

# Curso Profesional

## Rigging de Control Corporal y Creación de Herramientas con Python





## Curso Profesional Rigging de Control Corporal y Creación de Herramientas con Python

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: [www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/rigging-control-corporal-creacion-herramientas-python](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/rigging-control-corporal-creacion-herramientas-python)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Salidas profesionales

---

pág. 6

03

¿Qué seré capaz de  
hacer al finalizar el Curso  
Profesional?

---

pág. 8

04

Dirección del curso

---

pág. 10

05

Plan de formación

---

pág. 12

06

Metodología

---

pág. 14

07

Titulación

---

pág. 18

# 01

## Presentación

Con el objetivo de que los personajes de un videojuego tengan movimientos más naturales y de optimizar tiempo en la cadena de trabajo entre departamentos, las empresas han decidido contratar a expertos en el *Rigging* de control corporal y que implementen en sus productos finales herramientas de programación que le permitan al animador trabajar con mayor facilidad. Con esto, TECH ha diseñado este programa que te permitirá conseguir las competencias necesarias para ser un especialista en el uso de *software* como Autodesk Maya y Python, las cuales te permitirán realizar increíbles proyectos. Todo esto, a partir de una metodología 100% online que te permitirá estudiar con horarios flexibles y desde la comodidad de tu casa.

“

*Matricúlate ya y conviértete en un experto del lenguaje de programación de Python para desarrollar herramientas que ayuden a optimizar tiempo”*







Los personajes dentro de un videojuego exitoso poseen una característica en común y es su nivel de realismo. Por eso, el mercado ha descubierto la necesidad de contar con expertos que manejen la técnica del *Rigging* enfocada al control corporal que dará un movimiento más natural.

Este Curso Profesional te brindará las herramientas necesarias para dominar por completo el manejo de los elementos de *Constrain* para limitar el movimiento de las partes del cuerpo para tener mayor dominio sobre ellas. Asimismo, emplearás de manera profesional el lenguaje de programación utilizado en Python para crear *roots*.

Esta titulación está diseñada para que sea impartida en modalidad virtual, lo que te dejará tener mayor control de tu tiempo, estudiar en cualquier momento y utilizando el dispositivo que más se ajuste a tus necesidades. Asimismo, tendrás a tu disposición el mejor equipo docente que está compuesto por los más prodigiosos expertos en este campo que te compartirán la realidad de esta profesión a partir de los recursos didácticos más novedosos.

“

*Dominarás el lenguaje de Python para crear herramientas que optimicen el trabajo entre los rigger y los animadores”*

# 02

## Salidas profesionales

Con el objetivo de optimizar los procesos de trabajo para el desarrollo de personajes en la industria *gaming*, las empresas solicitan con gran urgencia a profesionales en el *Rigging* de control corporal y en la creación de herramientas que agilicen el proceso de desarrollo gráfico. Además, podrás dominar los elementos de *Constrain* que te asegura un ingreso inmediato a la industria.

“

*Obtendrás competencias esenciales para desarrollar el movimiento adecuado de los personajes dependiendo de las acciones que realicen dentro del juego”*





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico en *Rigging* Corporal para Videojuegos
- ♦ Especialista en *Rigging* para Videojuegos
- ♦ Especialista en Autodesk Maya
- ♦ Especialista en lenguaje de programación Python
- ♦ Consultor de modelado digital
- ♦ Especialista en creación de personajes
- ♦ Expertos en medios de creación digitales
- ♦ Diseñador digital



# 03

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

En el momento en que hayas culminado tus estudios en este Curso Profesional tendrás la capacidad de desempeñarte con facilidad en un entorno de trabajo, estarás en constante contacto con el animador y manejarás las habilidades esenciales para mejorar el control corporal de los personajes.

01

Crear controles adecuados para el *Rig*

02

Elaborar scripts concretos para el proyecto

03

Dominar el estándar de nomenclatura de los elementos de la industria

04

Desarrollar elementos tipo curva para la creación de controles para el *Rig*







05

Configurar los controles adecuadamente para facilitar la fase de animar

06

Manejar las herramientas *Constrain* y sus posibilidades

07

Emplear el lenguaje de programación de Python para crear herramientas en Autodesk Maya

