Diplomado

Rigging de Personajes



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Rigging de Personajes

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

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

En ocasiones, hay una serie de elementos de los videojuegos que pasan por alto para el público y que tienen una importancia vital para la experiencia al jugar. El *Rigging* es una de esas cuestiones. Para que los personajes de cada videojuego tengan un comportamiento gráfico adecuado, se necesita aplicar un conjunto de modificaciones, alteraciones y deformaciones que hagan que sus movimientos sean realistas. Así, la industria cada vez necesita más expertos en *Rigging* y, por esa razón, esta titulación ofrece los mejores conocimientos en la materia, de forma que los alumnos puedan acceder a las principales empresas del sector y acaben contribuyendo en los grandes títulos del futuro.





El Rigging de Personajes es básico para el éxito de un videojuego. Especialízate con este Diplomado y entra en las mejores compañías de la industria"

El diseño y la creación de videojuegos es un proceso complejo en el que intervienen una gran cantidad de departamentos y especialistas. Así, cuando se emprende un proyecto de este tipo hay que contar con programadores, diseñadores de arte y sonido, compositores de música, expertos en jugabilidad y otros tantos profesionales que cuentan con habilidades muy específicas.

En el ámbito del diseño y animación de personajes, también hay una alta especialización. Así, dentro de esta disciplina hay otra que se dedica a un ámbito muy concreto de la animación: el *Rigging*. Este término hace referencia a una serie de elementos que pertenecen a la animación de personajes que, si se efectúan correctamente, hacen la experiencia mucho más realista para los usuarios.

El *Rigging*, por tanto, tiene que ver con la forma en que los personajes se mueven e interactúan con el entorno del videojuego, haciendo que puedan deformarse correctamente según sus movimientos y contacto con el resto de objetos y elementos que están a su alcance.

Este Diplomado en Rigging de Personajes ofrece a sus alumnos los mejores conocimientos en esta disciplina tan especializada, de forma que puedan trabajar inmediatamente en alguna de las grandes compañías de la industria gracias a las competencias que adquirirán en esta titulación.

Este **Diplomado en Rigging de Personajes** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño y Animación de Personajes
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre Rigging de Personajes
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras para el Rigging de Personajes
- 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

Conviértete en experto en Rigging de Personajes con este Diplomado”

La industria necesita especialistas en Rigging para alcanzar el éxito en sus proyectos”

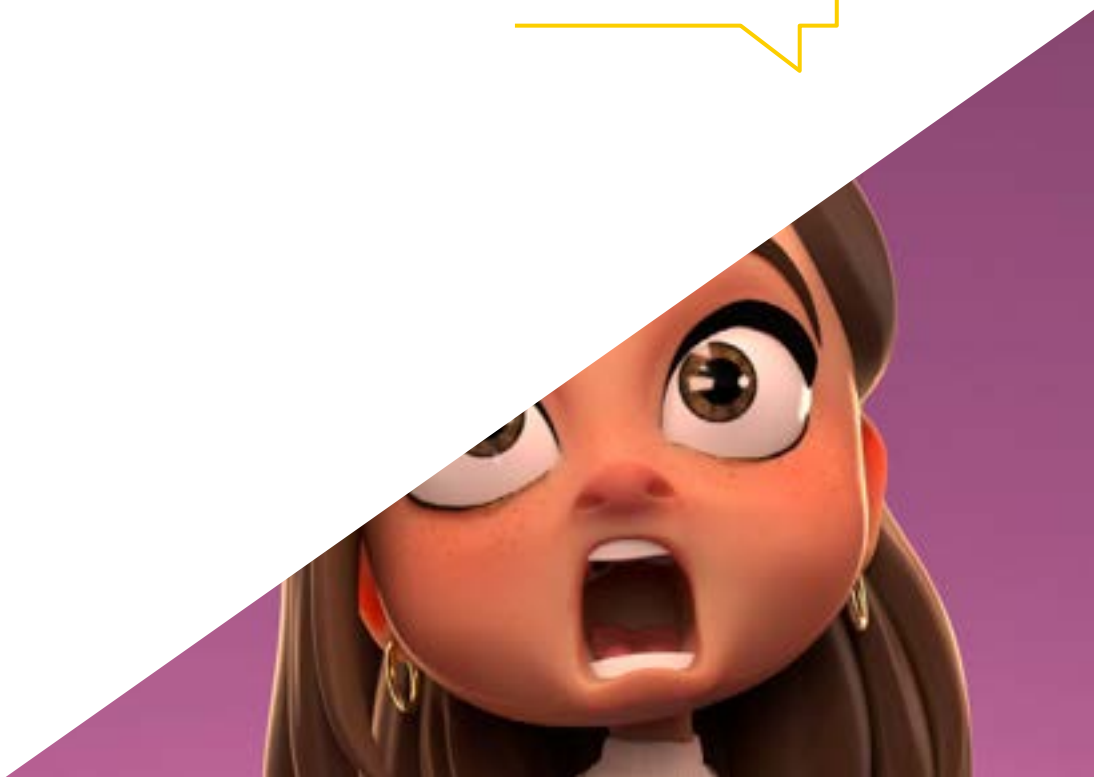
Si quieres acceder a la industria de los videojuegos, pero no sabes cómo, esta titulación es lo que buscas.

