

Curso

Rigging Avançado de Torso,
Pescoço e Cabeça



Curso

Rigging Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/curso/rigging-avancado-torso-pescoco-cabeça

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Na hora de animar um personagem o animador pode exigir que o sistema de *Rig* de torso e cabeça seja configurado para executar certos movimentos que um *Rig* básico não fornece. Por isso, é importante analisar os problemas que um *Rig* básico pode causar ao animador durante seu trabalho. Além disso, é necessário propor um sistema de controle avançado e profissional no *Rig* de Deformação que forneça automatismos ao nosso personagem. Evitando assim essas limitações e facilitando o trabalho de animação. No desenvolvimento deste sistema avançado, também serão reveladas novas ferramentas Autodesk Maya, com as quais serão projetadas todas as automações do avançado *Rig* de controle de torso e cabeça. Tudo isso, em uma modalidade 100% online e sem horários fixos, para que os estudantes a possibilidade de fazer se organizar de acordo com suas rotinas.





“

Aprenda a configurar e trabalhar com a ferramenta Spline IK Handle para posteriormente incorporá-la ao modelo”

Ao longo do programa de estudos, o aluno obterá as chaves necessárias para realizar corretamente o *Rigging* Avançado do Torso, Pescoço e Cabeça. Trabalharemos com a ferramenta *Spline IK Handle*, serão definidos os *Clusters*, serão criados controles IK para os *Clusters* e serão elaboradas curvas NURBS para os controles FK.

Para aperfeiçoar os movimentos do torso, serão utilizados os parâmetros *IK Handle*, a ferramenta *Connection Editor* e um sistema *Twist* serão configurados. No caso do pescoço e cabeça, serão criadas curvas guia e *Clusters*, além de definir a hierarquia e a nomenclatura.

A parte final do Curso foi reservada para editar os parâmetros e configurar o modo *Isolate* para a cabeça, usando as ferramentas do *Node Editor*, do *Condition Node* e aplicando o *Parent Constrain* a dois elementos ao mesmo tempo. Da mesma forma, você aprenderá a conectar os *Rig* de deformação e controle.

Estes conteúdos serão lecionados de uma modalidade 100% online, sem horários fixos e com 100% do conteúdo disponível desde o primeiro dia. Além disso, o programa de estudos foi desenvolvido em uma infinidade de formatos para que o aluno possa selecionar aquele que melhor se adapta às suas circunstâncias. Facilitando assim a conciliação e assimilação de conceitos.

Este **Curso de Rigging Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em *Rigging* Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Neste Curso, você aprenderá a propor um sistema avançado de Rigging tendo em conta as limitações que apresenta”

“

Na TECH, você implementará uma metodologia de trabalho profissional com todas as ferramentas necessárias do modo Isolate para o Rig da cabeça”

