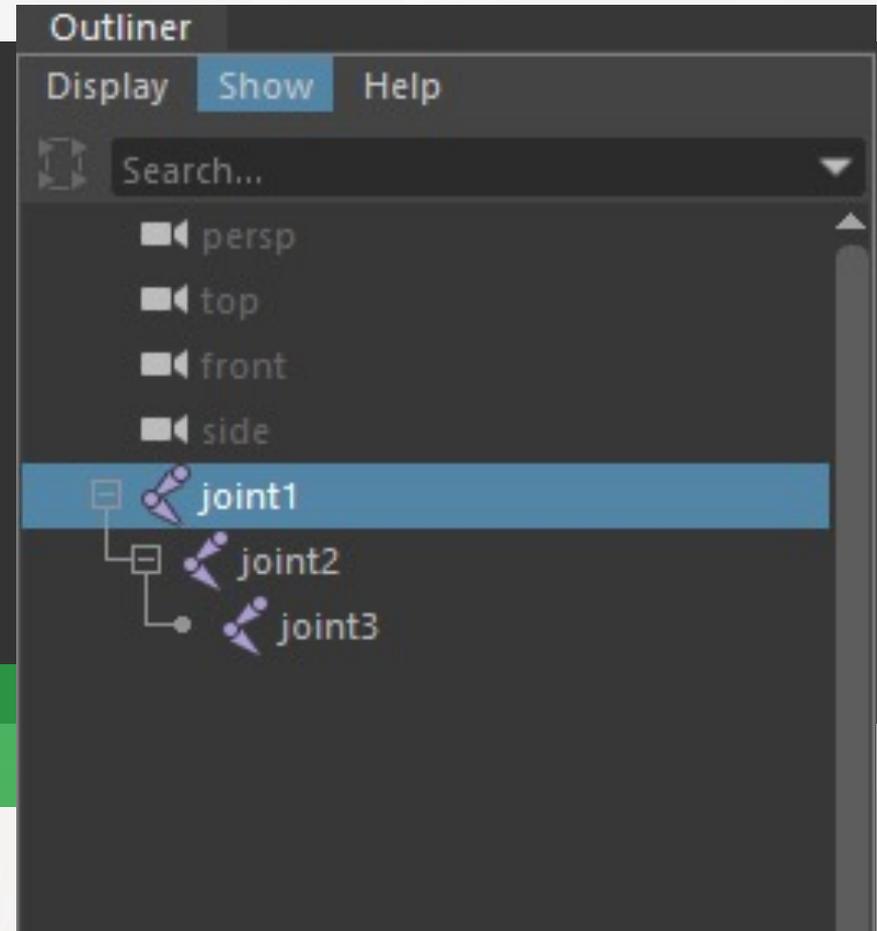


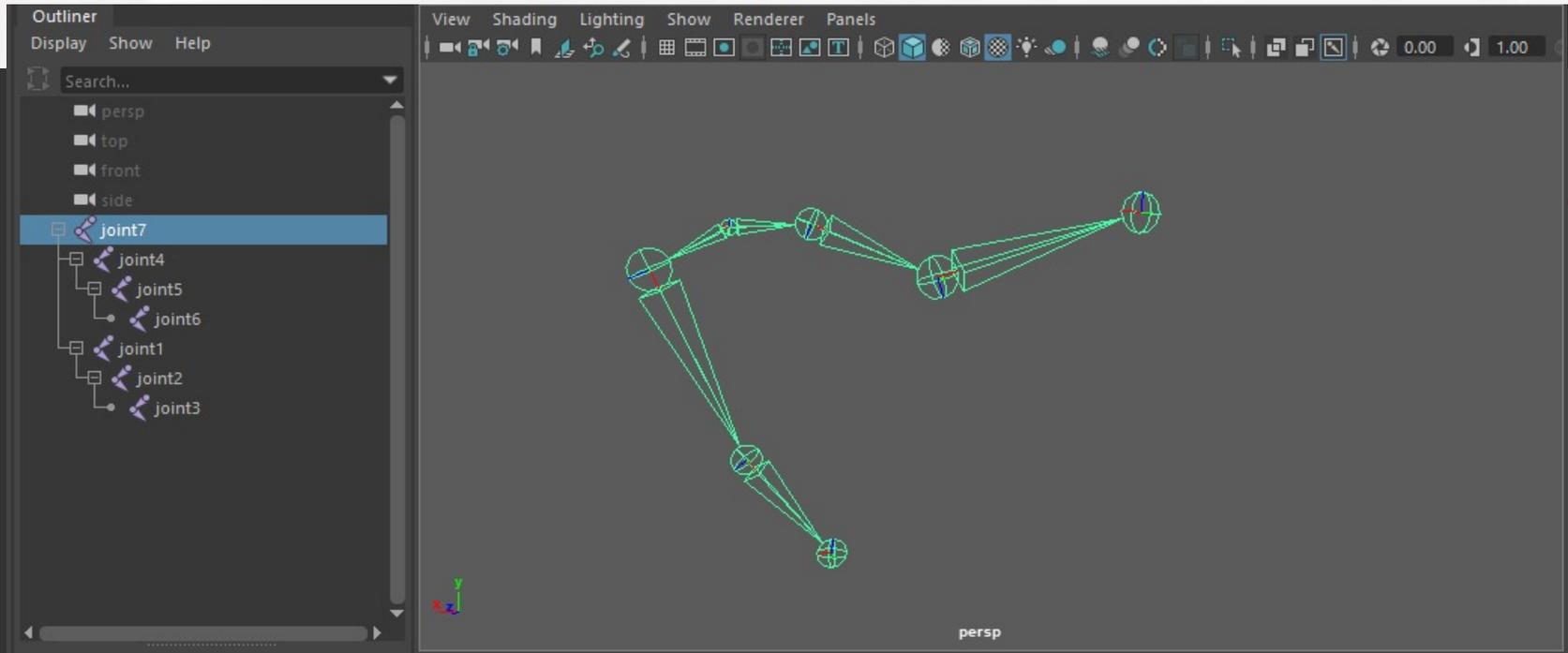


Responde a la siguiente pregunta:



¿Cómo se representa un *constrain* en el *outliner*?





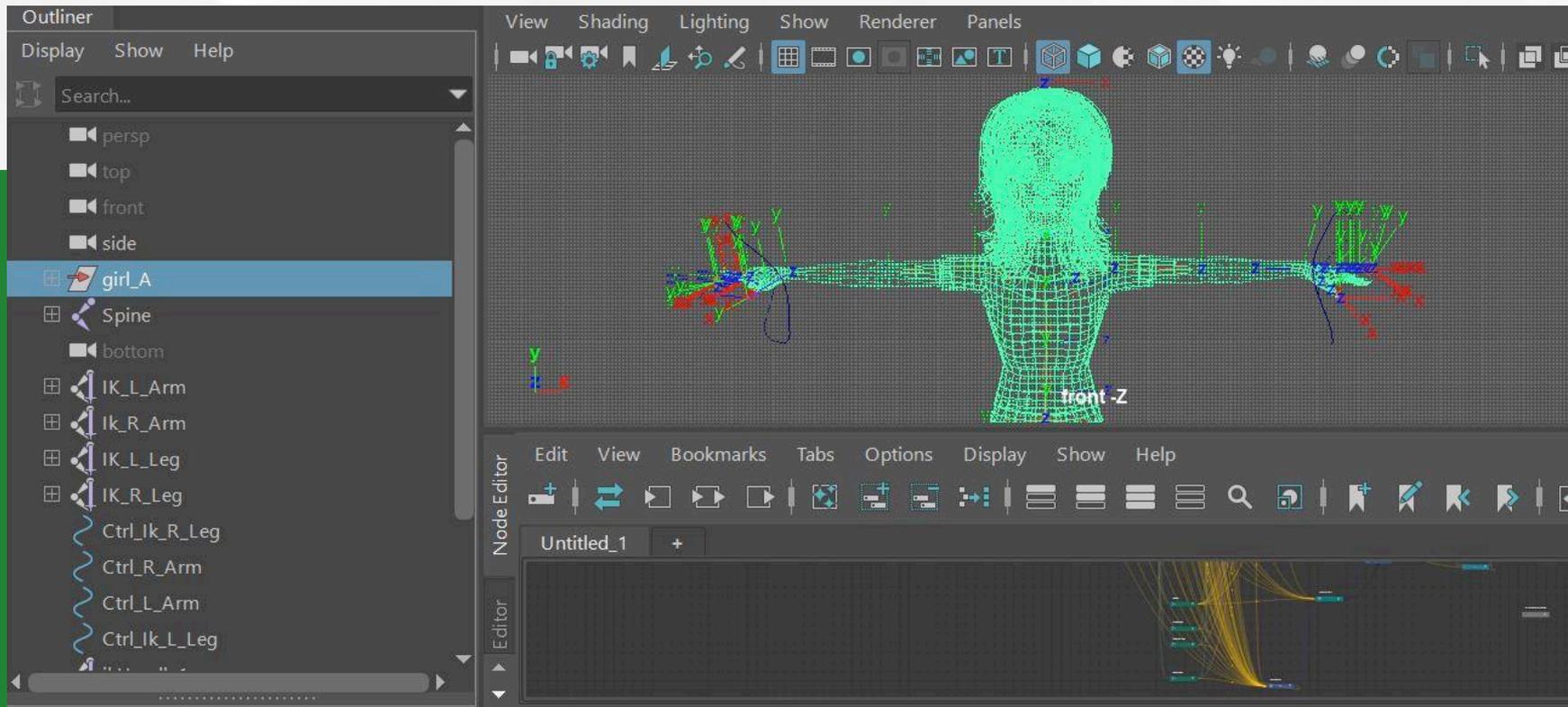
Crear un *rig*, te da las herramientas para manipular tus modelos de una manera más controlada, así como conocer las distintas formas en las que puedes conectar elementos y crear interacciones entre ellas.