08

Plantear un *Rig* de control correcto de acuerdo al personaje

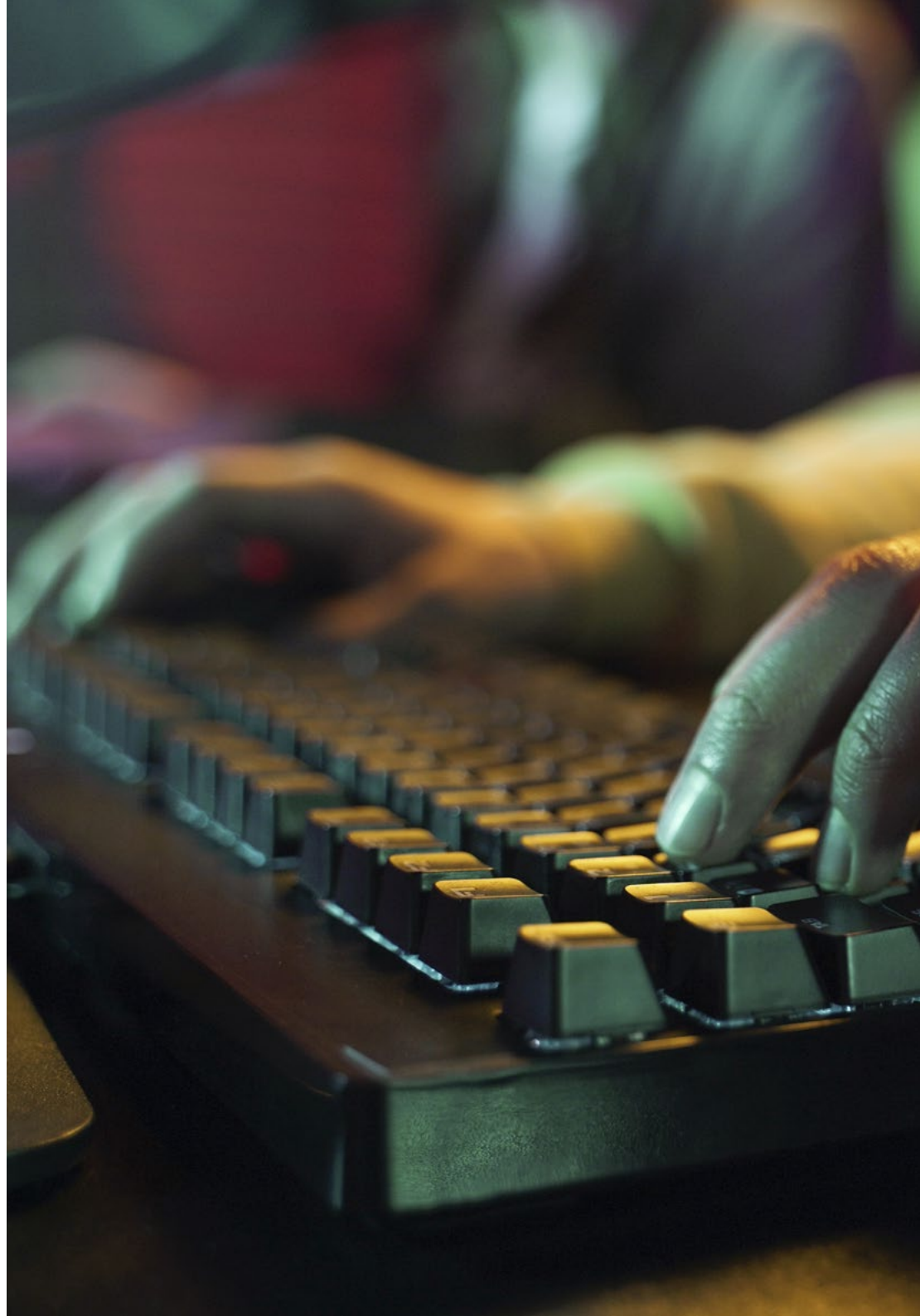
# 04

## Dirección del curso

Con el objetivo principal de brindarte un aprendizaje completo y novedoso, TECH se ha encargado de escoger de manera minuciosa al cuadro docente que impartirá las clases que forman parte de este programa. Con esto, tendrás la completa seguridad de aprender al lado de los mejores profesionales en *Rigging*, quien te transmitirán todos los elementos sobre la correcta ejecución del control corporal de una pieza y la implementación de herramientas creadas con *Python* para agilizar el tiempo de trabajo. Asimismo, obtendrás las competencias necesarias para acceder a este mercado laboral de forma inmediata como un especialista en esta área.

