



Corso Universitario

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems



Corso Universitario Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/corso-universitario/technical-animation-systems-skeletal-meshes-ragdoll-systems

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

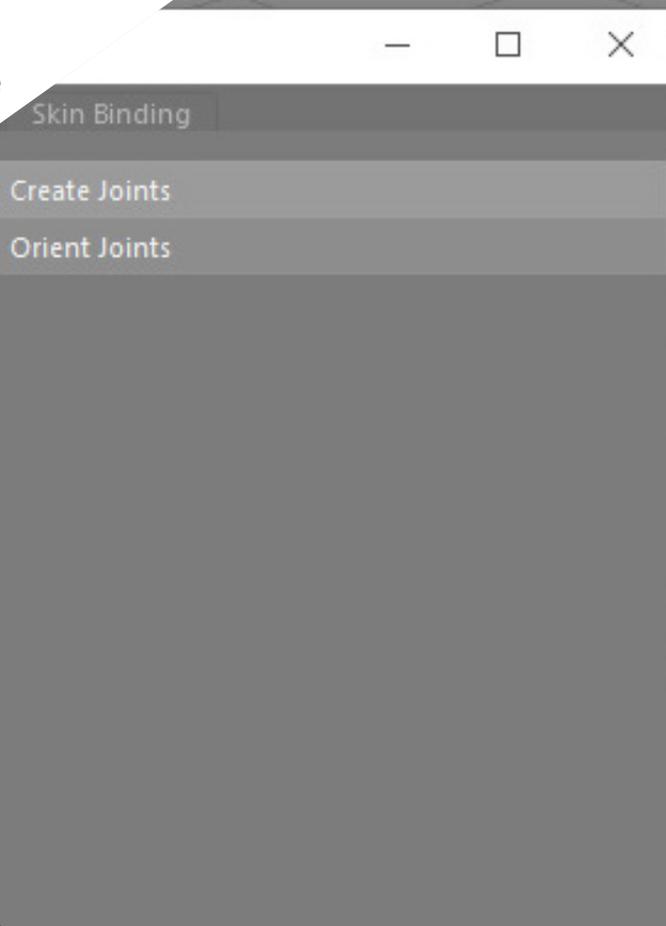
Titolo

pag. 28

01

Presentazione

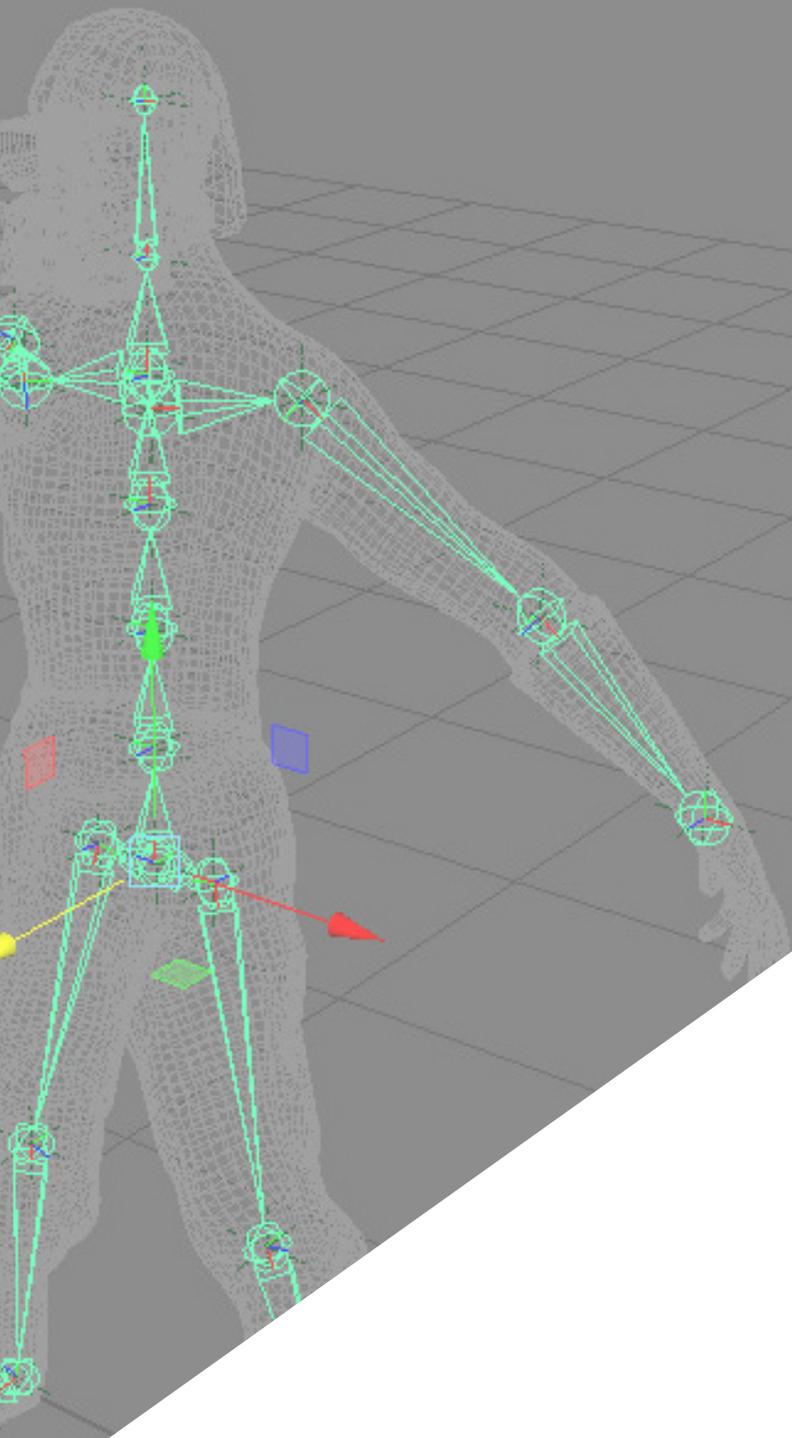
Per offrire una migliore esperienza al pubblico, l'industria dell'intrattenimento audiovisivo cerca di dare ai suoi personaggi un'animazione che consenta movimenti realistici, offrendo un prodotto di maggiore qualità e design. Questo è qualcosa che i produttori chiedono ai creativi, dato che sono loro a dare vita a figure inanimate attraverso le tecniche di *ragdoll* (bambola di pezza) o di *skeletal meshes*. Tuttavia, la gestione di questi sistemi avanzati richiede competenze specialistiche, soprattutto nel campo dei videogiochi, dove l'esigenza è capitale. Per questo, TECH ha creato il presente programma, con un materiale teorico pratico e aggiuntivo distintivo che approfondisce le biblioteche di risorse più utili, nonché i processi tecnici coinvolti nella creazione dei personaggi. Tutto in un formato 100% online, senza lezioni presenziali né orari prestabiliti, dando totale flessibilità allo studente.



Skin Binding

Create Joints

Orient Joints



“

Vuoi mettere in risalto i tuoi personaggi e renderli così importanti a livello mondiale come Mario Bros, Sonic e persino Pikachu? Impara in questo programma a dare loro le caratteristiche iconiche per essere conosciuti in tutto il mondo”

Oggi la tecnologia supera di gran lunga i limiti dell'immaginazione. La capacità dei designer e degli artisti di creare personaggi video perfettamente animati e credibili non conosce limiti. La domanda di professionisti specializzati in questo settore cresce in modo esponenziale, allo stesso modo che l'industria, in pieno boom. Per questo motivo, gli studenti e i professionisti del design devono modificare le loro capacità e migliorare le loro abilità per la crescita sia del lavoro che del proprio brand personale, potendo indirizzare la propria carriera verso gli studi più prestigiosi dell'industria.