# Animación digital 3D

Editores de asociación  
entre objetos

Semana 10

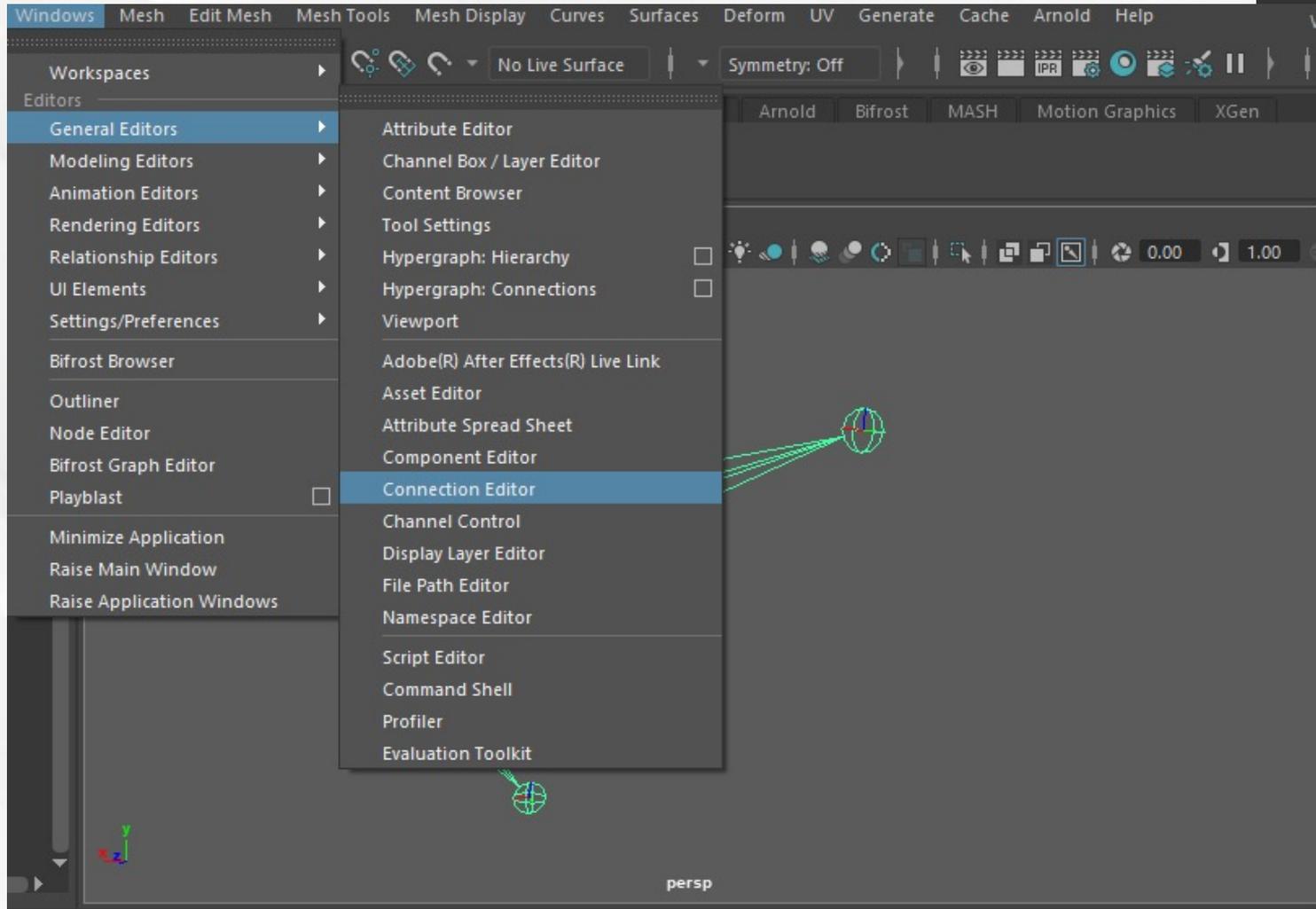


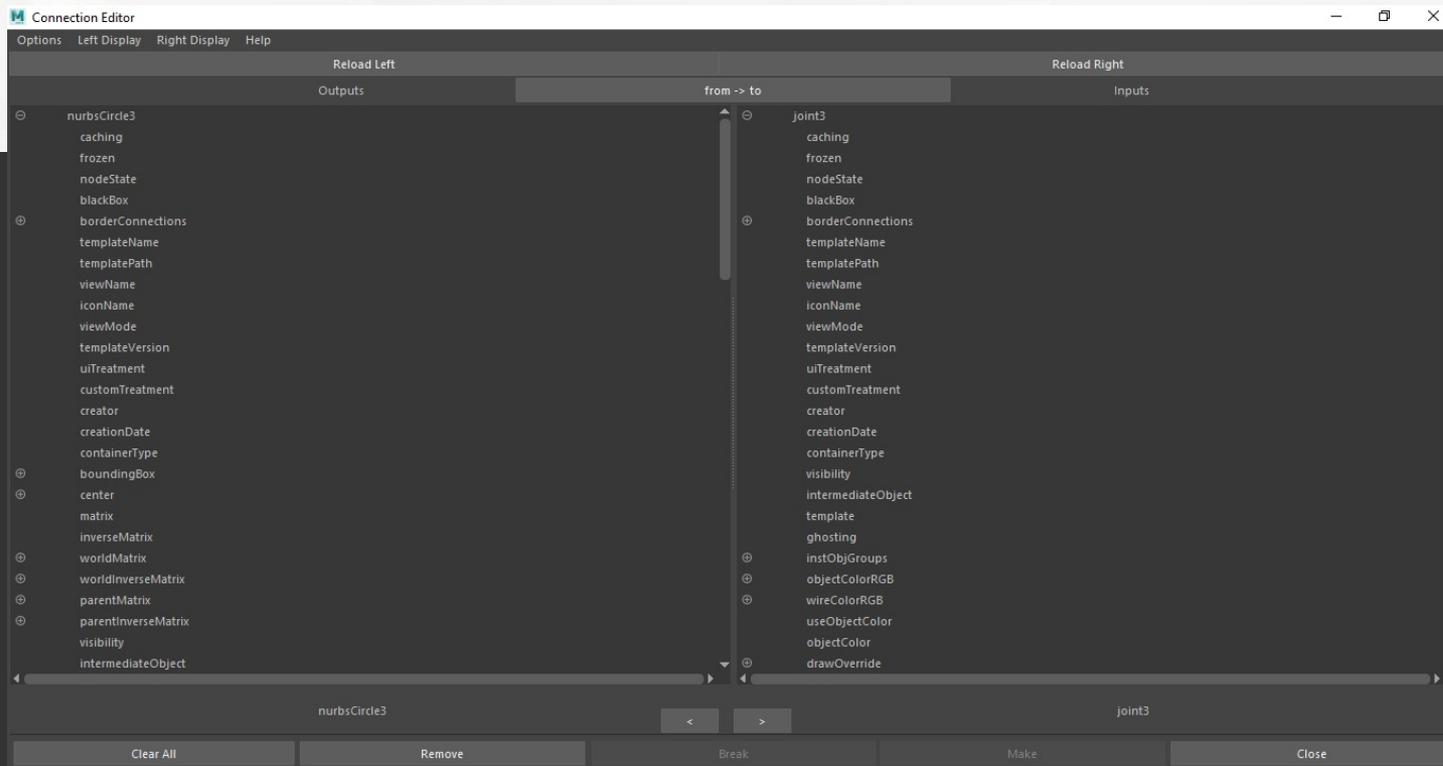


Crear conexiones entre elementos nos permite que éstos compartan ciertos atributos en las interacciones, así como hay forma de que podamos controlar dicha conexión.



