

PRACTICA FINAL ANIMACIÓ- RIGGING (M3UF2)

Fer l'animació, riggejat i skinejat del personatge fent que reproduxeixi una acció concreta, a mode de gag, on pot interactuar amb algun altre personatge o element de l'escenari

Es valorarà que el personatge sigui propi, que no s'utilitzin únicament captures ja fetes, que es creïn animacions pròpies amb keyframes i/o captures pròpies (kinect, etc)

NOTA: part d'aquest projecte (model, rigging, animacions) es poden utilitzar per fer el projecte pel M7, exportant a Unity

No es necessari renders amb alta (suficient a 640x480)

Data lliurament màxima: 29 de Maig

Format lliurament: Fitxer comprimit amb nom

“ANI3D13_M3UF5_Personatge_NomCognom.rar” al vostre espai , amb fitxers *.max, *.avi, *.doc (memòria resum descrivint que és propi i on es trova)