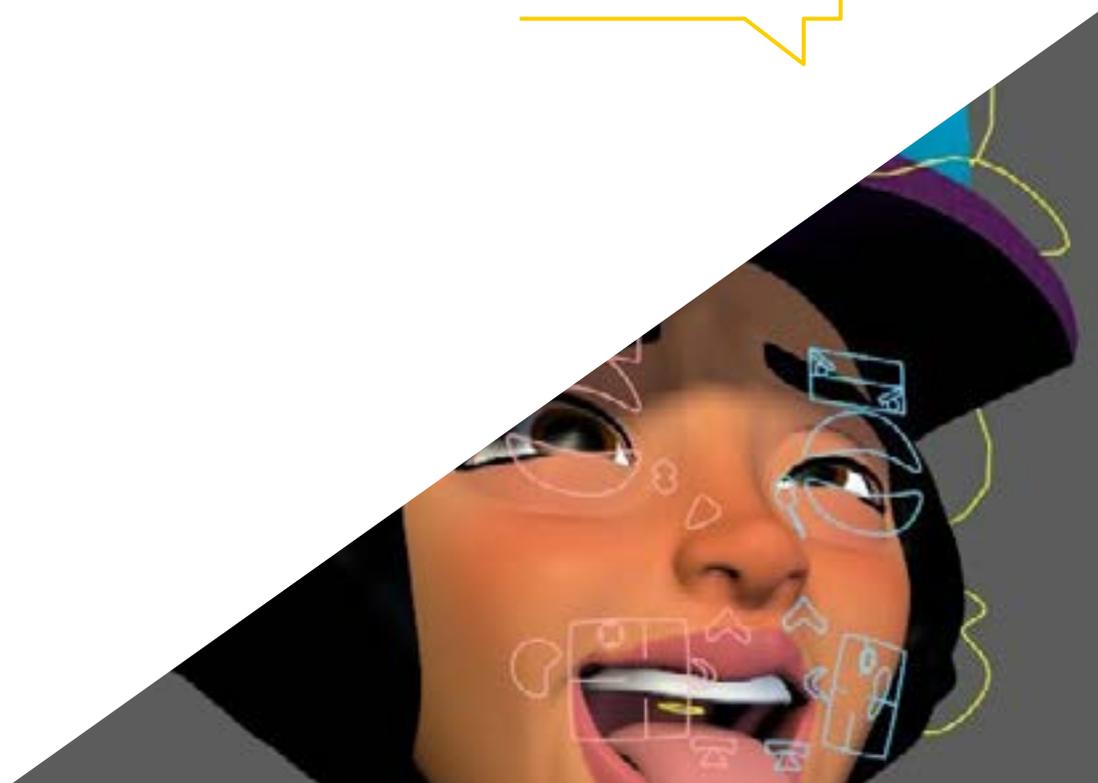
O curso conta com professores que são profissionais do setor, os quais transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

O programa de estudos proposto inclui a conexão das Rigs de deformação e controle. Uma tarefa essencial na obra do Rigger.

Os alunos aprenderão a controlar os parâmetros IK Handle para que os movimentos do torso sejam verossímeis.