## Connection editor

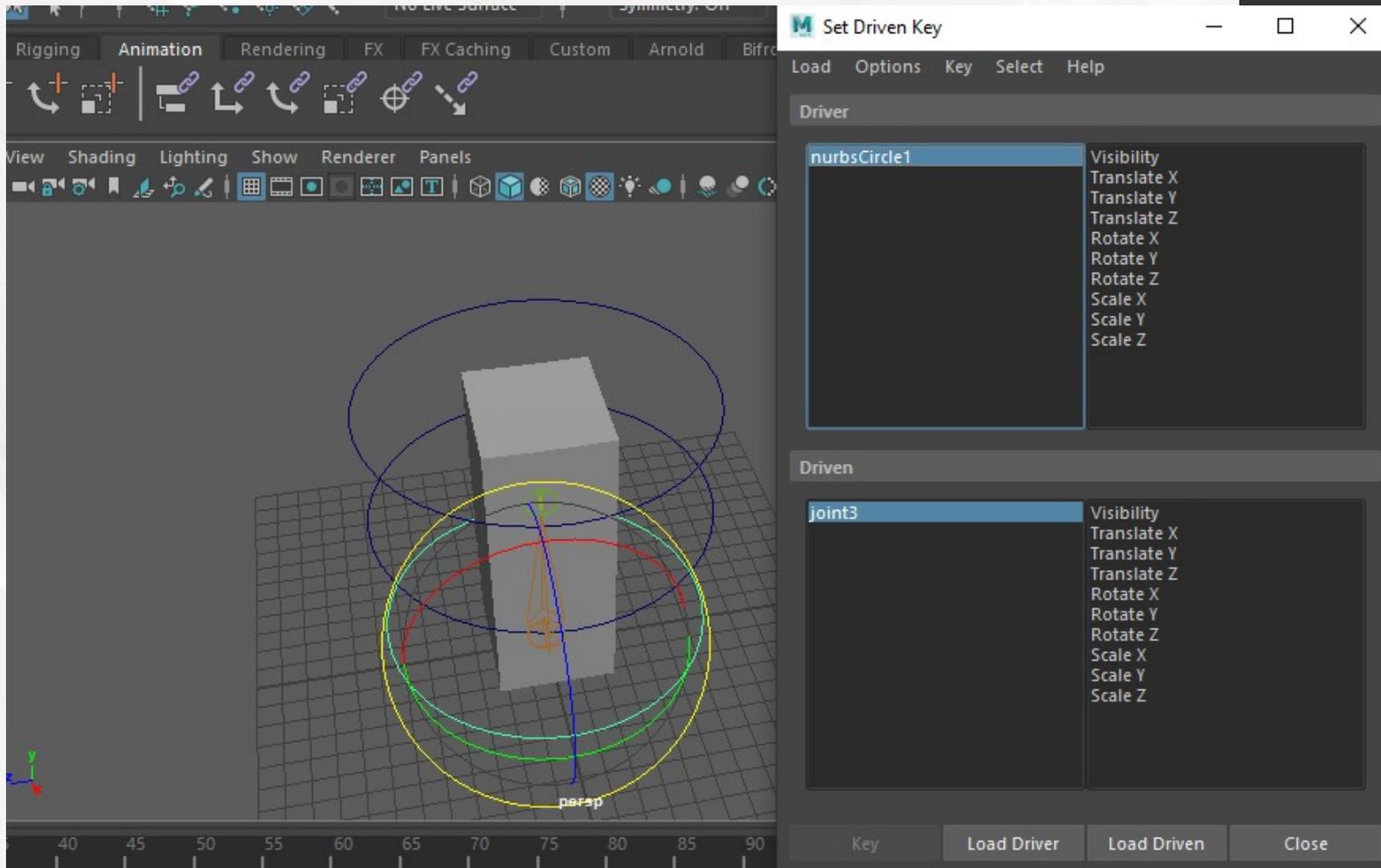




Esta herramienta nos permite crear conexiones entre uno o más parámetros de nuestros objetos, así como eliminarlos.