Apréndelo todo sobre Rigging de Personajes y conviértete en un profesional imprescindible para tu compañía.

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.

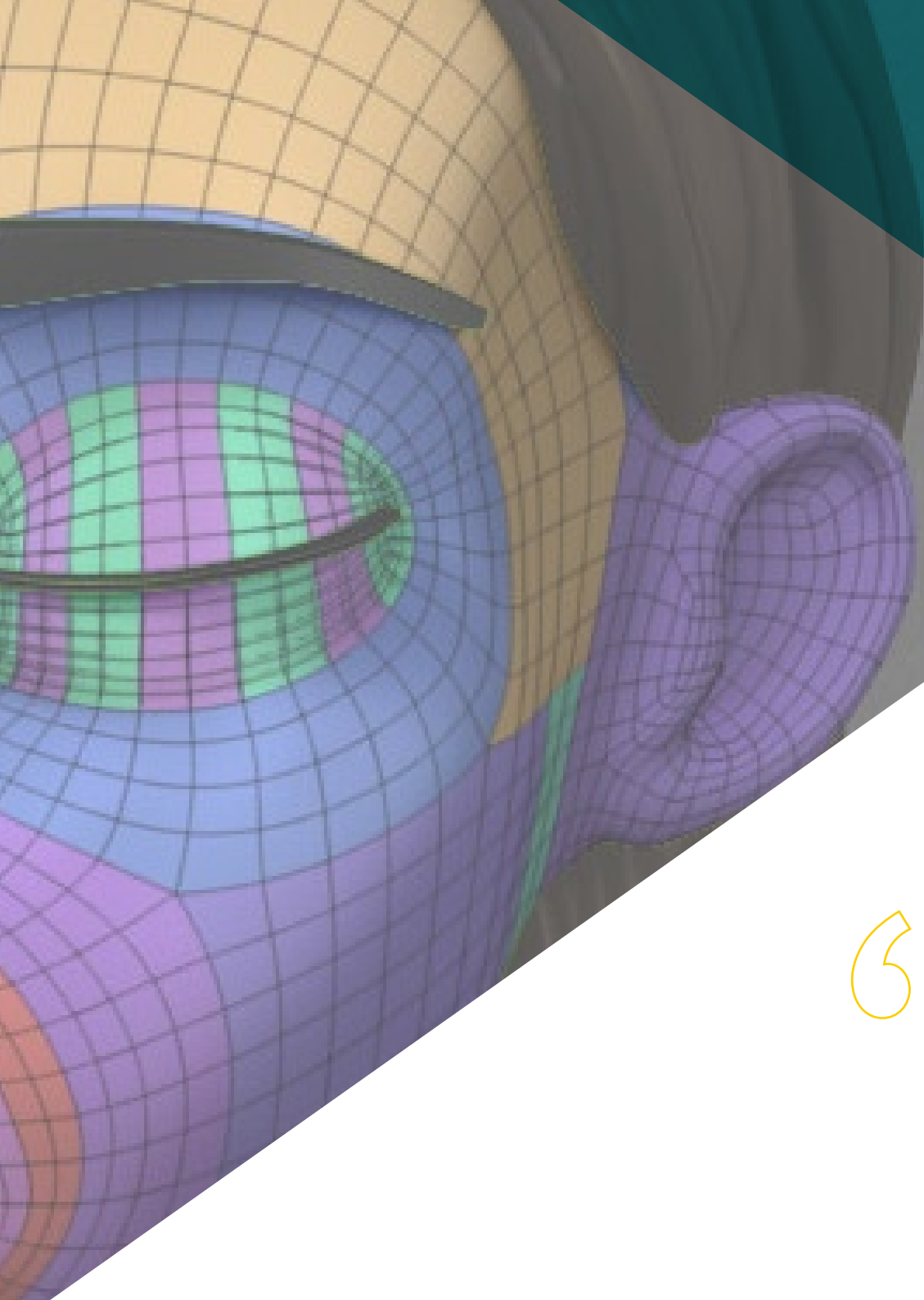


02

Objetivos

El objetivo principal de este Diplomado en Rigging de Personajes es ofrecer a sus alumnos todas las claves para convertirse en grandes expertos en esta disciplina. Con los conocimientos que adquirirán en esta titulación, los estudiantes podrán acceder a importantes puestos dentro del departamento de Animación de Personajes en las más grandes compañías de diseño de videojuegos del mundo, de forma que su objetivo de triunfar en este sector esté mucho más cerca.





Tu objetivo es trabajar en las compañías que han diseñado tus videojuegos favoritos y este Diplomado te acercará a él"

Objetivos generales

- Entender el concepto de *Rigging*
- Comprender la importancia del *Rigging* en el diseño de Personajes de videojuegos
- Obtener habilidades generales de modelado 3D
- Conocer los diferentes elementos que intervienen en el diseño de Personajes

La industria del videojuego te espera. Especialízate ya"





Objetivos específicos

- Preparar elementos 3D para animación
- Aplicar deformaciones físicamente correctas a modelos 3D
- Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales
- Aprender habilidades sobre el pesado de personajes para animación

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Diplomado en Rigging de Personajes han sido diseñados por los mejores expertos en la materia, auténticos conocedores del sector, por lo que saben a la perfección qué es lo que demandan las empresas diseñadoras de videojuegos. En consecuencia, este temario ha sido creado pensando en que los alumnos adquieran las competencias necesarias que les permitan acceder a las mejores compañías del mundo y desarrollar sus habilidades en la creación de videojuegos.





Los mejores contenidos para que te especialices en Rigging de Personajes”

Módulo 1. Rigging de Personajes

