Diplomado
Rigging



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Rigging

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/rigging**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

La industria del *gaming* está en el punto más alto de su historia y no parece que vaya a tocar techo. Los creadores de contenido de videojuegos están alcanzando esferas de popularidad que ni ellos mismos imaginaban, y, en consecuencia, las empresas del sector están aumentando exponencialmente sus ingresos. Esto incide directamente en la capacidad de contratación, lo que está haciendo aumentar la demanda del perfil de *rigger*. En este sentido, TECH ha elaborado un programa que explica en detalle los elementos que rodean a la profesión. Así como los softwares más utilizados alrededor del mundo. Todo ello, con una metodología de estudio contrastada que favorece el aprendizaje y que se basa en el contenido online y la libertad de horario.





TECH te ofrece la posibilidad de pasar a formar parte de una de las industrias en expansión más grande del mercado"

Los avances tecnológicos de los últimos años se han producido de manera vertiginosa. Profesiones altamente demandadas hace dos décadas están por desaparecer. Y por contra, las profesiones más novedosas carecen de mano de obra suficiente. Por ello, TECH se ha comprometido a formar a los trabajadores del futuro. Elaborando titulaciones como el presente programa en Rigging que den respuesta a nuevas realidades.

El aprendizaje comienza definiendo el rol del *rigger*, las fases del *rigging* y las partes de un *rig*; lo que otorga una visión global de la materia. Posteriormente, se centra en las diferencias del *rig* de cine y videojuegos y en la manera de combinar ambos *softwares*.

A continuación, se hace un estudio del modelo 3D, analizando su topología, poses y elementos. Con la intención de introducir en el siguiente tema algunas nociones básicas de Autodesk Maya. Como su instalación, la explicación de su interfaz o la forma de navegación.

Por último, se detallan ciertos elementos claves del rigging como los *joints*, los *clusters*, los *constrains*, las curvas y los *blend shapes*. Así como algunas nociones acerca del mercado del trabajo del *rigging*.

La presentación de los contenidos está pensada para ajustarse lo máximo posible a las necesidades del alumno. La modalidad es 100% online, no existen horarios y la totalidad de temario estará disponible desde el primer día. Facilitando así la asimilación de lo aprendido y la conciliación personal y laboral.

Este **Diplomado en Rigging** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en *rigging*
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

TECH te enseña el funcionamiento de elementos claves del rigging como los joints, los clusters o los constrains, entre otros"

El tema específico de rigging para cine y videojuegos te enseña la manera de combinar ambas técnicas, haciendo que el aprendizaje sea lo más completo posible"