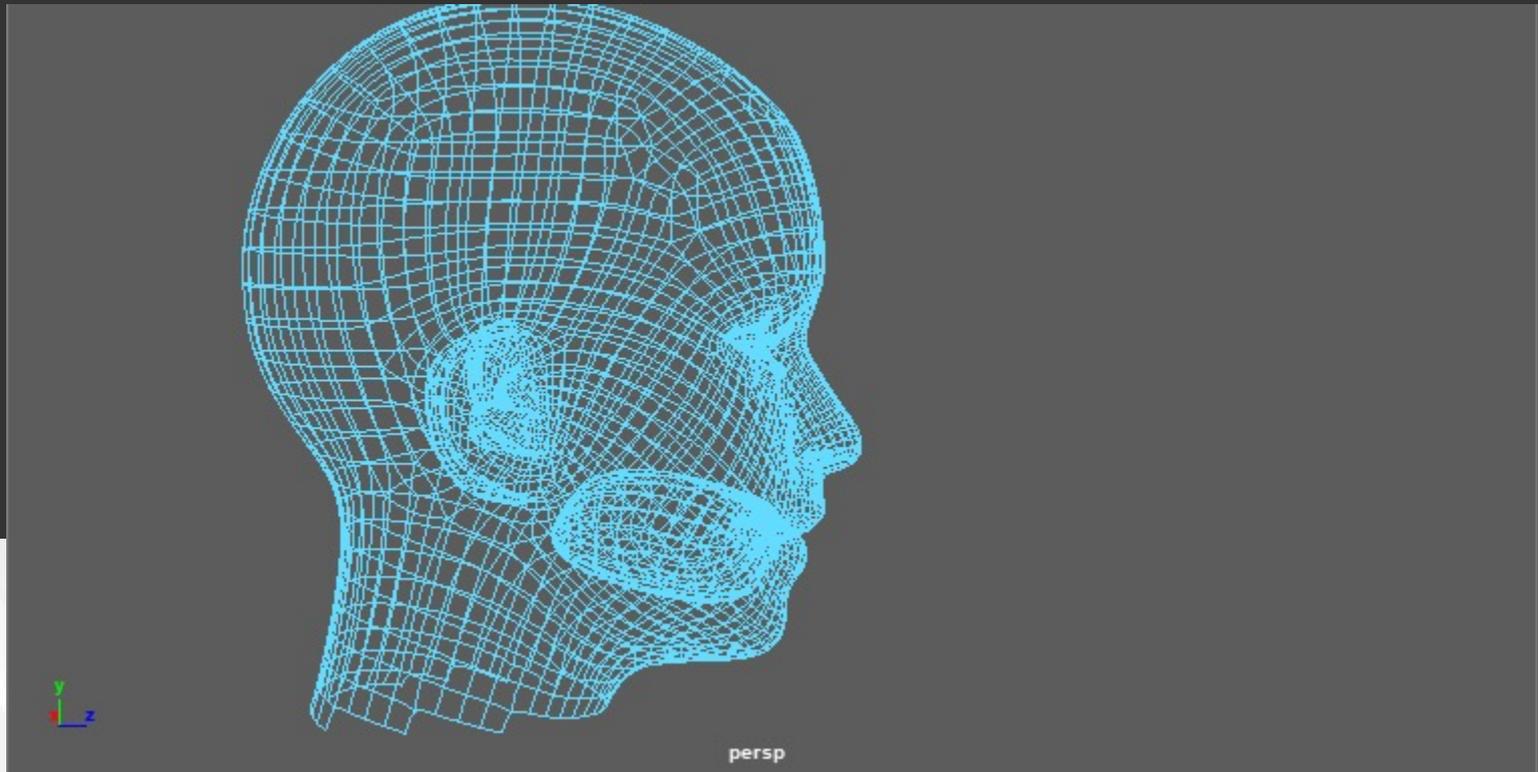


## Set driven key





Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuál sería el primer paso para agregar texturas a la cara de un personaje modelado?

