

MATERIAL DOCENTE INSTITUCION UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

Proceso: Planeación Académica

Código
600.R.06

Versión
02

Emisión
20-04-2022

Página
1 de 2

Movimientos Avanzados - Rigguin de Personajes

Guía de Curso – 26/05/2023

Autor(es):

Martin Felipe Quintero Trochez
Docente Ocasional Tiempo Completo

Resumen:

Video tutorial para explicar como realizar un sistema de huesos para realizar el movimiento de personajes de manera análoga y digital

Palabras clave:

Animación, Animación por ordenador, Stop-motion, Animación de celuloide, Dibujo animado

Descripción:

Se muestra el proceso de rigging de personajes dibujados de manera análoga y aplicando huesos en Adobe Animate implica crear una estructura de huesos sobre el dibujo, establecer puntos de anclaje y aplicar restricciones. Luego, se puede animar el personaje ajustando los ángulos y las posiciones de los huesos en cada cuadro clave. Es un proceso que requiere paciencia y práctica, pero puede resultar en animaciones más realistas y dinámicas.

Este video lo encuentras en: <https://vimeo.com/830690710?share=copy>



FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

Diseño Visual

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.

Referencie este documento así:

Quintero, M. F. (2021). Rigguin de Personajes [Guía de curso]. Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.