Questo contesto ha motivato la creazione del Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems. In esso, un gruppo di esperti altamente qualificati nel settore dei videogiochi ha riversato tutta la sua conoscenza, sia teorica che pratica, dei processi di animazione e prototipazione di videogiochi del più alto livello.

TECH offre ai suoi studenti un programma pieno di aggiornamenti nel campo dell'animazione, al fine di dare movimento, personificazione e caratteristiche uniche a personaggi di finzione e non fiction all'interno del mondo virtuale. Queste tecniche sono quelle che segnano, in molte occasioni, i tratti caratteristici dei personaggi, essendo di vitale importanza per ogni designer moderno. Il formato del programma è completamente online, rendendo più facile per il progettista stesso conciliare con le sue responsabilità professionali o personali più impegnative.

Questo **Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulla modellazione e all'animazione 3D in contesti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Disegna i personaggi dei videogiochi del futuro in programmi complessi e avanzati”

“*Dai caratteristiche uniche e disegna personaggi memorabili in storie di avventura, fantasia e azione con le conoscenze avanzate di creazione di blend spaces e animation montage che acquisirai in questo programma”*

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Ottieni questo titolo e diventa uno dei designer più acclamati nel settore dei videogiochi.

Emulando gli spettacolari eventi mitologici e Kratos nel famosissimo gioco God of War, potrai plasmare personaggi che saranno ricordati per generazioni.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario è che lo studente impari le basi dell'animazione e possa dare ai suoi personaggi il valore sufficiente per far parte di grandi produzioni, sia in videogiochi, film o serie animate. Allo stesso modo, lo studente avrà a disposizione un materiale altamente qualificato per progettare personaggi memorabili sulla base delle sue conoscenze. Per questo motivo, saranno messe a sua disposizione le informazioni più recenti ed esaustive, nonché i migliori strumenti accademici per facilitare l'espansione delle sue conoscenze in modo garantito.



“

Gli obiettivi di questo programma sono basati sulle tue esigenze, con il quale potrai imparare e rafforzare quelle aree più importanti per dare un impulso distintivo alla tua carriera professionale”