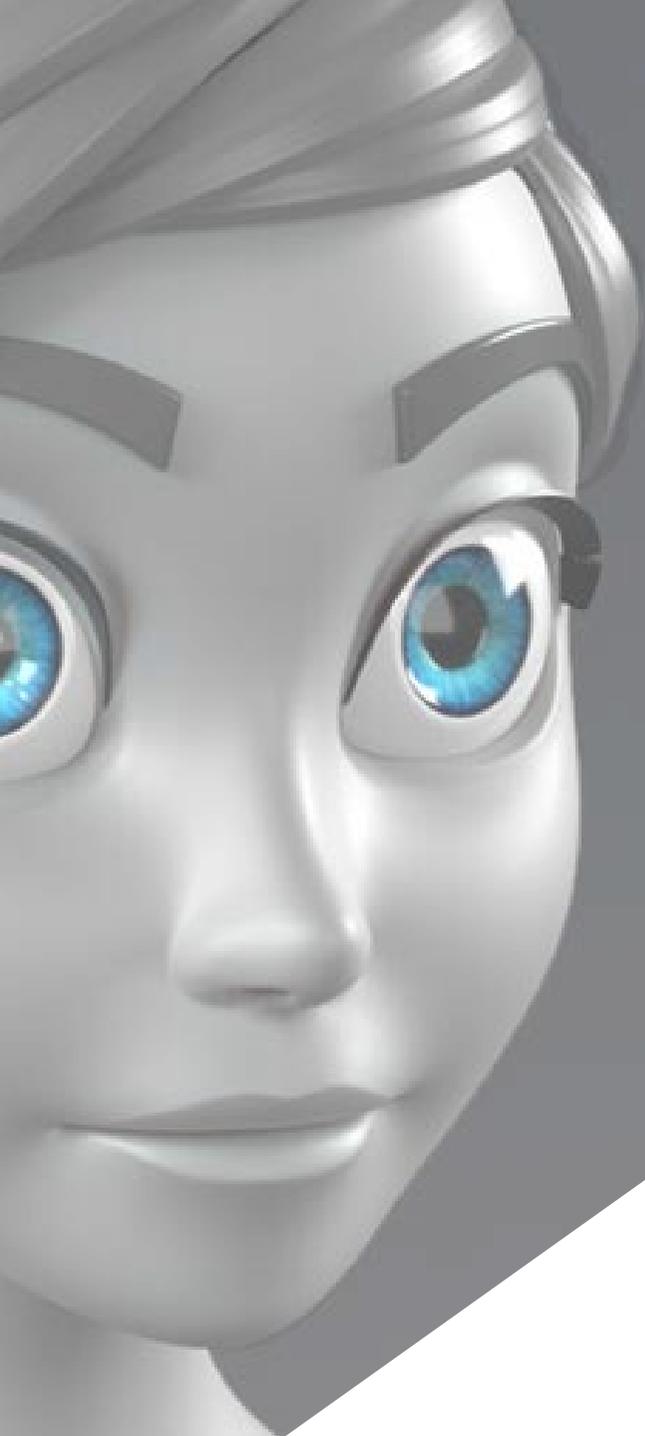


02

Objetivos

Os alunos do Curso de Rigging Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça terão adquirido as mais avançadas técnicas de *Rigging* para personagens 3D. Sendo capazes de representar sistemas e mecanismos de personagens ajustados à natureza da produção e adotando habilidades especializadas para lidar com trabalhos de *Rigging* em cinema ou videogames. Além disso, você saberá como lidar com ferramentas essenciais, como *Spline IK Handle* ou *Node Editor*.





“

Na TECH, você aprenderá a criar controles IK para Clusters aplicáveis ao torso dos personagens”



Objetivos gerais

- ◆ Adquirir técnicas avançadas de *Rigging* para personagens 3D
- ◆ Aprender a utilizar os softwares mais recentes
- ◆ Analisar modelos 3D para fins de *Rigging*
- ◆ Conceber sistemas e mecanismos do personagem adequados à natureza da produção
- ◆ Fornecer as ferramentas e habilidades especializadas para lidar com os trabalhos de *Rigging* em cinema ou videogames

“

O uso adequado dos elementos do tipo Clusters é essencial para criar Rigs realistas. Na TECH, ensinamos todos os truques que você precisa saber”





Objetivos específicos

- ◆ Conceber as limitações do *Rigging* básico e as necessidades do animador
- ◆ Criar um sistema versátil e avançado para o torso, pescoço e cabeça do personagem
- ◆ Dominar o uso da ferramenta *Spline IK Handle* para o desenvolvimento do sistema de torso
- ◆ Dominar o uso de elementos tipo *Clusters*
- ◆ Editar e limitar as transformações dos componentes do *Rig*
- ◆ Projetar o sistema de bloqueio da cabeça do personagem através do *Node Editor*
- ◆ Hierarquizar adequadamente todos os elementos de um *Rig*

03

Direção do curso

