

Curso Profesional Rigging de Personajes



Curso Profesional Rigging de Personajes

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/rigging-personajes

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

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

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 14

07

Titulación

pág. 18

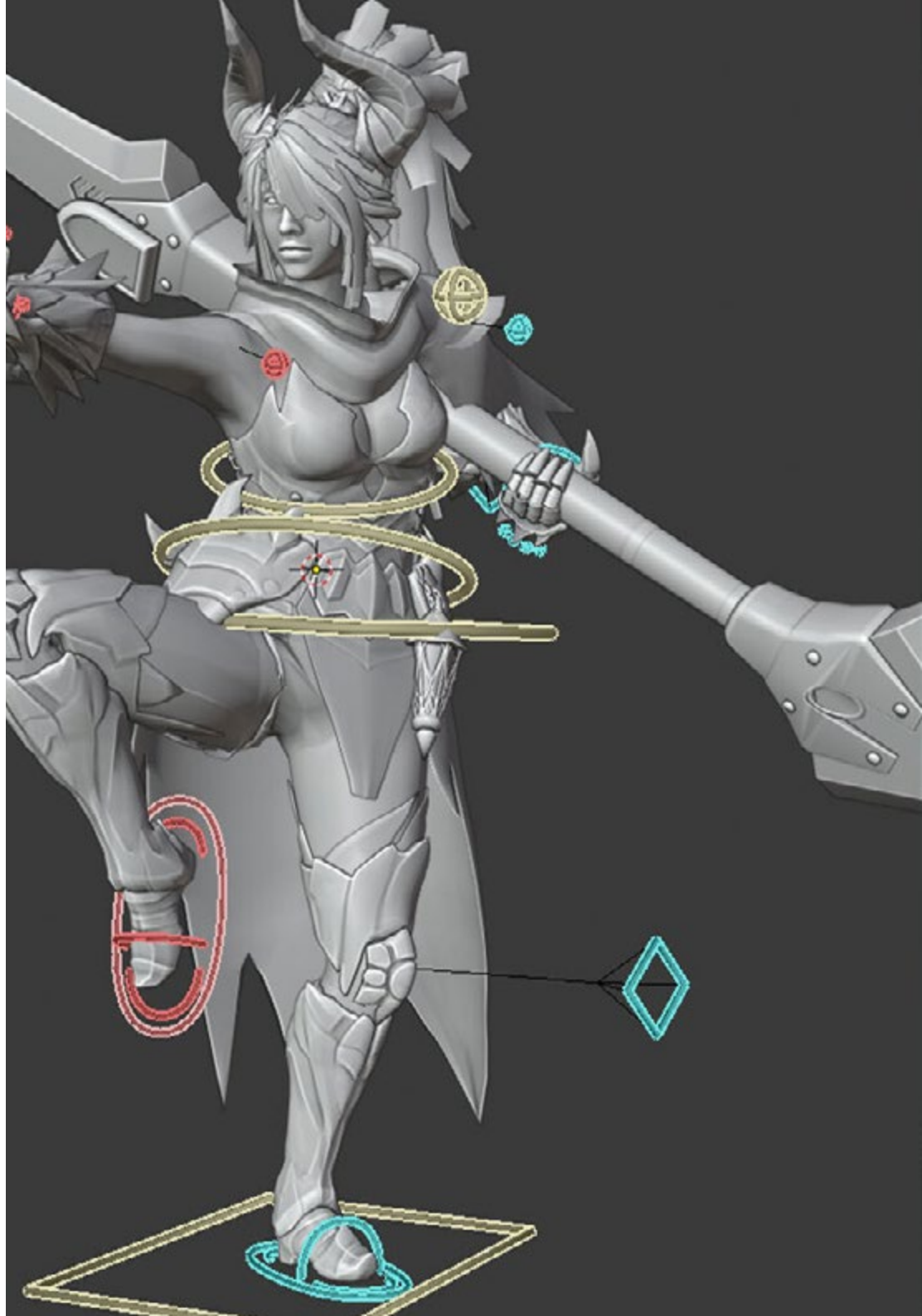
01

Presentación

Las nuevas tecnologías digitales han favorecido el desarrollo de Rigs más completos a la hora de conceptualizar un esqueleto humano en el Modelado 3D. Esas potencialidades tienen gran valor en industrias como la del Videojuego, que buscan otorgar a sus personajes un mayor realismo y movimientos orgánicos. Por eso, ese sector es uno de los que más insiste en captar a profesionales cualificados para esas técnicas. Con este programa de TECH, podrás convertirte en uno de esos expertos y alcanzar posiciones laborales competitivas. El temario recoge todos los sistemas IK-FK y sus ventajas para diseñar manos, brazos o piernas. También, ahondarás en las configuraciones faciales que son posibles con ese proceso creativo. A su vez, el estudio de esos temas se desarrollará de manera 100% online desde una plataforma interactiva y sin horarios rígidos de aprendizaje.

“

Esta titulación 100% online de TECH te permitirá abordar las correcciones de forma y configuraciones faciales más precisas que se consiguen a través del Rigging de Personajes para Videojuegos”