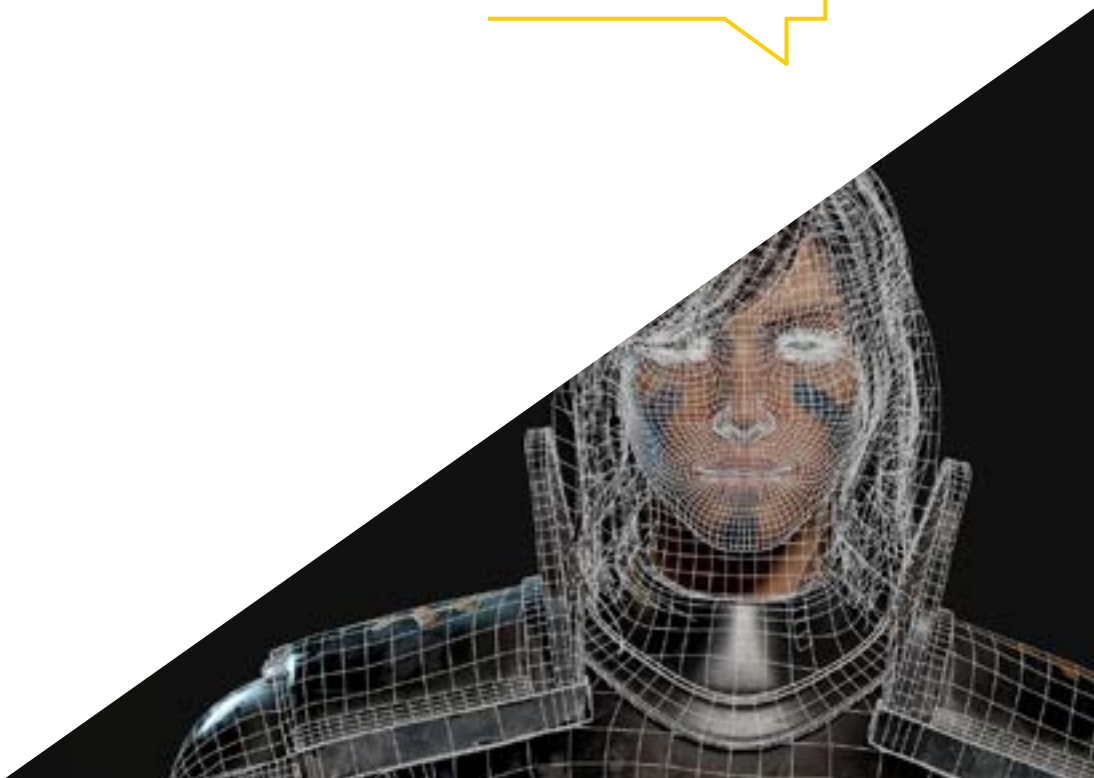
Aprende a navegar por Autodesk Maya y familiarízate con su interfaz. Además, te enseñamos a instalarlo con todos los plugins requeridos.

Se ha puesto a tu disposición un amplio listado con los automatismos requeridos para trabajar las distintas partes de un rig.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Esta titulación pretende otorgar al profesional todos los conocimientos previos y fundamentales del mundo que rodea esta especialización. Introduciéndose una de las herramientas más usadas para el desempeño del trabajo, Autodesk Maya. Se reflejará su accesibilidad y potencial, del mismo modo que mostrará el uso y navegación de sus interfaz general y específica para el *rigging*.





Gracias a TECH aprenderás a usar Autodesk Maya, el software preferido de los profesionales del rigging"

Objetivos generales

- Establecer las características de la profesión de *rigger*
- Definir los distintos elementos que intervienen en la producción de un *rigging*
- Aprender a utilizar las herramientas de la profesión de *rigger*

Los titulados en el presente programa serán totalmente capaces de identificar las fases de producción de un rigging"