Este Curso foi elaborado por especialistas com ampla experiência no setor de *Rigging*, que trabalharam em projetos reais e que conhecem as chaves necessárias para tornar realistas os movimentos da cabeça, pescoço e torso. Eles aprenderão a criar sistemas avançados usando *Clusters* e *Parent Constrains*, tendo sempre a possibilidade de consultar qualquer dúvida com o corpo docente.





“

Aprenda a usar a ferramenta Connection Editor de forma profissional graças aos conselhos que o corpo docente da TECH lhe fornecerá”

Palestrante internacional convidado

Jessica Bzonek é uma destacada designer e criadora de personagens 3D, com mais de dez anos de experiência na indústria de videogames, o que a consolidou como uma profissional influente no âmbito internacional. De fato, sua carreira se caracteriza pelo compromisso com a inovação e a colaboração, aspectos fundamentais em seu trabalho, onde a tecnologia e a arte se entrelaçam de maneira criativa. Assim, ela contribuiu para a realização de importantes projetos de animação, entre os quais se destacam “Avatar: Frontiers of Pandora” e “The Division 2: Ano 4”, o que reforçou sua reputação como especialista na criação de pipelines e rigging.

Além disso, ocupou o cargo de Diretora Técnica Associada de Cinemáticas na Ubisoft Toronto, onde foi essencial na produção de sequências cinematográficas de alta qualidade. Aqui, destacou-se especialmente por sua participação como co-apresentadora na Conferência de Desenvolvedores da Ubisoft de 2024, um testemunho de sua liderança no setor. Também desempenhou um papel crucial no Stellar Creative Lab, onde co-desenvolveu um sistema automatizado proprietário para os rigs de personagens. Nesse sentido, sua capacidade de gerenciar a comunicação de problemas e soluções entre departamentos foi fundamental para otimizar os fluxos de trabalho.

