

Curso

Rigging de Deformação
Corporal





Curso

Rigging de Deformação Corporal

- » 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/videojuegos/diplomado/rigging-deformacion-corporal

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

O processo de deformação corporal é um dos mais importantes na construção de um personagem. É a base em torno da qual serão colocados os elementos visíveis e, o que é mais importante, a estrutura que lhe dará movimento. Por esta razão, a realização correta desta fase é vital para gerar um produto final verossímil. Nesse sentido, a TECH desenvolveu um programa de estudos que explica a fundo o conceito de deformação corporal e que enfatiza os *Joints* e influências absolutas e suavizadas como base do processo. Tudo isso seguindo uma metodologia inovadora e comprovada que facilita o aprendizado por meio de uma modalidade online e conteúdo apresentado em vários formatos.





“

Neste Curso, você aprenderá a conectar Joints corretamente para que seu personagem se mova de forma realista”

Não faz muito tempo, quando o PlayStation 3 era a novidade, apenas os personagens principais estavam totalmente desenvolvidos. Enquanto isso, os secundários e o restante dos elementos do jogo monopolizaram um investimento de recursos significativamente menor. No entanto, hoje em dia, até o personagem mais irrelevante é elaborado com muitos detalhes.

Por esta razão, o papel do *Rigger* é cada vez mais procurado, enquanto os níveis de profissionalismo exigidos aumentam. Buscando atender a essa demanda, a TECH desenvolveu um Curso que cumpre os requisitos. Com técnicas e ferramentas de ponta no setor e uma equipe docente formada por especialistas na área.

A deformação corporal é uma das primeiras fases do trabalho de um *Rigger*. Assim, esta capacitação começa por explicar de forma especializada o estudo do modelo e a abordagem de um sistema mecânico para o personagem. Sempre ajustado às especificações de produção. Entre os conteúdos levantados, a atenção tem sido voltada para os *Joints*, o *Skinning* e a pintura de influências.

Tudo isso através de uma modalidade 100% online, sem horários fixos e com todo o material disponível desde o primeiro momento. Tudo o que você precisa é de um dispositivo com conexão à internet para realizar o processo de aprendizagem. A intenção dessa metodologia é que o aluno estabeleça seus próprios tempos.

Este **Curso de Rigging de Deformação Corporal** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em *Rigging* de deformação Corporal
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ 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



O Curso contempla a pintura de influências absolutas com duas, três ou mais Joints e a pintura de influências suavizadas para a parte superior e inferior”

“

Maya possui um amplo catálogo de ferramentas para realizar o processo de Skinning. Os professores da TECH lhe ensinarão como funciona e os atalhos que existem”

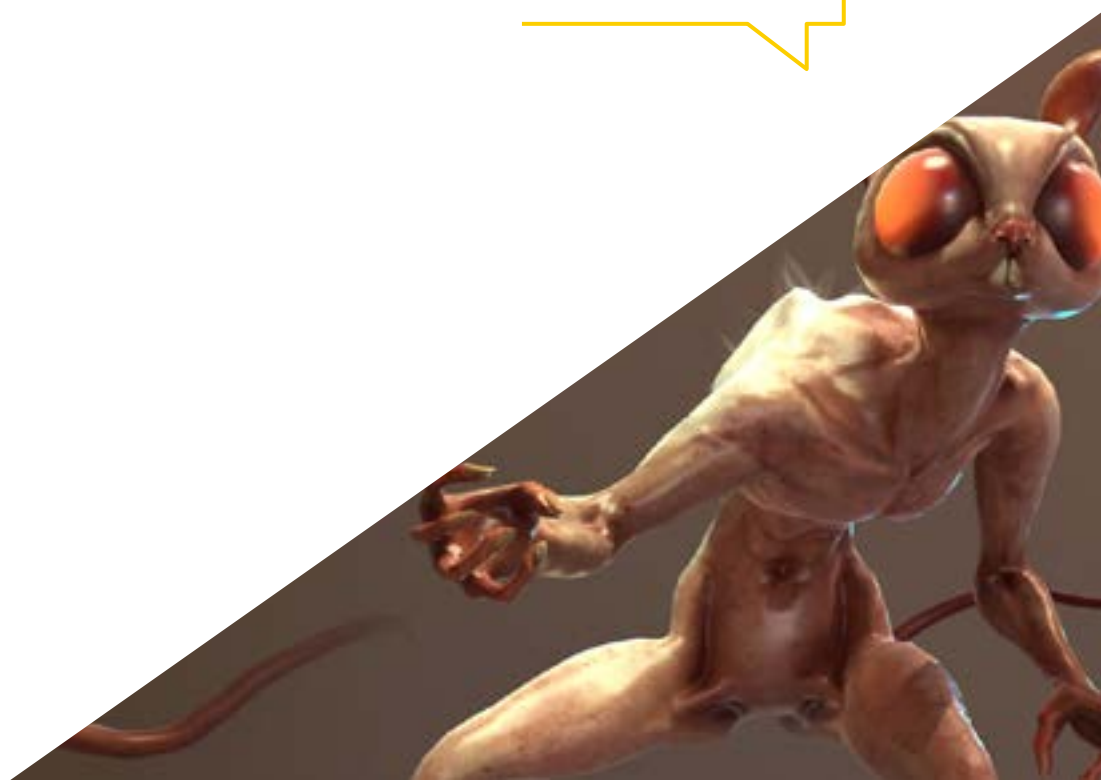
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