Objetivos específicos

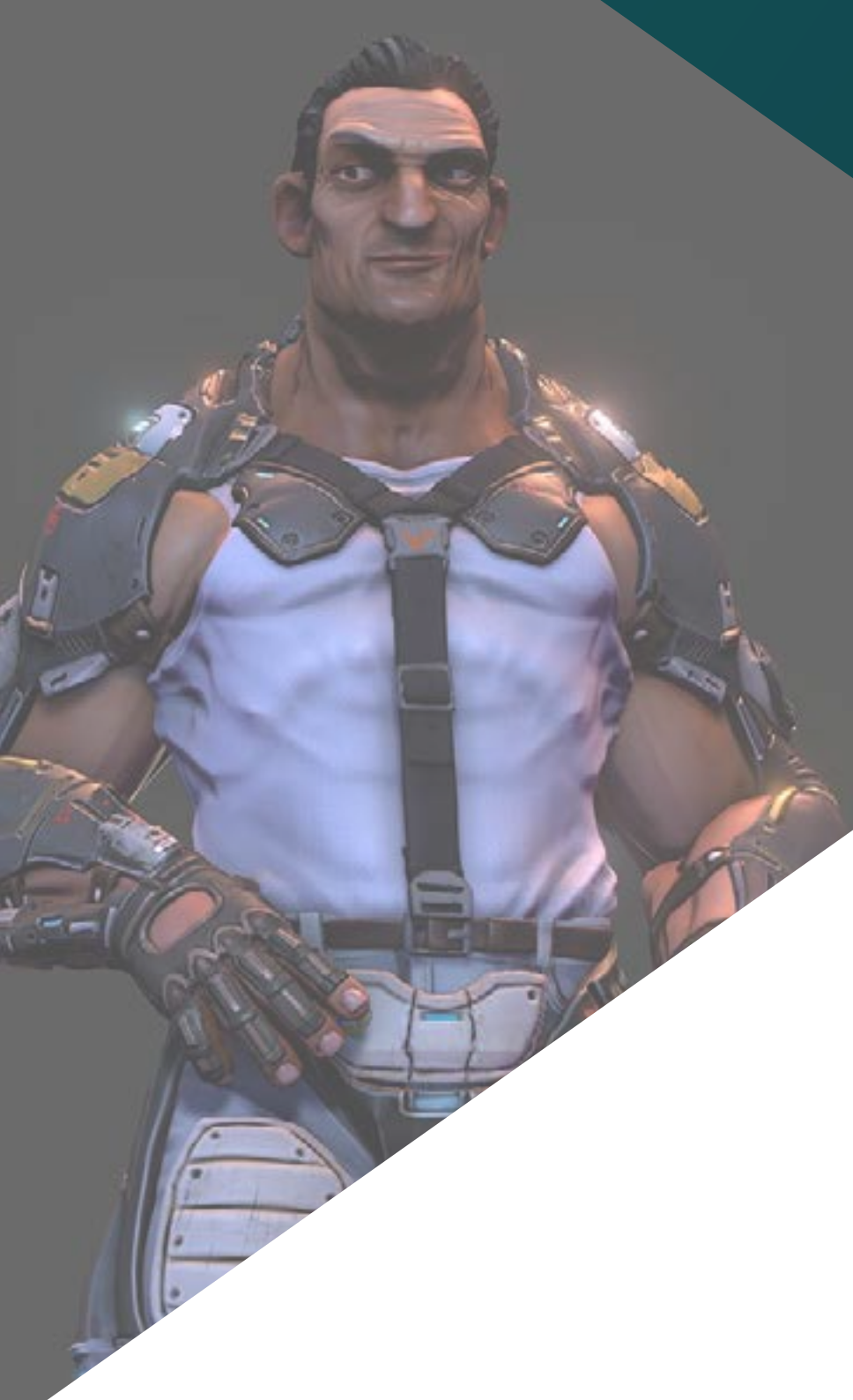
- Concebir el rol del *rigger*
- Comprender de manera especializada la cadena de producción
- Conocer las diferencias entre la producción de cine y videojuegos
- Identificar las fases de producción de un *rigging*
- Identificar las partes fundamentales de un *rig*
- Dominar el *software* Autodesk Maya como herramienta de *rigging*
- Conocer de manera profesional los diferentes tipos de sistemas y elementos que pueden componer un *rig* de personaje
- Dominar el sistema de búsqueda de trabajo en la industria

03

Dirección del curso

El cuadro de profesores del Diplomado en Rigging posee una amplia experiencia en el sector y como docente. De forma que el aprendizaje sea didáctico, y a su vez, aplicable a las necesidades del mercado. Pudiendo recibir, además, respuesta a las cuestiones más básicas o complejas desde un punto de vista teórico y práctico.