A trajetória profissional de Jessica Bzonek também incluiu trabalhos significativos na DHX Media, onde colaborou estreitamente com supervisores e outros profissionais de pipeline para resolver problemas e testar novas ferramentas, organizando sessões de aprendizado que promoveram a coesão da equipe. Na Rainmaker Entertainment Inc., desenvolveu rigs de personagens e elementos, utilizando um sistema modular de rigging que melhorou a funcionalidade do processo de produção. Finalmente, seu trabalho como Artista Júnior de Rigging na Bardel Entertainment lhe permitiu desenvolver scripts para otimizar o fluxo de trabalho.



Dra. Bzonek Jessica

- Diretora Técnica Associada de Cinemáticas na Ubisoft, Toronto, Canadá
- Diretora Técnica de Pipeline / Rigging no Stellar Creative Lab
- Diretora Técnica de Pipeline na DHX Media
- Diretora Técnica de Pipeline de Personagens na DHX Media
- Diretora Técnica de Criaturas na Rainmaker Entertainment Inc.
- Artista Júnior de Rigging na Bardel Entertainment
- Curso em Animação 3D e Efeitos Visuais pela Escola de Cinema de Vancouver
- Curso em Rigging Avançado de Personagens pela Gnomon
- Curso em Introdução ao Python pela UBC - Educação Continuada
- Licenciatura em Multimídia e História pela Universidade McMaster

“

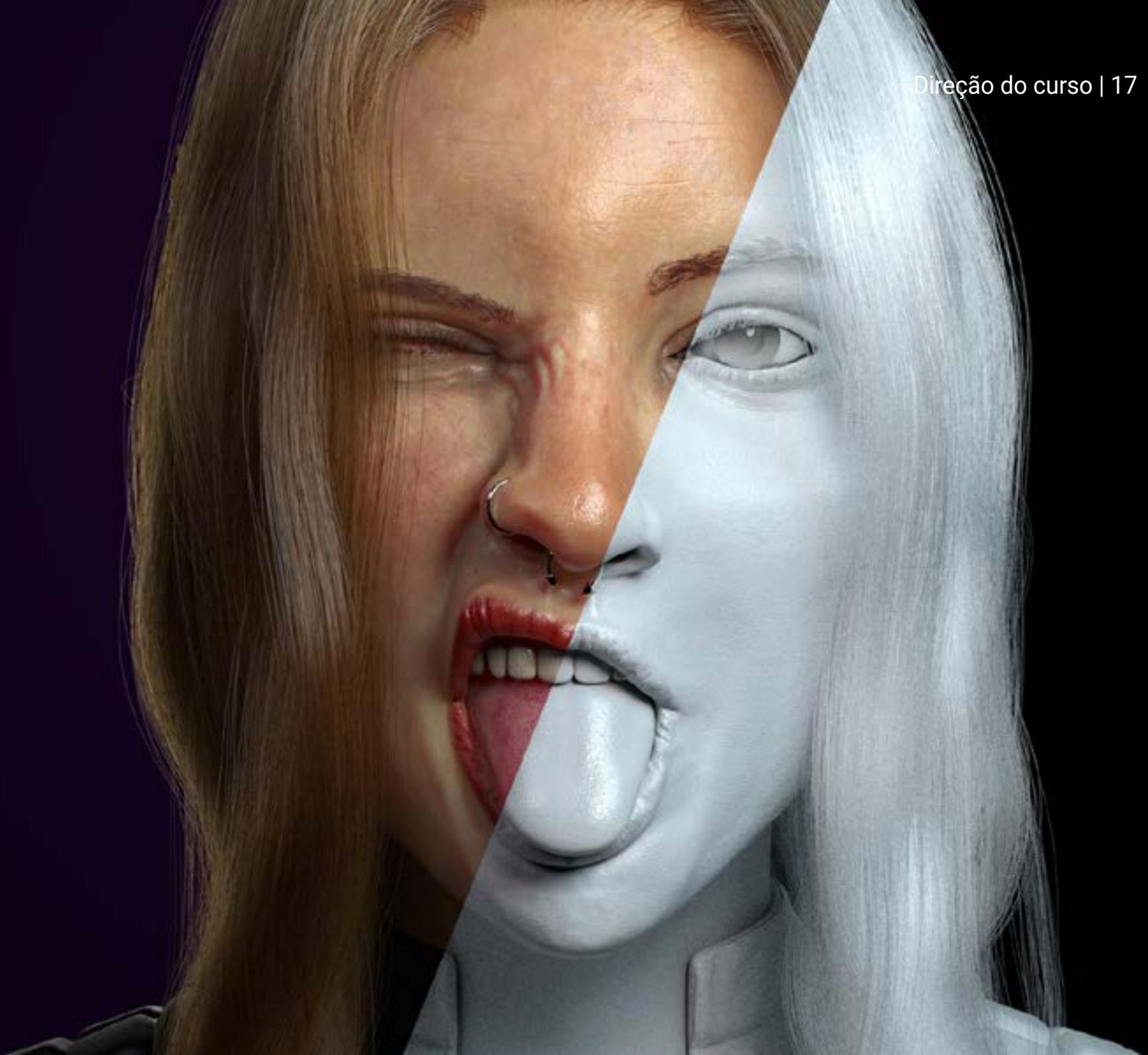
Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sr. Alberto Guerrero Cobos