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.

Os professores da TECH vão lhe ensinar a orientar corretamente os Joints para que o resultado seja realista.

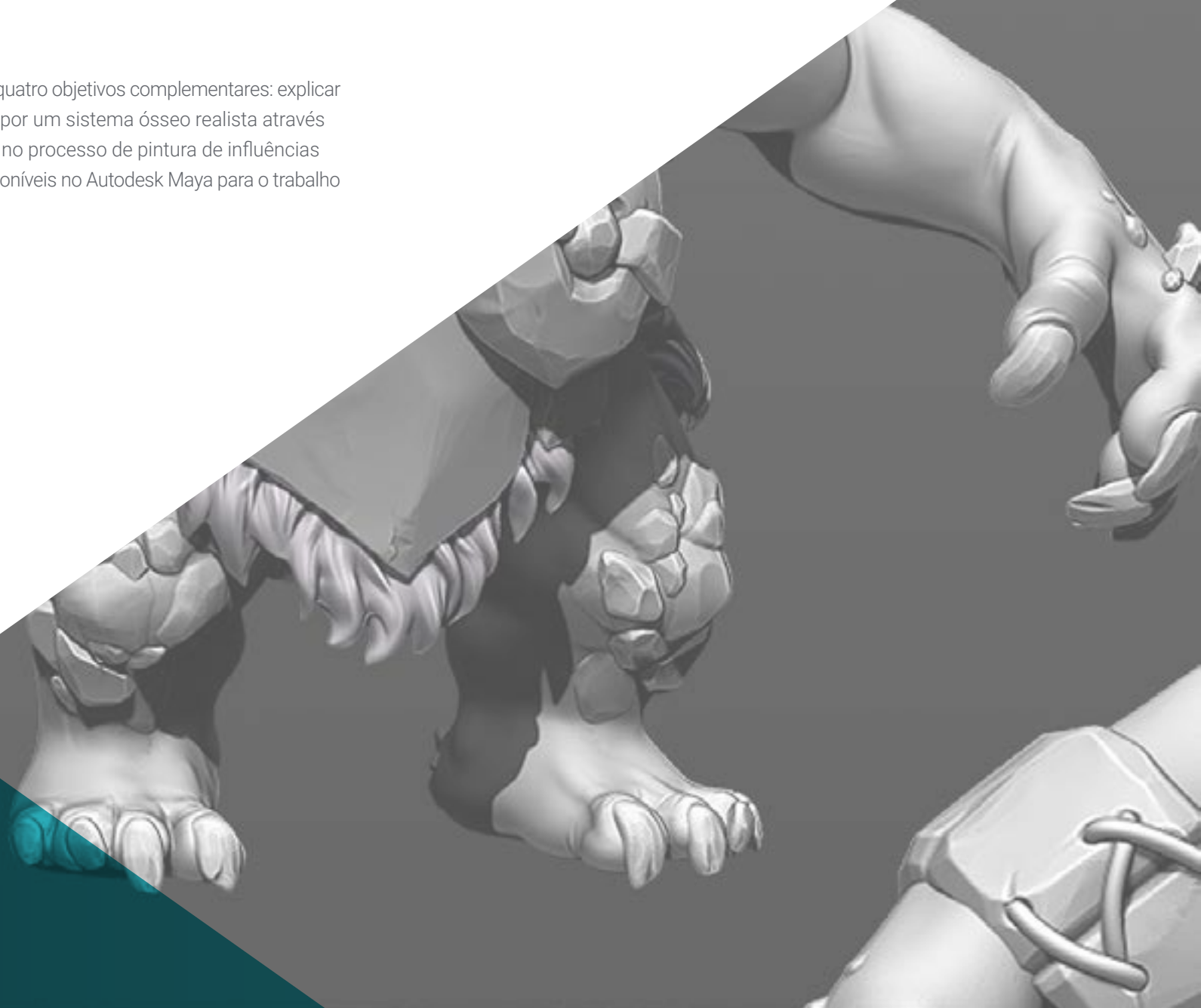
Nos primeiros tópicos deste Curso, você aprenderá a analisar a pose do modelo para implementá-lo em seu sistema ósseo.