El *Rigging* de Personajes se han convertido en una disciplina de gran importancia a la hora de deformar y animar figuras 3D. Esto se debe a que sus técnicas y sistemas de trabajo son muy fáciles y efectivas. Al mismo tiempo, reclaman de una adecuada preparación por parte de quienes las manejan. A su vez, el sector de los Videojuegos demanda continuamente de esa clase de expertos. Por eso, TECH ha integrado este completísimo programa de estudios.

Este Curso Profesional abarca las diferentes cadenas y emparentamiento de huesos que se pueden implementar mediante *Rig*. Por otro lado, refiere aquellas correcciones de formas y configuraciones faciales que mejor distinguen a ese proceso creativo. Igualmente, analiza las metodologías IK-FK y su utilidad para desarrollar adecuadamente las columnas, piernas, brazos y manos de las figuras animadas.

El aprendizaje de este módulo académico está pautado por el innovador método del *Relearning*. A través de él, conseguirás habilidades prácticas de un modo más rápido y flexible. Asimismo, contarás con recursos multimedia de gran valor didáctico, como vídeos e infografías. Esos materiales y estrategias didácticas estarán plasmadas en una plataforma de estudios 100% online, interactiva y si horarios preestablecidos.

“

A través de este temario académico, conseguirás especializarte en el desarrollo de sistemas IK-FK de Rig para columna, pierna, mano y brazo”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.



TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

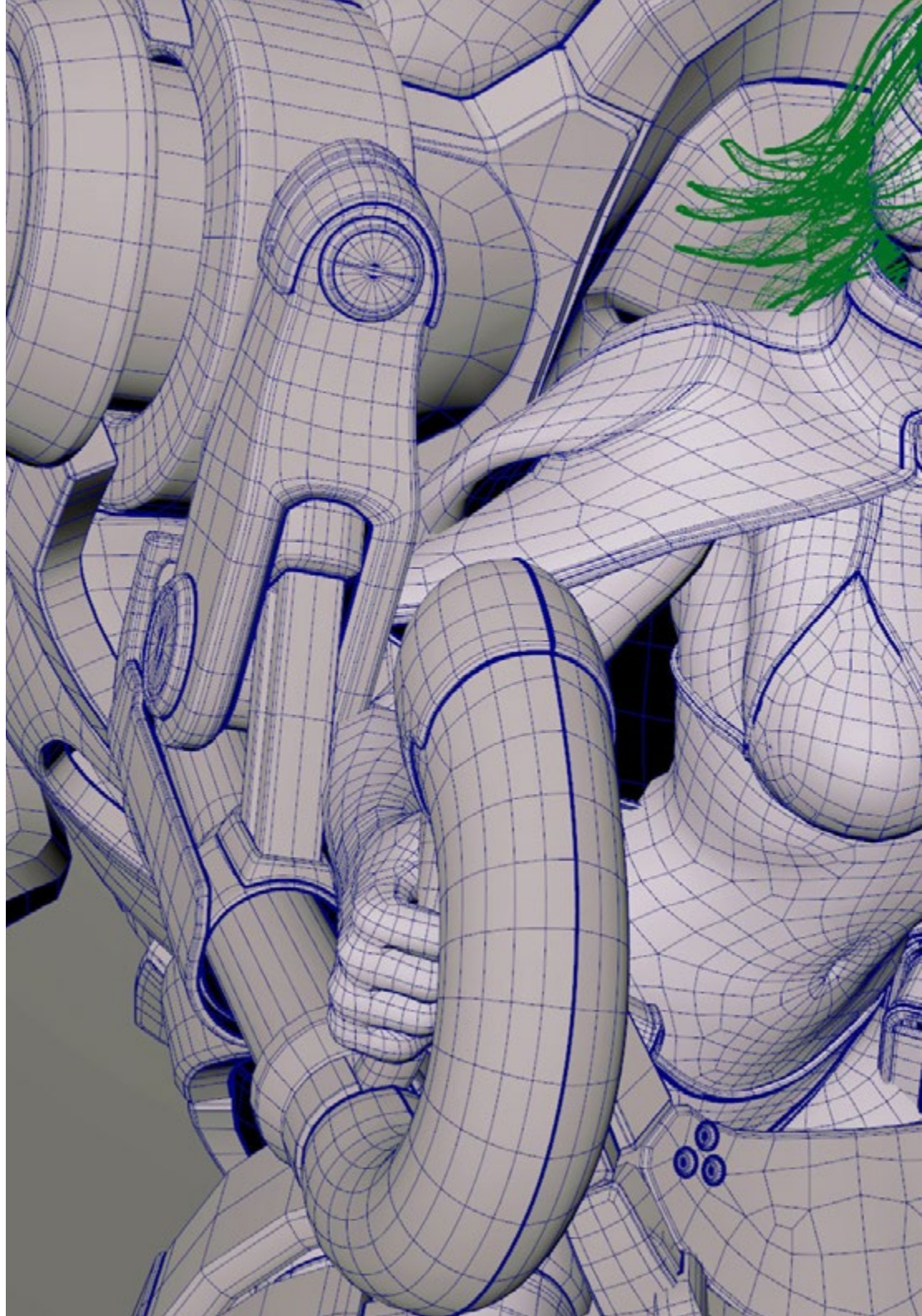
03

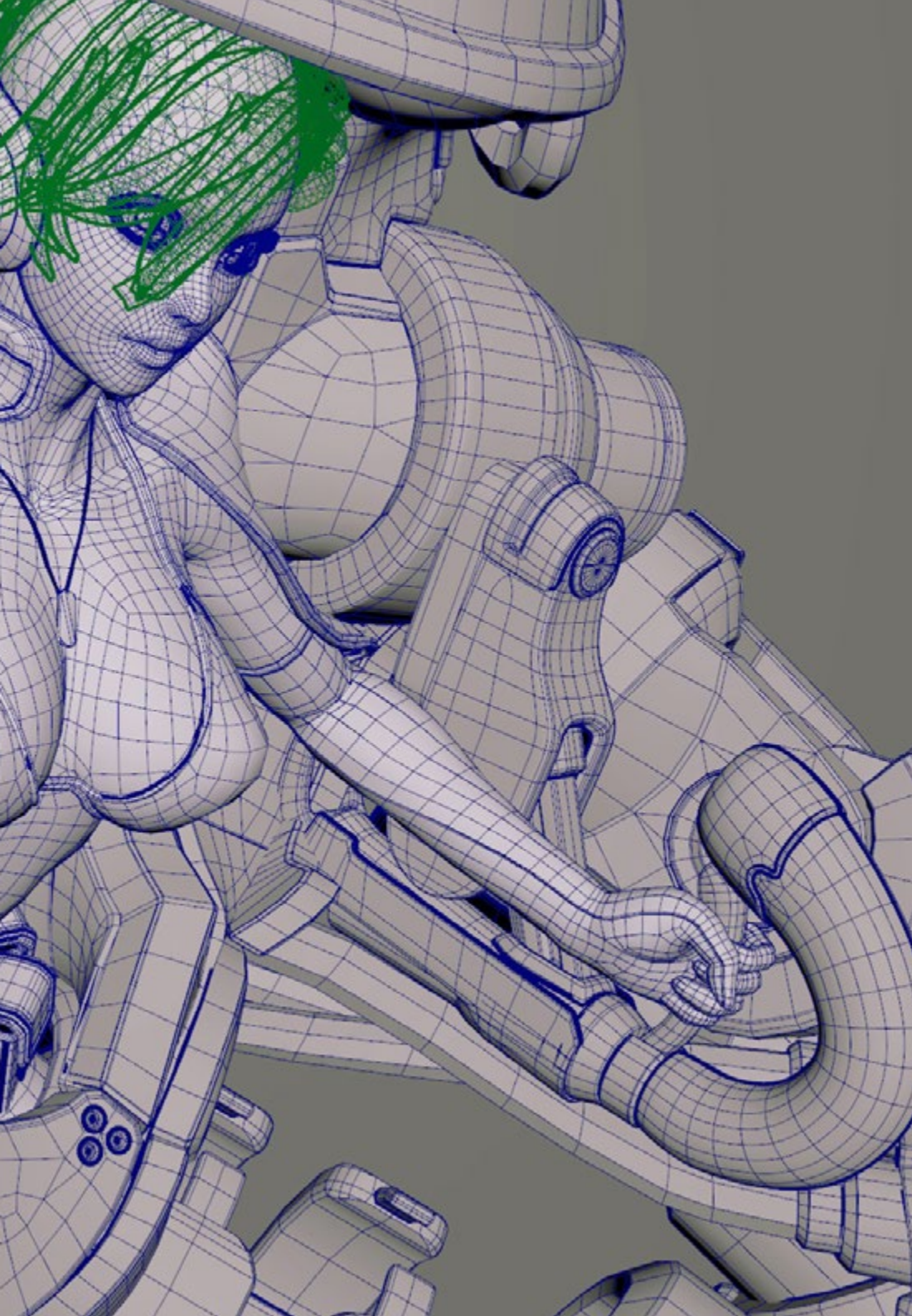
Salidas profesionales

El *Rigging* es uno de los procesos creativos cruciales dentro de la constitución de personajes para Videojuegos. Los expertos encargados de esas labores son esenciales ya que se encargan de que todas las figuras generadas por ordenador tengan un movimiento fluido, orgánico y coherente. Esos profesionales y sus competencias son cada vez más solicitadas por los grandes estudios de esta industria del entretenimiento. Con este programa, podrás acceder a ese campo de trabajo y conseguirás optar a posiciones laborales acordes con tu capacitación de manera inmediata.



Desarrollarás, con este programa de estudios, las destrezas técnicas y artísticas necesarias para formar parte del equipo de cualquier estudio de Videojuegos o equipo de animación 3D”





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

- ◆ Diseñador de Videojuegos
- ◆ Director de diseño para Videojuegos
- ◆ Diseñador de modelado 3D para Videojuegos
- ◆ Director de modelado 3D para Videojuegos
- ◆ Animador 2D para Videojuegos
- ◆ Director de animación 2D para Videojuegos
- ◆ *Rigger* para personajes humanos
- ◆ *Rigger* de figuras animales



04

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

Esta titulación, de alto enfoque profesional, te permitirá desarrollar elevadas competencias para el uso de diferentes herramientas digitales de Animación 3D. De manera particular, manejarás las diferentes técnicas que aplican a la corrección y deformación de figuras en el Modelado 3D, tomando como punto de apoyo el *Rigging*.