“

*No hay mejor combinación que los docentes más prestigiosos del mercado y la metodología más novedosa de aprendizaje para que te vuelvas un excelente rigger”*



## Dirección del curso

### D. Guerrero Cobos, Alberto

- ♦ Artista técnico y rigger de animaciones 3D para videojuegos
- ♦ *Rigger* y animador el videojuego Vestigion de Lovem Games
- ♦ Máster de Arte y Producción en Animación por la Universidad del Sur de Gales
- ♦ Máster en Modelado de Personajes 3D por ANIMUM
- ♦ Máster en Animación de Personajes 3D para Cine y Videojuegos por ANIMUM
- ♦ Grado en Diseño Multimedia y Gráfico en Escuela Universitaria de Diseño y Tecnología (ESNE)

“

*TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”*



# 05

## Plan de formación

El itinerario académico de este Curso Profesional ha sido elaborado por los mejores profesionales en el área del *Rigging*. Con esto, podrás adquirir los mejores contenidos y desarrollar tus habilidades para convertirte en un experto en el control corporal de los proyectos y en la elaboración de herramientas en Python que faciliten el proceso de animación.

“

*Aprenderás los fundamentos más importantes del empleo de las Curvas NURBS para darle a tus proyectos acabados más profesionales”*







## Módulo 1. *Rigging* de control corporal y creación de herramientas con Python

- 1.1. Fundamentos del *Rigging* de control
- 1.2. Curvas NURBS
- 1.3. Creación de controles en cuerpo humano
- 1.4. Establecer posición inicial de controles
- 1.5. Elementos *Constrains*
- 1.6. Conectar *Rigging* de deformación a *Rigging* de control
- 1.7. Script Editor
- 1.8. Fundamentos Python para *Rigging*
- 1.9. Crear *Roots* automáticamente con Python
- 1.10. *Script* de conectar y desconectar *Rigging* de deformación y control



*Comienza este Curso Profesional ahora y vuélvete un experto en la creación de herramientas con Python para facilitar el trabajo al equipo de animación"*

# 06

## Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

*TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



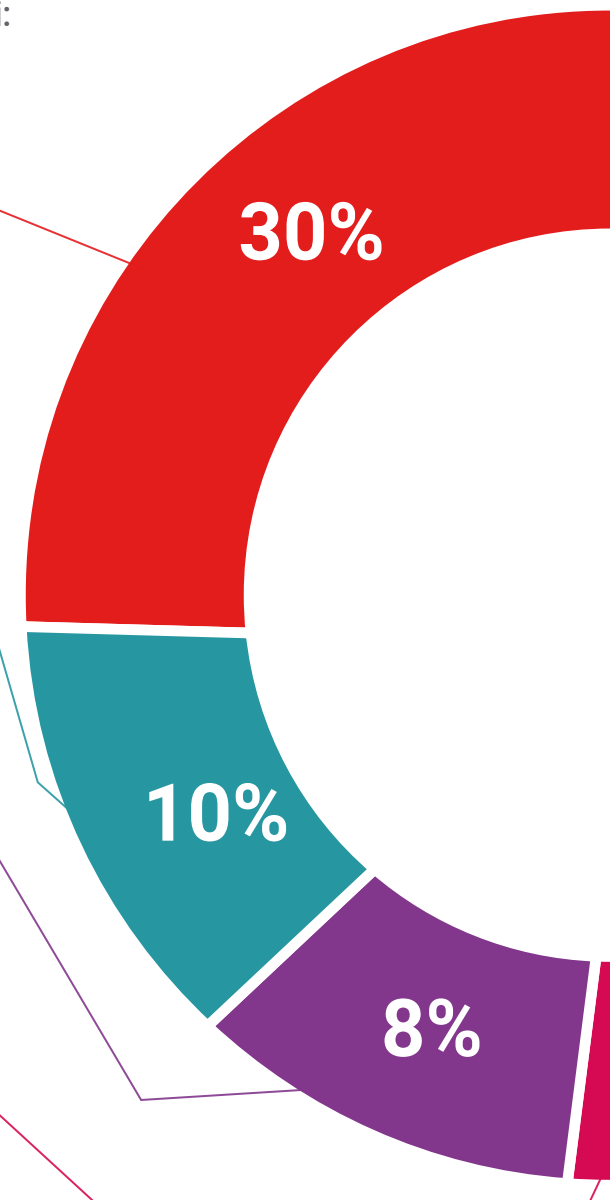
#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.







### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



# 07

## Titulación

El Curso Profesional en Rigging de Control Corporal y Creación de Herramientas con Python garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Curso Profesional en Rigging de Control Corporal y Creación de Herramientas con Python**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente calidad  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** formación profesional

**Curso Profesional**  
Rigging de Control  
Corporal y Creación de  
Herramientas con Python

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

# Curso Profesional

## Rigging de Control Corporal y Creación de Herramientas con Python