02

Objetivos

O Curso de Rigging de Deformação Corporal tem quatro objetivos complementares: explicar o *Rigging* de Deformação e a sua relevância, propor um sistema ósseo realista através de *Joints*, estabelecer uma metodologia correta no processo de pintura de influências e entender o funcionamento das ferramentas disponíveis no Autodesk Maya para o trabalho de *Skinning*.





“

As cadeias ósseas são a base de todos os personagens 3D. Aprenda a criá-las corretamente através deste Curso”



Objetivos gerais

- ◆ Definir o *Rigging* de Deformação
- ◆ Trabalhar com sistemas e cadeias ósseas
- ◆ Conhecer ferramentas e metodologias específicas do Autodesk Maya
- ◆ Aprender a trabalhar com *Joints*

“

Por ser um processo complexo, o Rigging de Deformação pode apresentar alguns erros. No entanto, nosso programa de estudos é elaborado para identificá-los e corrigi-los rapidamente”





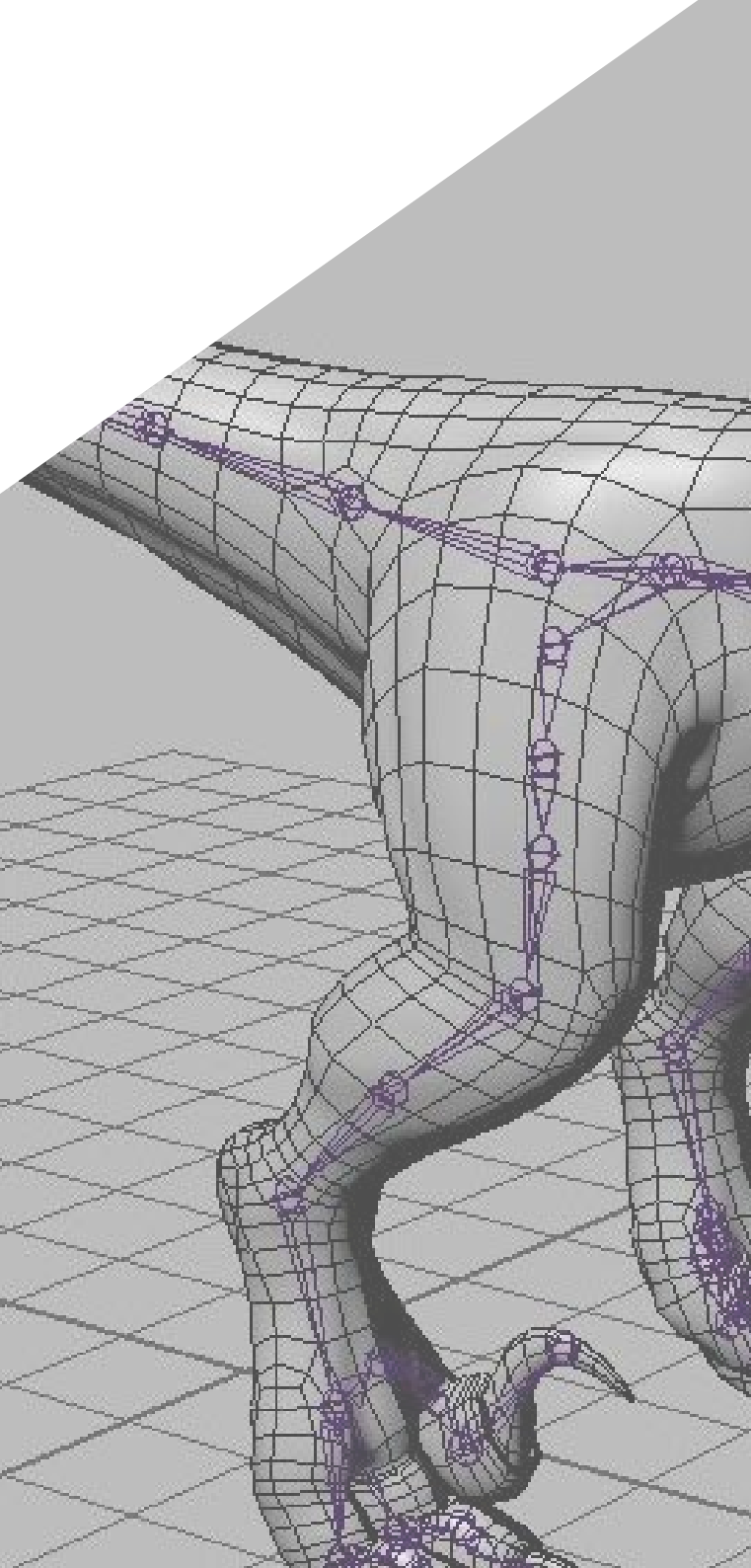
Objetivos específicos

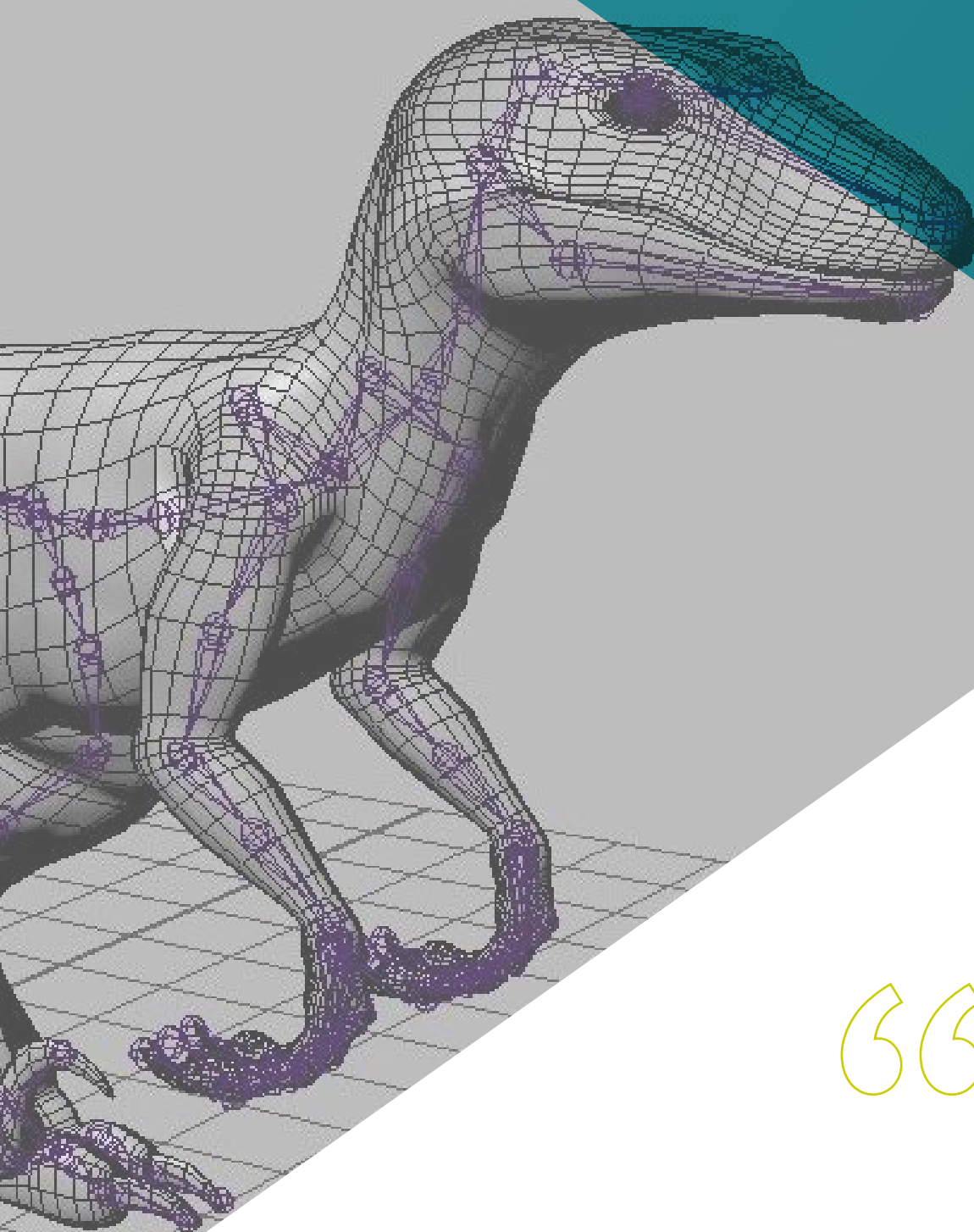
- ◆ Conhecer de forma especializada o *Rigging* de deformação e sua relevância
- ◆ Planejar o sistema ósseo estudando a pose do modelo
- ◆ Conceber os possíveis erros que podem ocorrer no *Rigging* de deformação
- ◆ Criar de forma profissional cadeias ósseas por meio de elementos semelhantes a *Joints*
- ◆ Saber orientar e posicionar corretamente os ossos no sistema de deformação
- ◆ Realizar de forma profissional uma metodologia correta no processo de pintura influencia na geometria
- ◆ Conceber como funcionam todas as ferramentas disponíveis na Autodesk Maya para o trabalho de *Skinning*