Los profesores de TECH te acompañarán durante todo el proceso de aprendizaje para que ninguna duda se quede sin resolver"

Dirección



D. Guerrero Cobos, Alberto

- Rigger, technical artist y coordinador docente en animaciones 3D, juegos y entornos interactivos
- Docente técnico superior en el ciclo de animación 3D, juegos y entornos interactivos en ILERNA, Sevilla
- Creador de contenidos para Curso de Rigging de Personajes y Animación 3D en MasterD
- Rigger y animador en Vestigion, videojuego desarrollado por Lovem Games
- Coordinador técnico superior en animación 3D, juegos y entornos interactivos en Atlántida Formación
- Grado en Diseño Multimedia y Gráfico en ESNE
- Máster de Arte - Producción en Animación en University of South Wales
- Máster en Modelado de Personajes 3D en ANIMUM
- Máster en Animación de Personajes 3D para Cine y Videojuegos en ANIMUM
- Curso Avanzado de Rigging Personajes 3D en Autodesk Maya en ANIMUM



04

Estructura y contenido

El contenido de esta titulación establece las características principales del *rigging*. Nociones básicas combinadas con elementos más avanzados, siempre desde un punto de vista profesional. El alumno aprenderá el rol de *rigger*, las fases y las partes de un proyecto, el funcionamiento de Autodesk Maya y otros elementos del *rigging*. Así como las diferencias entre un *rig* para cine y uno para videojuegos.





Los temas dedicados a Autodesk Maya te ayudarán a entender y poner en práctica las herramientas principales del programa"

Módulo 1. Diplomado Rigging

1.1. El rol de *rigger*
- 1.1.1. *Riggers*
- 1.1.2. La producción
- 1.1.3. Comunicación entre departamentos

1.2. Fases del *rigging*
- 1.2.1. *Rigging* de deformación
- 1.2.2. *Rigging* de control
- 1.2.3. Cambios y solución de errores

1.3. Partes de un *rig*
- 1.3.1. *Rigging* corporal
- 1.3.2. *Rigging* facial
- 1.3.3. Automatismos

1.4. Diferencias entre *rig* para cine y videojuegos
- 1.4.1. *Rigging* para cine de animación
- 1.4.2. *Rigging* para videojuegos
- 1.4.3. Uso simultaneo de otros *softwares*

1.5. Estudio del modelo 3D
- 1.5.1. Topología
- 1.5.2. Poses
- 1.5.3. Elementos, pelo y ropa

1.6. El *software*
- 1.6.1. Autodesk Maya
- 1.6.2. Instalación de Maya
- 1.6.3. *Plugins* de Maya requeridos





1.7. Bases de Maya para *rigging*
  1.7.1. Interfaz
  1.7.2. Navegación
  1.7.3. Paneles de *rigging*
1.8. Elementos principales de *rigging*
  1.8.1. *Joints* (huesos)
  1.8.2. Curvas (controles)
  1.8.3. *Constrains*
1.9. Otros elementos de *rigging*
  1.9.1. *Clusters*
  1.9.2. Deformadores no lineales
  1.9.3. *Blend shapes*
1.10. Especializaciones
  1.10.1. Especialización como *rigger*
  1.10.2. El *reel*
  1.10.3. Plataformas de porfolio y empleo

Descubre, gracias a nuestro temario, las posibilidades que ofrece el Reel como forma de exponer y compartir tu trabajo"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

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 tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? 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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