1.1. Funciones de un *Rigger*. Conocimientos de un *Rigger*. Tipos de *Rig*
- 1.1.1. ¿Qué es un *Rigger*?
- 1.1.2. Funciones de un *Rigger*
- 1.1.3. Conocimientos de un *Rigger*
- 1.1.4. Tipos de *Rig*
- 1.1.5. Facilidades de Blender para hacer *Rig*
- 1.1.6. Primer contacto con huesos y restricciones

1.2. Cadenas y emparentamiento de huesos. Diferencias FK e IK y restricciones
- 1.2.1. Cadenas de huesos
- 1.2.2. Emparentamiento de huesos
- 1.2.3. Cadena FK e IK
- 1.2.4. Diferencias entre FK e IK
- 1.2.5. Uso de restricciones

1.3. Esqueleto humano y *Rig* facial. *Shape Keys*
- 1.3.1. Esqueleto humano
- 1.3.2. Esqueleto humano avanzado
- 1.3.3. *Rig* facial
- 1.3.4. *Shape Keys*

1.4. Pesado de vértices. Pesado completo de un personaje y creación de una pose
- 1.4.1. Sistema de pesado
- 1.4.2. Pesado de un personaje: cara
- 1.4.3. Pesado de un personaje: cuerpo
- 1.4.4. Uso del modo pose

1.5. *Rig* de personaje: sistema IK-FK columna
- 1.5.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 1.5.2. Sistema FK
- 1.5.3. Sistema IK
- 1.5.4. Otras opciones
- 1.5.5. Controles





1.6. *Rig* de personaje: sistema IK-FK brazo
- 1.6.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 1.6.2. Sistema FK
- 1.6.3. Sistema IK
- 1.6.4. Otras opciones
- 1.6.5. Controles

1.7. *Rig* de personaje: sistema IK-FK mano
- 1.7.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 1.7.2. Sistema FK
- 1.7.3. Sistema IK
- 1.7.4. Otras opciones
- 1.7.5. Controles

1.8. *Rig* de personaje: sistema IK-FK pierna
- 1.8.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 1.8.2. Sistema FK
- 1.8.3. Sistema IK
- 1.8.4. Otras opciones
- 1.8.5. Controles

1.9. Facial
- 1.9.1. Configuración facial
- 1.9.2. Uso de *Shape Keys*
- 1.9.3. Uso de botones
- 1.9.4. Configuración ojos
- 1.9.5. *Squash* y *Stretch* de la cabeza

1.10. Correcciones de forma y configuración facial
- 1.10.1. Correcciones de forma
- 1.10.2. Modo pose
- 1.10.3. Pesado fácil
- 1.10.4. Dejando el *Rig* listo para producción

04

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.