- *Rigger* e animador do videogame *Vestigion* by Lovem Games
- Mestrado em Arte e Produção de Animação pela Universidade do País de Gales do Sul
- Mestrado em Modelagem de Personagens 3D pela ANIMUM
- Mestrado em Animação de Personagens 3D para Cinema e Videogames pela ANIMUM
- Formado em Design Multimídia e Gráfico na Escola Superior de Design e Tecnologia (ESNE)



04

Estrutura e conteúdo

O temário começa com o *Rigging* do torso, propondo o sistema avançado e suas limitações. Você aprenderá a usar a ferramenta *Spline IK Handle, Clusters* ou curvas do tipo NURBS, entre outros elementos. Para posteriormente descrever as características do *Rigging* de Pescoço e Cabeça. Nesta parte, você aprenderá como usar o modo *Isolate*. O último tópico, por sua vez, será dedicado à conexão do *Rig* de Deformação e do *Rig* de Controle.

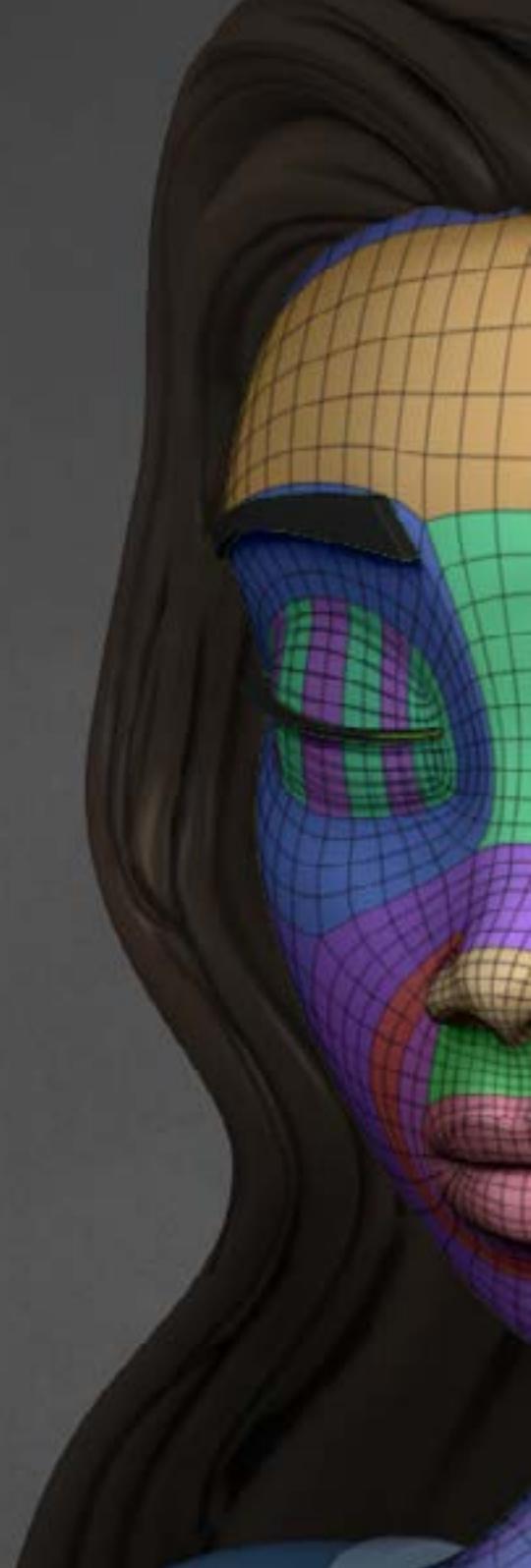


“

Conectar os Rigs de Deformação e Controle pode apresentar algumas dificuldades. Neste programa de estudos, você aprenderá a detectar possíveis erros e propor soluções”

Módulo 1. Rigging avançado de torso, pescoço e cabeça

- 1.1. *Rigging* avançado de torso
 - 1.1.1. Limitações de um *Rigging*
 - 1.1.2. Propostas de melhoria
 - 1.1.3. Abordagem do sistema avançado
- 1.2. Ferramenta *Splines IK Handle*
 - 1.2.1. Funcionamento de ferramenta
 - 1.2.2. Configurações da ferramenta
 - 1.2.3. Incorporação de *Spline IK Handle* a nosso modelo
- 1.3. Criação de controles IK de torso
 - 1.3.1. *Clusters*
 - 1.3.2. Controles IK para *Clusters*
 - 1.3.3. Hierarquias e nomenclatura
- 1.4. Criação de controles FK de torso
 - 1.4.1. Criação de curvas NURBS
 - 1.4.2. Comportamento do sistema
 - 1.4.3. Nomenclatura e hierarquia
- 1.5. Torsão do torso
 - 1.5.1. Parâmetros *IK Handle*
 - 1.5.2. Ferramenta *Connection Editor*
 - 1.5.3. Configuração do sistema *Twist* do torso
- 1.6. *Rigging* avançado de pescoço e cabeça
 - 1.6.1. Limitações de um *Rigging*
 - 1.6.2. Propostas de melhoria
 - 1.6.3. Abordagem do sistema avançado



- 1.7. Criação de sistema do pescoço
 - 1.7.1. Criação de curva guia e *Clusters*
 - 1.7.2. Controles cabeça e pescoço
 - 1.7.3. Nomenclatura e hierarquia
- 1.8. Edição de parâmetros
 - 1.8.1. Bloquear e ocultar transformações
 - 1.8.2. Limitações de transformações
 - 1.8.3. Criação de parâmetros personalizados
- 1.9. Modo *Isolate* para cabeça
 - 1.9.1. Abordagem
 - 1.9.2. Ferramenta *Node Editor* e nó condição
 - 1.9.3. *Parent Constrain* a dois elementos ao mesmo tempo
- 1.10. Conexão de *Rig* de deformação e *Rig* de controle
 - 1.10.1. Origem do problema
 - 1.10.2. Abordagem da solução
 - 1.10.3. Desenvolvimento do sistema e hierarquia

“

Um tópico específico foi reservado para tratar da edição de parâmetros, com processos como bloqueio e ocultação de informações ou limitação de transformações”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Rigging Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

Este **Curso de Rigging Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Rigging Avançado de Torso, Pescoço e Cabeça**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro

saúde

confiança

pessoas

informação

orientadores

educação

certificação

ensino

garantia

aprendizagem

instituições

tecnologia

comunidade

compromisso

atenção personalizada

conhecimento

inovação

presente

qualidade

desenvolvimento

situação

tech universidade
tecnológica

Curso

Rigging Avançado de Torso,
Pescoço e Cabeça

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Rigging Avançado de Torso,
Pescoço e Cabeça