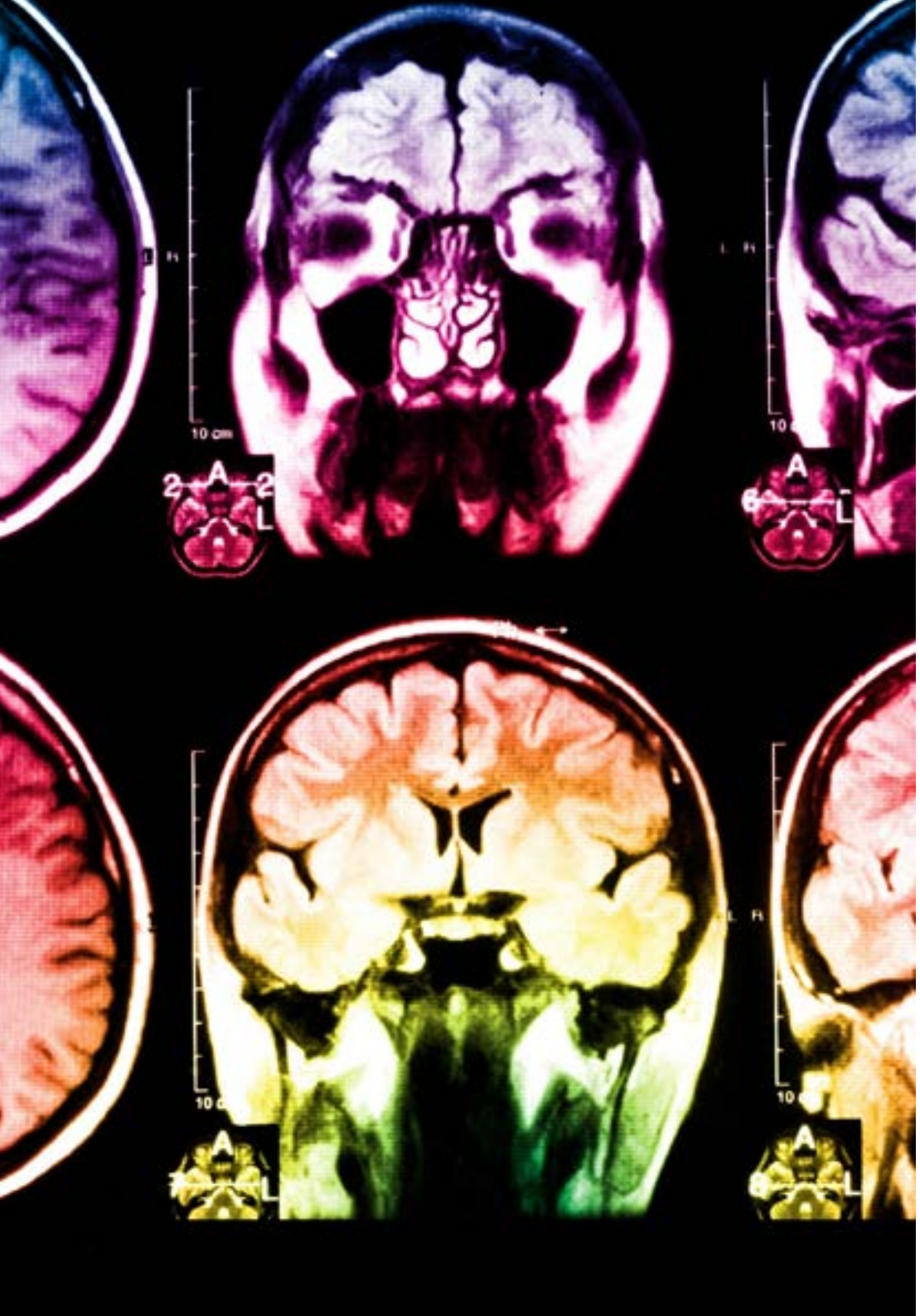
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