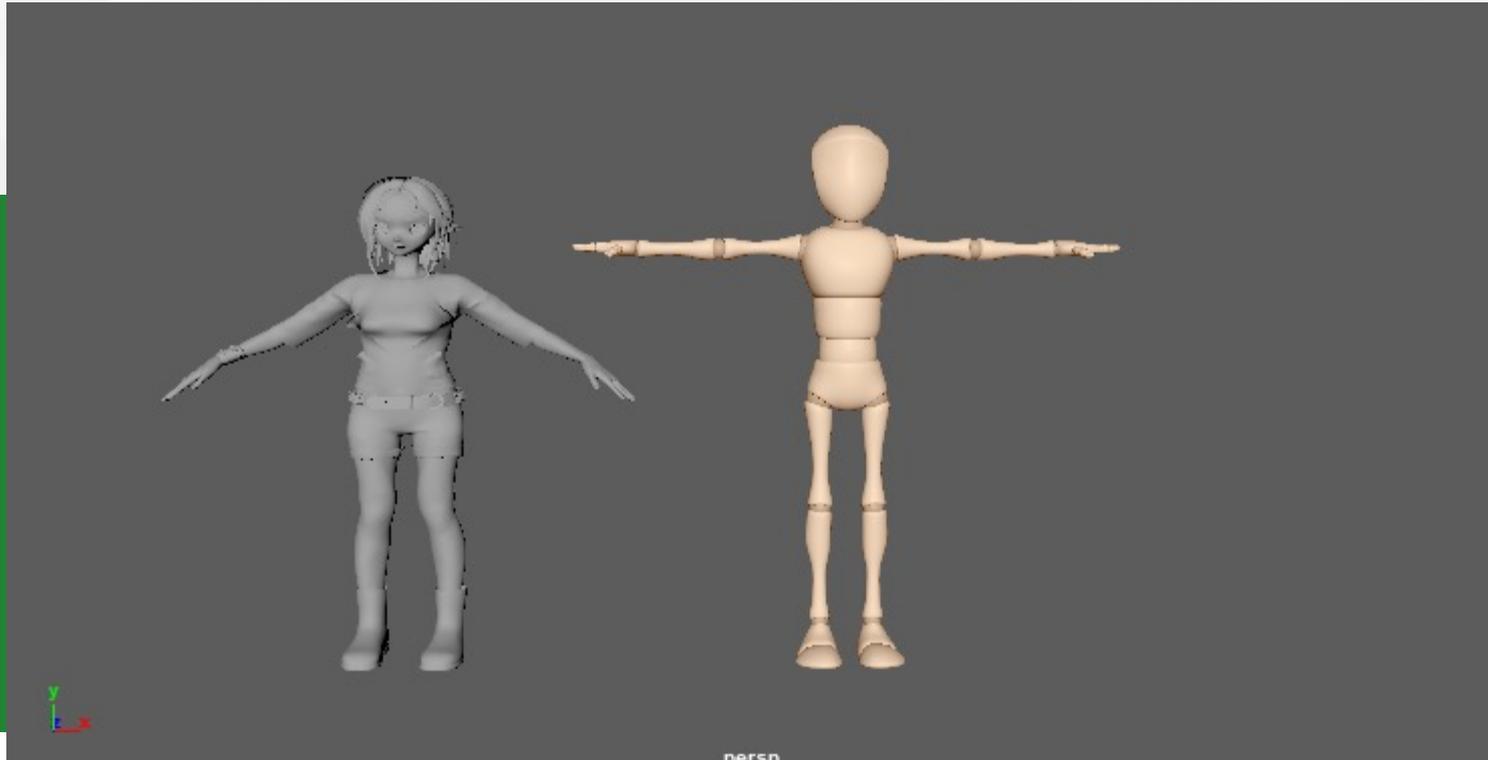


# Animación digital 3D

Ergonomía de cuerpos  
orgánicos

Semana 10

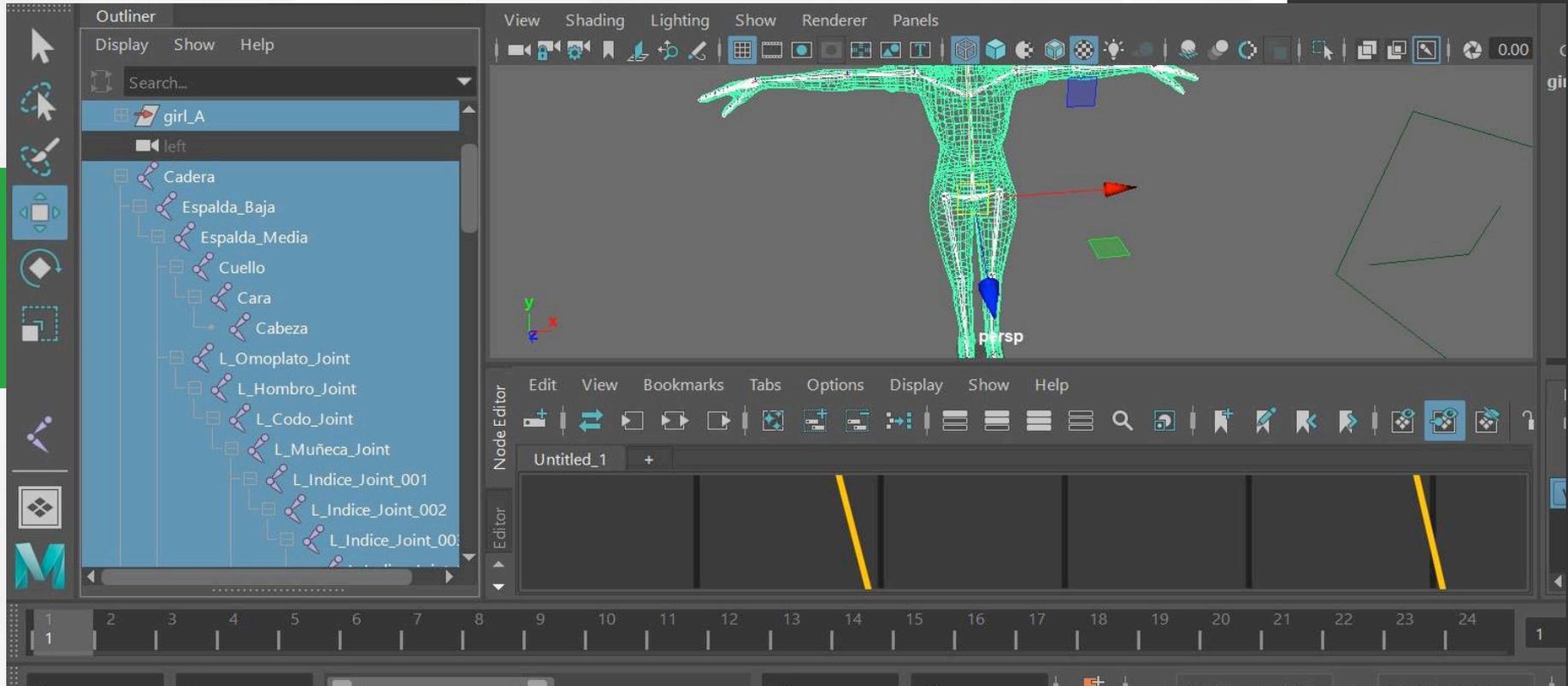




Crear un rig adecuado para cada objeto y personaje, conlleva a analizar detalladamente al personaje y su movimiento, para así determinar la manera en que va a interactuar y cómo desarrollarás el sistema.