03

Direção do curso

O corpo docente da TECH que desenvolveu este Curso tem experiência recente em projetos de *Rigging*. Isso significa que o conhecimento fornecido é atualizado de acordo com os últimos avanços do setor. O aluno aprenderá a realizar deformações de forma profissional e otimizando o tempo ao máximo. Para isso, os profissionais responsáveis pelo curso fornecerão conselhos práticos como resultado de sua familiarização com o trabalho do *Rigger*.





“

Na TECH, você trabalhará com projetos reais de Rigging, para que o aprendizado teórico seja assimilado de forma eficaz”

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

Este programa de estudos discute os controles de deformação e como usá-los. Comece com a criação de cadeias de *Joints* e sua orientação. Para depois explicar o processo de *Skinning*, a pintura de influências absolutas e aprofundar os diferentes tipos de influências: parte superior do corpo, parte inferior, clavícula etc. Tudo isso com a intenção de criar personagens o mais realistas possível e que agreguem valor às produções.





“

Este Curso coloca ênfase especial no trabalho com Joints. Trata-se de um elemento básico do software de deformação corporal”

Módulo 1. Rigging de deformação corporal

- 1.1. Sistemas e modelos
 - 1.1.1. Revisão do modelo
 - 1.1.2. Abordagem dos sistemas
 - 1.1.3. Nomenclaturas de *Joints*
- 1.2. Criação de cadeia de *Joints*
 - 1.2.1. Ferramentas de edição de *Joints*
 - 1.2.2. Fatores a serem levados em conta
 - 1.2.3. Localização e hierarquia das *Joints*
- 1.3. Orientação de *Joints*
 - 1.3.1. A importância de uma orientação correta
 - 1.3.2. Ferramentas de orientação de *Joints*
 - 1.3.3. Simetria de *Joints*
- 1.4. *Skinning*
 - 1.4.1. Entrelaçamento de esqueleto a geometria
 - 1.4.2. Ferramentas de pintura de influências
 - 1.4.3. Simetria de influências no modelo
- 1.5. Pintura de influências absolutas
 - 1.5.1. Abordagem do processo de pintura de influências
 - 1.5.2. Influências nas partes do corpo entre duas *Joints*
 - 1.5.3. Influência nas partes do corpo entre três ou mais *Joints*
- 1.6. Influências suavizadas da parte inferior do corpo do personagem
 - 1.6.1. Movimentos de articulações
 - 1.6.2. Animações para suavizar influências
 - 1.6.3. Processo de suavização





- 1.7. Influências suavizadas trem superior
 - 1.7.1. Movimentos de articulações
 - 1.7.2. Animações para suavizar influências
 - 1.7.3. Processo de suavização
- 1.8. Influências suavizadas braço e mão
 - 1.8.1. Movimentos de articulações
 - 1.8.2. Animações para suavizar influências
 - 1.8.3. Processo de suavização
- 1.9. Influências suavizadas clavícula
 - 1.9.1. Movimentos de articulações
 - 1.9.2. Animações para suavizar influências
 - 1.9.3. Processo de suavização
- 1.10. Processos finais de *Skinning*
 - 1.10.1. Reflexo de influências simétricas
 - 1.10.2. Correção de erros com deformadores
 - 1.10.3. *Baking* de deformações em *Skin Cluster*

“

A TECH ensina a copiar e reproduzir elementos semelhantes para não ter que repetir processos e agilizar o trabalho”

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 de Deformação Corporal garante, 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 de Deformação Corporal** 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 de Deformação Corporal**

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 simulação

tech universidade
tecnológica

Curso
Rigging de Deformação
Corporal

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

Curso

Rigging de Deformação
Corporal