01

Preparar elementos 3D para Animación

02

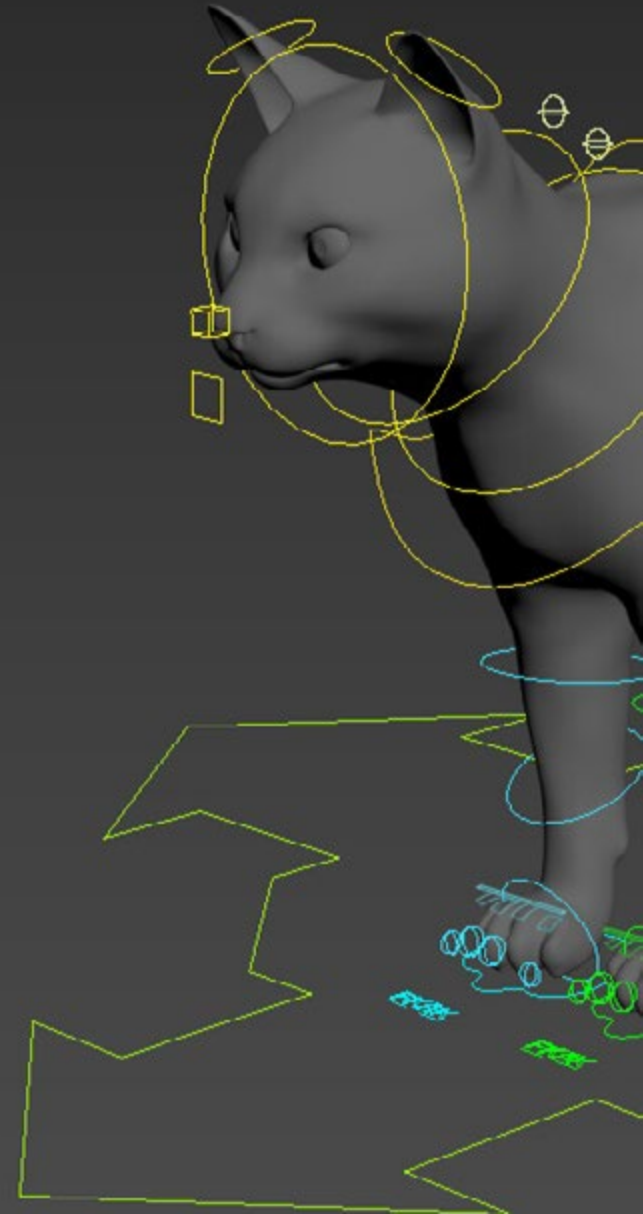
Aplicar deformaciones físicamente correctas a modelos 3D