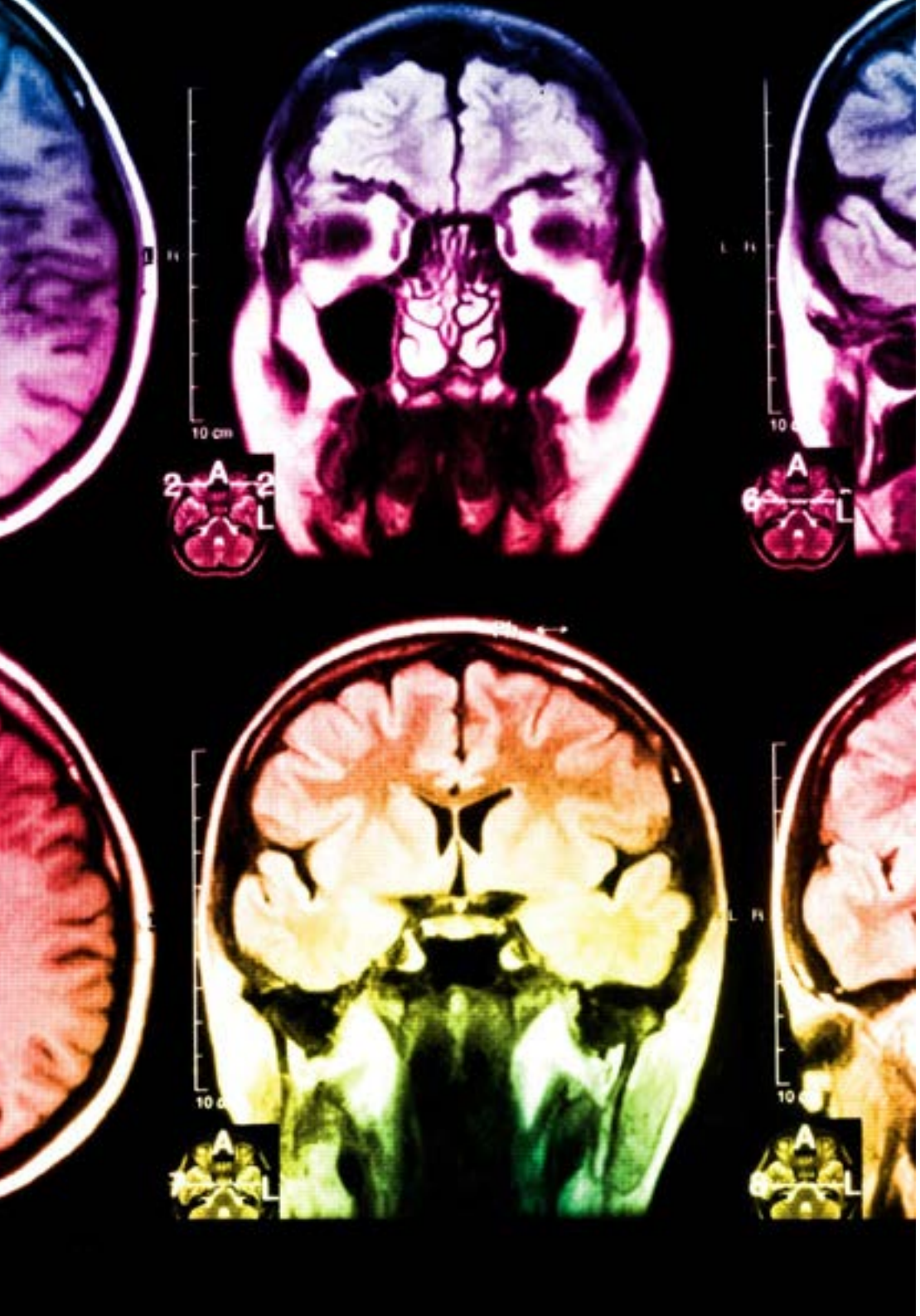
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