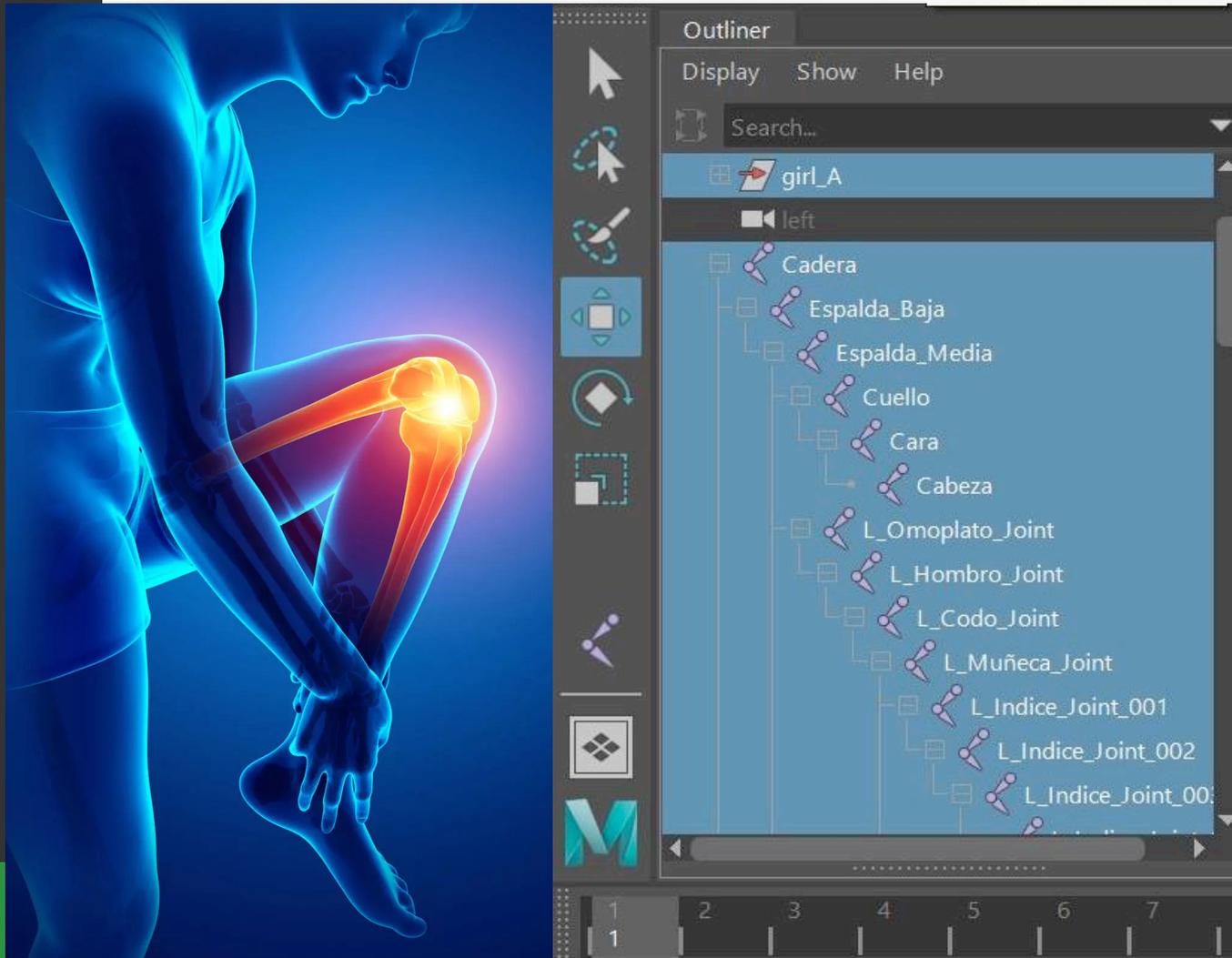


## Creación de esqueletos





## Creación de esqueletos





**M** **Autodesk**  
**MAYA**

## Orient Joint Options

Edit Help

Orientation Settings

Orient Joint to World:

Primary Axis:  X  Y  Z

Secondary Axis:  X  Y  Z  None

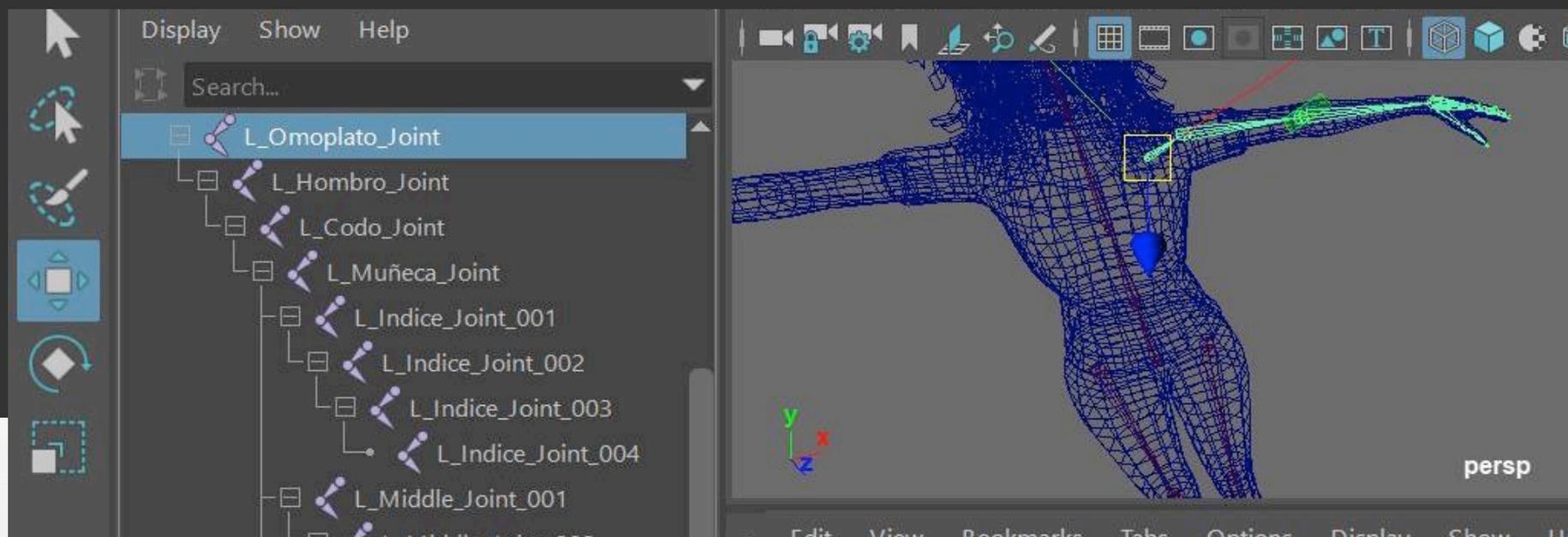
Secondary Axis World Orientation:  X  Y  Z

Orient children of selected joints

Reorient the local scale axes



Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuál es la herramienta que permite crear los huesos de un brazo, a partir de un sistema ya creado?



## Cuerpos orgánicos