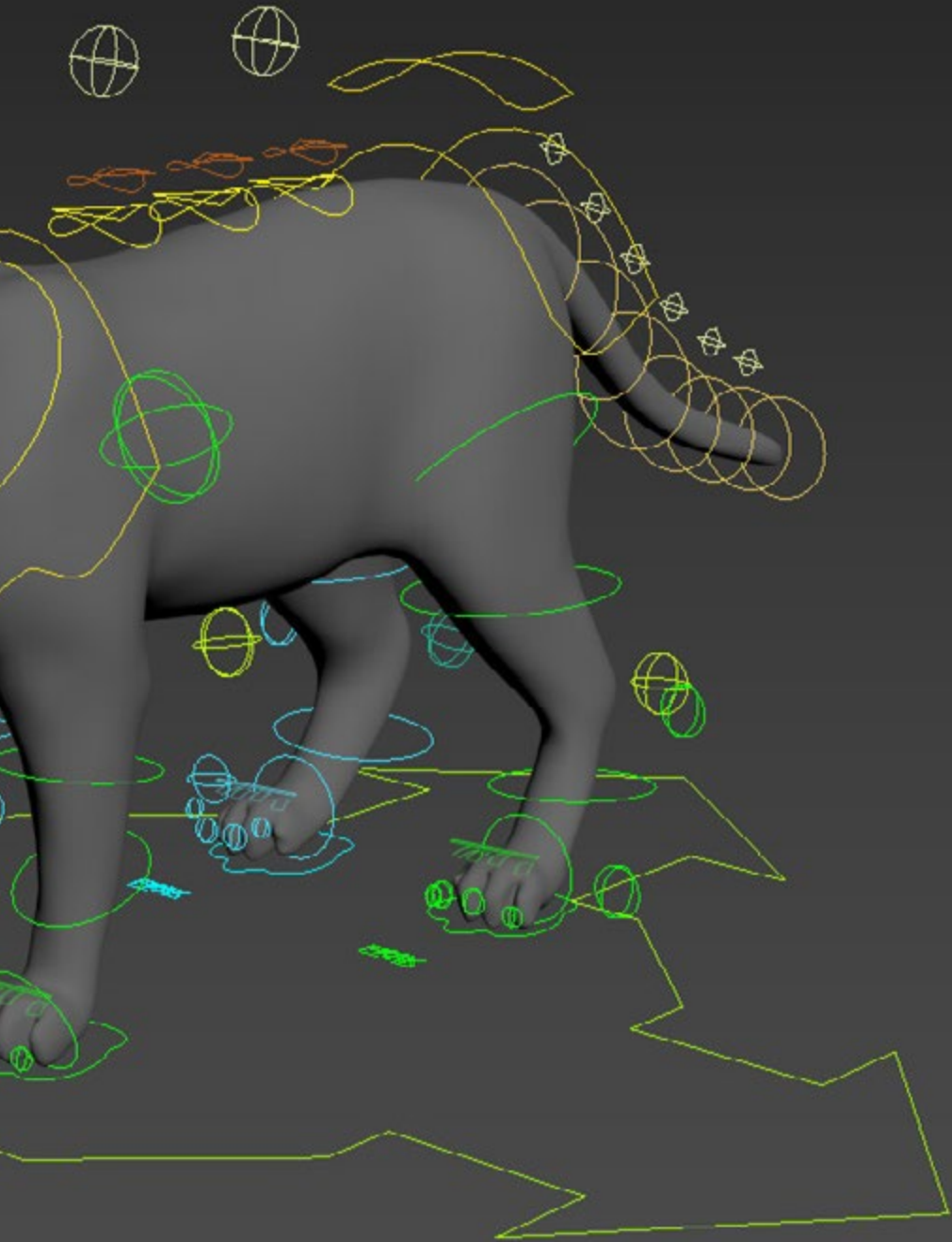
03

Utilizar diferentes herramientas digitales de Animación 3D

04

Manejar habilidades sobre el peso de personajes para Animación





05

Dominar el concepto de *Rigging*

06

Implementar el *Rigging* en el diseño de Personajes de Videojuegos

07

Utilizar habilidades generales de Modelado 3D

08

Controlar los diferentes elementos que intervienen en el diseño de Personajes

05

Plan de formación

El temario de esta titulación ahonda en las funciones de un *Rigger* y sus tipologías. Al mismo tiempo, examina las cadenas y emparentamientos de huesos que permiten construir un esqueleto humano a través del modelado 3D. Por otra parte, analiza los sistemas IK-FK para columna, brazo, mano y pierna que se utilizan a lo largo de un *Rig* de personajes. También aborda las correcciones de forma y la configuración facial. Para el dominio de todos esos temas, el programa aporta una metodología de aprendizaje 100% online, con base en el *Relearning*. A través de ella, conseguirás habilidades prácticas ampliamente demandadas en el mundo de los Videojuegos.

“

Para el estudio de este programa solo necesitas un dispositivo con conexión a Internet y conseguirás adquirir conocimientos teóricos y prácticos de manera rápida y flexible”





Módulo 1. Rigging de personajes

- 1.1. Funciones de un *Rigger*. Conocimientos de un *Rigger*. Tipos de *Rig*
- 1.2. Cadenas y emparentamiento de huesos. Diferencias FK e IK y restricciones
- 1.3. Esqueleto humano y *Rig* facial. *Shape Keys*
- 1.4. Pesado de vértices. Pesado completo de un personaje y creación de una pose
- 1.5. *Rig* de personaje: sistema IK-FK columna
- 1.6. *Rig* de personaje: sistema IK-FK brazo
- 1.7. *Rig* de personaje: sistema IK-FK mano
- 1.8. *Rig* de personaje: sistema IK-FK pierna
- 1.9. Facial
- 1.10. Correcciones de forma y configuración facial

“

100% online, interactivo y libre de horarios preestablecidos: así es este Curso Profesional de TECH. No esperes más y matricúlate ahora”

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 Personajes 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 Personajes**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



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

tech formación
profesional

Curso Profesional Rigging de Personajes

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Rigging de Personajes