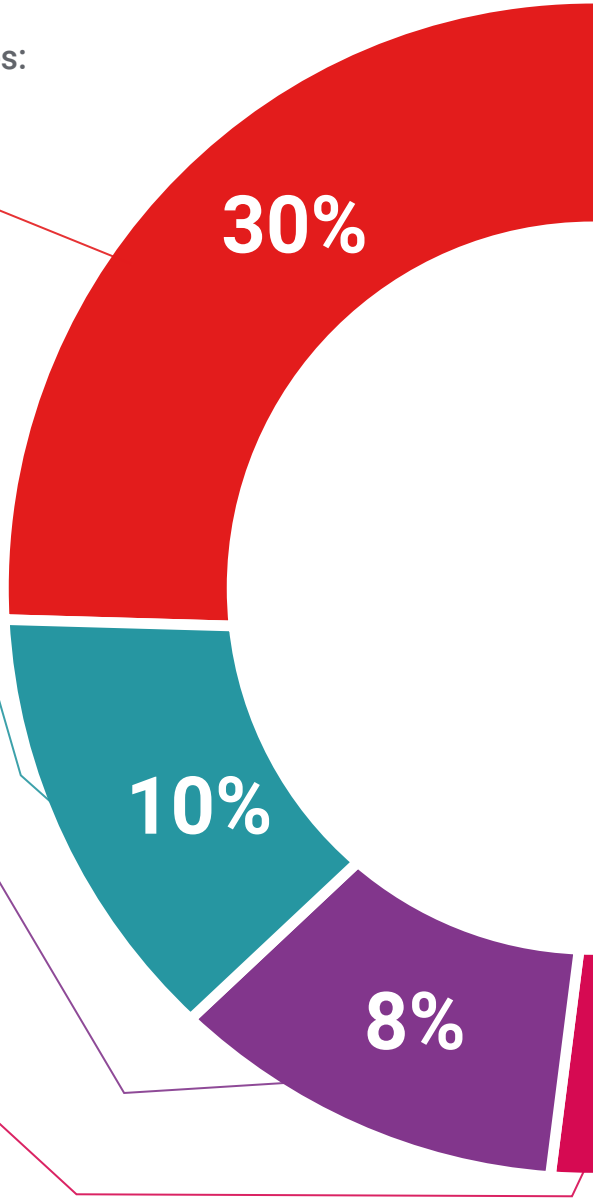
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

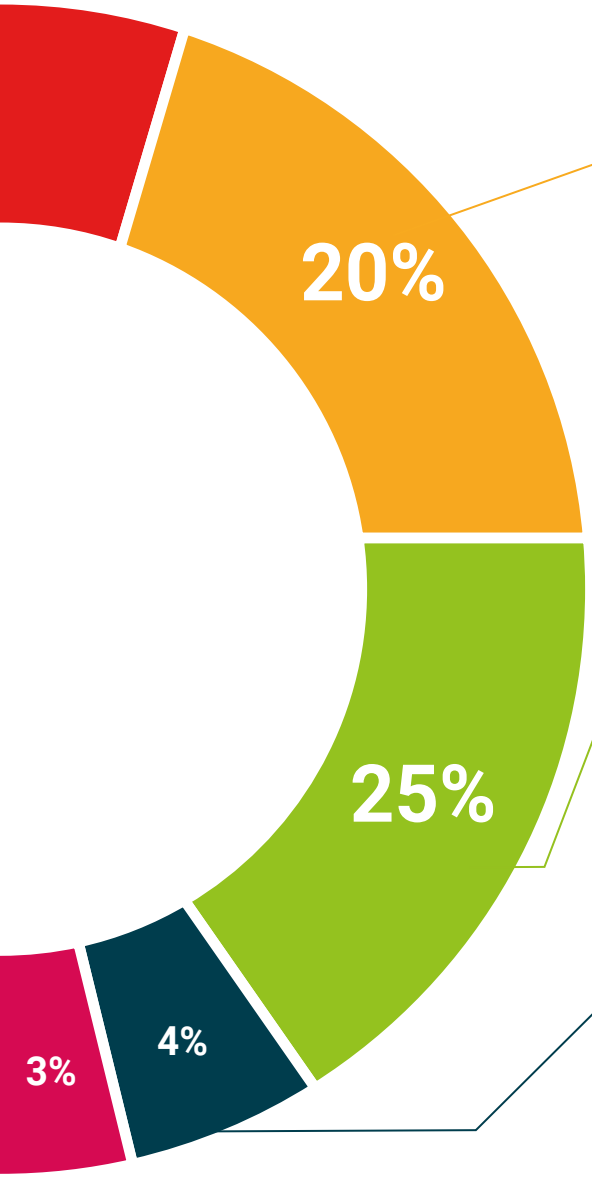
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Diplomado en Rigging de Personajes 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 de Personajes** 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 correspondiente 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 de Personajes**

N.º 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 de Personajes

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.

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

tech universidad tecnológica

Diplomado
Rigging de Personajes

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Rigging de Personajes



tech universidad tecnológica