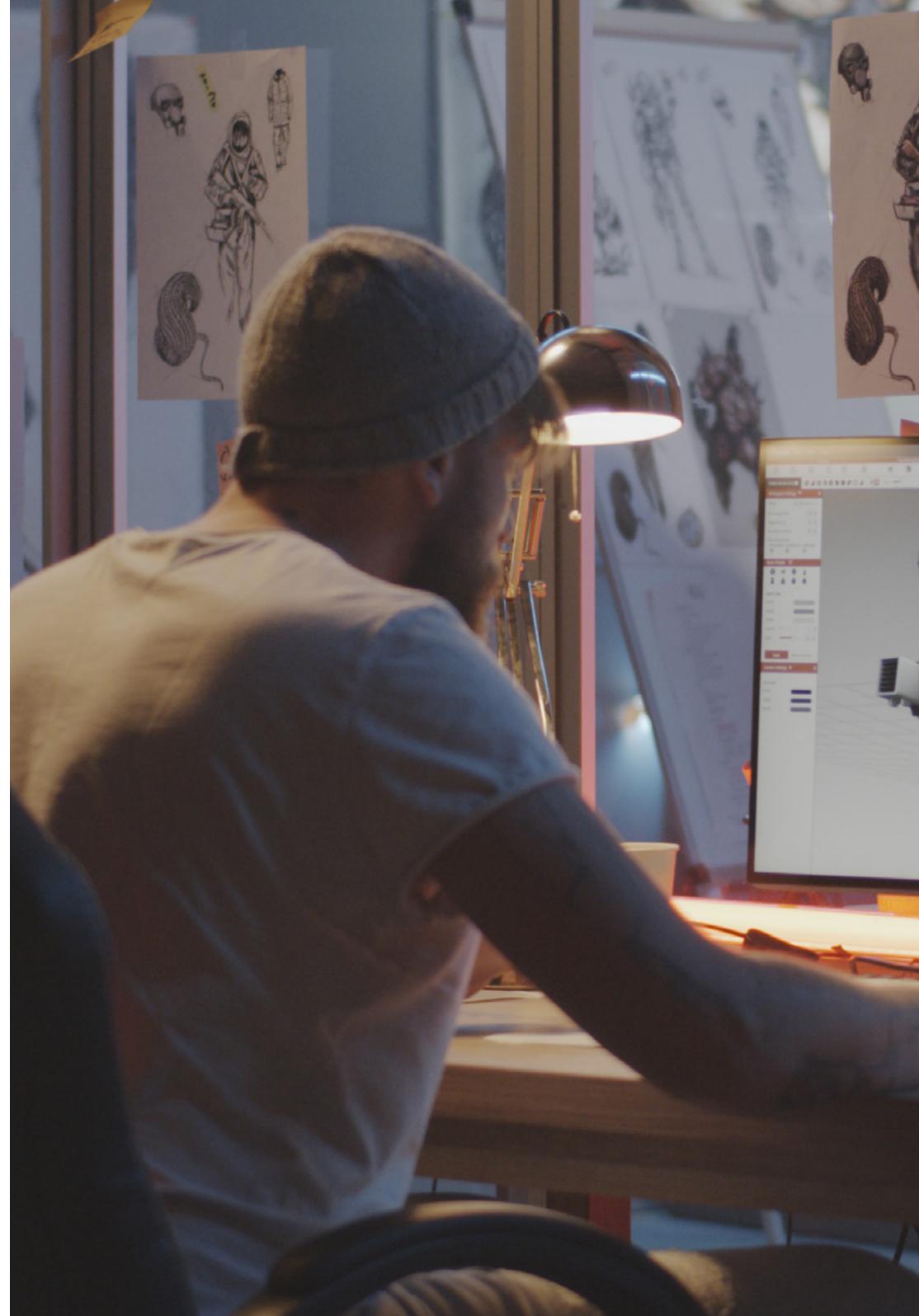


Obiettivi generali

- ◆ Sviluppare personaggi avanzati per videogiochi 3D
- ◆ Utilizzare sistemi di animazione e altre risorse come biblioteche in un progetto professionale
- ◆ Preparare il progetto per la sua corretta esportazione

“

Un programma che ti permetterà di conoscere nel dettaglio le più recenti risorse per la creazione di personaggi e per la manipolazione dei materiali nello sviluppo di videogiochi”





Obiettivi specifici

- ◆ Lavorare con modelli *LowPoly* e *HighPoly* in sviluppi professionali in ambiente Unity 3D
- ◆ Implementare funzionalità e comportamenti avanzati nei personaggi dei videogiochi
- ◆ Importare correttamente le animazioni dei personaggi nell'ambiente di lavoro
- ◆ Controllare i *Ragdoll systems* e le *skeletal meshes*
- ◆ Padroneggiare le risorse disponibili, come le librerie di Asset e le funzionalità per importarle nel progetto configurato
- ◆ Scoprire i punti chiave del lavoro di squadra per i professionisti tecnici coinvolti nella programmazione e nell'animazione 3D
- ◆ Configurare il progetto per esportarlo correttamente e assicurarsi che funzioni correttamente

03

Direzione del corso

Il personale docente di questo programma in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems è composto da un team di esperti del settore. Insegnanti altamente qualificati che appartengono o hanno appartenuto a grandi aziende di animazione. In questo modo lo studente imparerà dalla sua vasta esperienza professionale, potendo applicare queste conoscenze per il suo percorso e la sua carriera nel mondo dei videogiochi, del cinema o delle serie animate.





