

# Especialización Profesional

## Rigging Avanzado de Extremidades



## Especialización Profesional Rigging Avanzado de Extremidades

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: [www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/rigging-avanzado-extremidades](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/rigging-avanzado-extremidades)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Salidas profesionales

---

pág. 6

03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

---

pág. 8

04

Dirección de curso

---

pág. 10

05

Plan de formación

---

pág. 12

06

Metodología

---

pág. 14

07

Titulación

---

pág. 18

# 01

## Presentación

La verosimilitud de los movimientos articulares es un elemento que dota de realismo al personaje de un videojuego. Así, de este aspecto dependerá la ejecución de disparo de un soldado en los *shooters* o su forma de escalar objetos. Dada la relevancia que esto posee en la jugabilidad, las empresas desarrolladoras de videojuegos requieren especialistas en esta materia. Con este programa académico, posibilitarás tu acceso a estas compañías mediante la asimilación de novedosas técnicas de *rigging* avanzado de extremidades. Durante esta titulación, aprenderás a utilizar un sistema híbrido FK e IK para el diseño de las articulaciones de un personaje. De igual modo, establecerás automatismos para el movimiento de sus pies y sus manos. Todo ello, con una metodología 100% en línea que te permitirá compatibilizar el aprendizaje con tu vida personal.

“

*La Especialización Profesional en Rigging Avanzado de Extremidades te permitirá dominar la utilización de un sistema híbrido FK e IK para diseñar las extremidades de un personaje de videojuego”*





Los videojuegos han alcanzado un nivel de excelencia gráfica y de jugabilidad muy elevado. Así, obras como *The Last Of Us* o *Elden Ring* destacan por el movimiento de sus protagonistas con un aspecto cinematográfico. Por ello, cada vez más empresas de este sector contratan expertos en *rigging* avanzado de extremidades para la animación de sus personajes.

Por estos motivos, TECH ha creado la Especialización Profesional en Rigging Avanzado de Extremidades, con el objetivo de posibilitar tu acceso a este sector. A lo largo de este itinerario académico, ahondarás en la conectividad de parámetros y valores a través de Node Editor. Además, dominarás el empleo de la herramienta Spline IK Handle para el desarrollo del torso o desarrollarás un sistema de estirar y encoger extremidades tipo *stretch & squash*.

Esta titulación posee una metodología 100% online, aspecto que te posibilita la gestión de tu propio tiempo para alcanzar un aprendizaje eficiente. De la misma manera, dispondrás de materiales didácticos elaborados por especialistas en la animación y el diseño de personajes para videojuegos. Debido a ello, todas las habilidades que adquirirás gozarán de una completa aplicabilidad en el ámbito laboral.



*Gracias a esta Especialización Profesional, ahondarás en el desarrollo de un sistema de estirar y encoger extremidades tipo stretch & squash para optimizar la animación del personaje de un videojuego”*

# 02

## Salidas profesionales

El realismo en la jugabilidad de los videojuegos es una de las grandes exigencias de los *gamers*. Por ello, las compañías desarrolladoras apuestan por diseñar movimientos verosímiles para los protagonistas de sus obras. Es por ello que los especialistas en *rigging* avanzado de extremidades para personajes son altamente precisados por estas empresas. Ante esta situación y con la intención de impulsar tu incursión en este mercado laboral, TECH ha creado esta Especialización Profesional.

“

*Al matricularte en este programa académico, incrementarás tus oportunidades de acceder a un puesto de trabajo como especialista en rigging avanzado de extremidades para videojuegos”*





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

- ♦ Especialista en *Rigging* Avanzado de Extremidades para Videojuegos
- ♦ Técnico en *Rigging* Corporal para Videojuegos
- ♦ Técnico en *Rigging* para Videojuegos
- ♦ Especialista en *Rigging* de Deformación Corporal para Videojuegos
- ♦ Especialista en Spline IK Handle



# 03

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Tras la finalización de esta Especialización Profesional, estarás en plena disposición de poner en práctica las actualizadas estrategias en *rigging* avanzado de extremidades para protagonistas de videojuegos. De la misma manera, ahondarás en las técnicas para el *rigging* de elementos como los *props* o la ropa de estos personajes.

01

Crear atributos personalizados en los elementos del *rig* de manera especializada

02

Plantear automatismos y sistemas para pies y manos del personaje

03

Analizar y desarrollar el comportamiento de las extremidades de los cuadrúpedos

04

Plantear un sistema versátil y avanzado para el torso, cuello y cabeza del personaje





05

Dominar el uso la herramienta Spline IK Handle para el desarrollo del sistema del torso

06

Ingeniar un sistema de bloqueo de la cabeza del personaje a través del Node Editor

07

Desarrollar un sistema de estirar y encoger extremidades tipo *stretch & squash*

08

Plantear un sistema de *rig* para las mecánicas de armas del personaje

# 04

## Dirección del curso

Gracias a la apuesta de TECH por preservar la excelencia académica de sus programas, esta Especialización Profesional es dirigida e impartida por expertos que trabajan en el diseño y la creación de personajes 3D para videojuegos. Estos profesionales son los responsables de realizar los materiales didácticos que estudiarás a lo largo de esta titulación, por lo que todos los contenidos ofrecidos obtendrán una completa aplicabilidad laboral.

“

*Esta titulación es impartida por expertos que trabajan en el diseño y la creación de personajes 3D para videojuegos, quienes te brindarán habilidades en completa sintonía con las novedades de este sector”*





## 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)

“

*A lo largo de este itinerario educativo podrás acceder a los contenidos más novedosos en esta área, a partir de la metodología Relearning, que te permitirá aprender de forma progresiva y eficaz”*

# 05

## Plan de formación

Este programa académico posee un plan de estudios conformado por 3 módulos mediante los que profundizarás en las actualizadas técnicas de *rigging* avanzado de extremidades para personajes de videojuegos. Asimismo, los materiales didácticos de los que dispondrás estarán presentes en soportes como el resumen interactivo o las lecturas complementarias. Con ello, el objetivo de TECH es brindar una titulación adaptada a los requerimientos académicos de cada alumno.

“

*La Especialización Profesional en Rigging Avanzado de Extremidades es impartida en una modalidad 100% online, con el objetivo de favorecer un aprendizaje compatible con tu vida personal”*



### Módulo 1. Rigging Avanzado de Extremidades

- 1.1. Sistemas híbridos FK/IK
- 1.2. Primeros pasos en la creación de sistema híbrido FK/IK
- 1.3. Sistemas IK
- 1.4. Unificación de sistemas FK e IK a cadena *main*
- 1.5. Atributo *FKIK switch*
- 1.6. Finalizando el sistema FK/IK
- 1.7. *Rigging* avanzado de los pies
- 1.8. Automatismos de pies y manos
- 1.9. Creación de *script Snap FK/IK con Python*
- 1.10. *Rigging* de extremidades para cuadrúpedos

### Módulo 2. Rigging Avanzado de Torso, Cuello y Cabeza

- 2.1. *Rigging* avanzado de torso
- 2.2. Herramienta *Spline IK Handle*
- 2.3. Creación de controles IK de torso
- 2.4. Creación de controles FK de torso
- 2.5. Torsión del torso
- 2.6. *Rigging* avanzado de cuello y cabeza
- 2.7. Creación de sistema del cuello
- 2.8. Edición de parámetros
- 2.9. Modo *isolate* para cabeza
- 2.10. Conexión de *rig* de deformación y *rig* de control

### Módulo 3. Sistemas de Deformación Avanzados, Rigging de Props y Ropa

- 3.1. Sistema *twist*
- 3.2. Pasos del sistema *twist*
- 3.3. Finalizado del sistema *twist*
- 3.4. Sistema *bend*
- 3.5. Desarrollo del sistema *bend*
- 3.6. Sistemas *stretch* y *squash*
- 3.7. Proxys
- 3.8. *Rigging* de ropa
- 3.9. *Rigging* de *props*
- 3.10. *Rigging* de Arco



Este programa académico te ofrece materiales didácticos en diversos soportes textuales e interactivos para adaptar los contenidos a tus necesidades académicas”

# 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

La Especialización Profesional en Rigging Avanzado de Extremidades garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Especialización Profesional en Rigging Avanzado de Extremidades**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





## Especialización Profesional Rigging Avanzado de Extremidades

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

# Especialización Profesional

## Rigging Avanzado de Extremidades