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

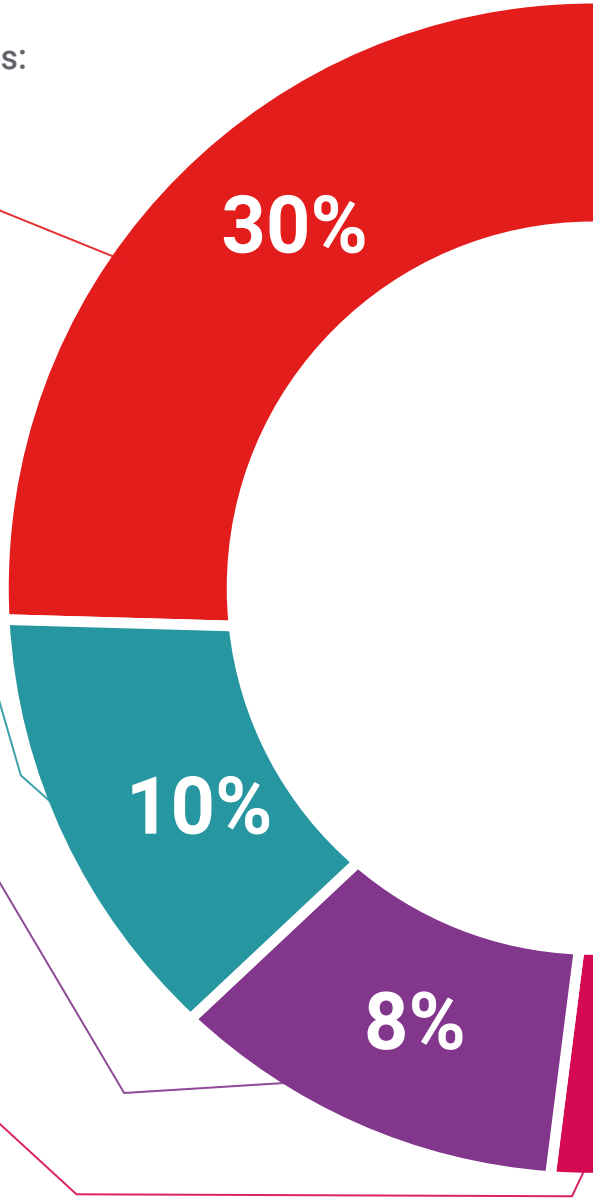
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

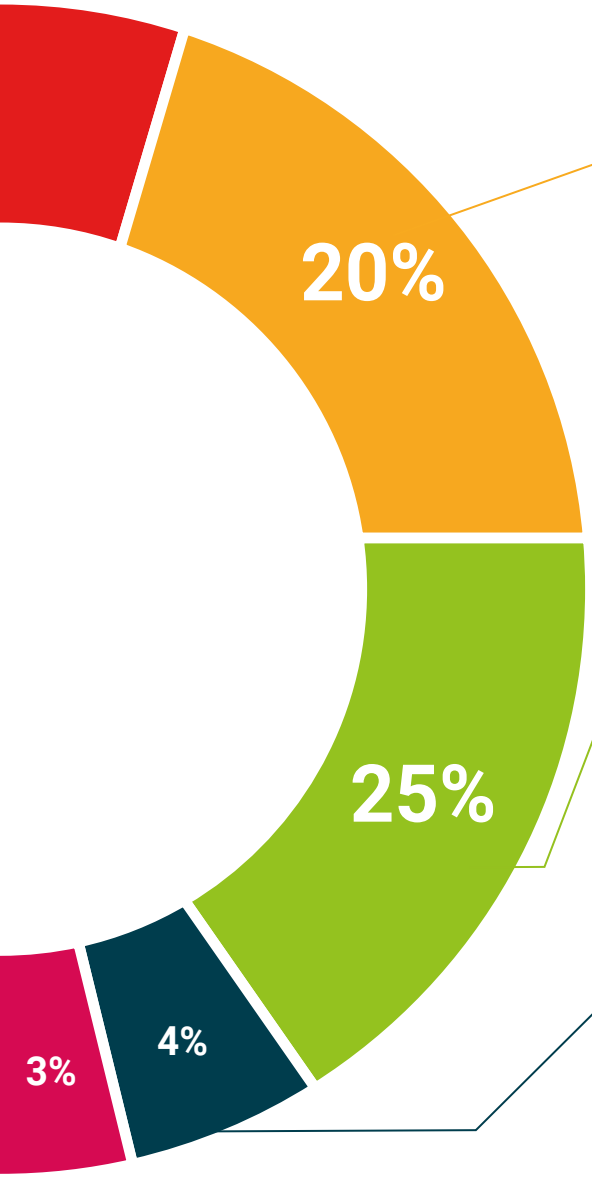
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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 y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Rigging garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este **Diplomado en Rigging** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondecia título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Rigging**

Nº Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Rigging

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Rigging

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Rigging



tech universidad tecnológica