“

Cosa succede se si hanno dubbi durante lo svolgimento del programma? Potrai risolverli con il personale docente con un sistema di messaggistica diretta”

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direttore di Gamification Engineering and Design per il Gruppo Intervenía
- ◆ Docente alla ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- ◆ Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- ◆ Autore del libro *Design di Videogiochi*
- ◆ Membro del Comitato Consultivo di Nima World

Personale docente

Dott. Martínez Alonso, Sergio

- ◆ Sviluppatore Senior Unity presso NanoReality Games Ltd
- ◆ Programmatore senior e game designer presso NoobO Games
- ◆ Docente presso vari centri di formazione come iFP, Implika o Rockbotic
- ◆ Programmatore presso Stage Clear Studios
- ◆ Docente presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia
- ◆ Laurea in Ingegneria informatica presso l'Università di Murcia
- ◆ Laurea in Progettazione e Sviluppo di Videogiochi presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia



04

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo Corso Universitario è stato progettato da un personale docente con una vasta esperienza nel campo dell'industria attuale. Ciò ha permesso di creare un programma dettagliato con informazioni precise, che aiuterà lo studente a raggiungere i suoi obiettivi professionali. Ricco di contenuti informativi, pedagogici e multidisciplinari, gli argomenti di questo corso forniranno allo studente le competenze necessarie per essere uno dei migliori professionisti nel mondo dell'animazione.





“

Potrai consultare tutto il programma dalla comodità del tuo smartphone o dispositivo di preferenza con connessione internet”

Modulo 1. Programmazione, generazione di meccaniche e tecniche di prototipazione per videogiochi

- 1.1. Processo tecnico
 - 1.1.1. Modelli *lowpoly* e *highpoly* a Unity
 - 1.1.2. Configurazione del materiale
 - 1.1.3. Pipeline di rendering ad alta definizione
- 1.2. Progettazione di personaggi
 - 1.2.1. Movimento
 - 1.2.2. Progettazione colliders
 - 1.2.3. Creazione e comportamento
- 1.3. Importazione di Skeletal Meshes in Unity
 - 1.3.1. Esportazione *Skeletal Meshes* dal software 3D
 - 1.3.2. *Skeletal Meshes* in Unity
 - 1.3.3. Punti di fissaggio per gli accessori
- 1.4. Importazione di animazioni
 - 1.4.1. Preparazione dell'animazione
 - 1.4.2. Importazione di animazioni
 - 1.4.3. Animatore e transizione
- 1.5. Editor di animazioni
 - 1.5.1. Creazione del *Blend Spaces*
 - 1.5.2. Creazione del *Montaggio di Animazione*
 - 1.5.3. Modifica delle animazioni *Read-Only*
- 1.6. Creazione e simulazione di un *Ragdoll*
 - 1.6.1. Configurazione di un *Ragdoll*
 - 1.6.2. *Ragdoll* con un grafico di animazione
 - 1.6.3. Simulazione di un *Ragdoll*
- 1.7. Risorse per la creazione di un personaggio
 - 1.7.1. Librerie
 - 1.7.2. Importazione ed esportazione di materiali di biblioteca
 - 1.7.3. Manipolazione dei materiali



- 1.8. Squadre di lavoro
 - 1.8.1. Gerarchia e ruoli di lavoro
 - 1.8.2. Sistemi di controllo delle versioni
 - 1.8.3. Risoluzione di conflitti
- 1.9. Requisiti per uno sviluppo di successo
 - 1.9.1. Produzione per il successo
 - 1.9.2. Sviluppo ottimale
 - 1.9.3. Requisiti imprescindibili
- 1.10. Imballaggio per la pubblicazione
 - 1.10.1. *Player Settings*
 - 1.10.2. *Realizzazione*
 - 1.10.3. Creazione un programma di installazione

“ Scarica tutti i contenuti e beneficia di una guida di riferimento utile anche dopo completato la specializzazione ”



05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems**

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
e Ragdoll Systems

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems