

Curso Rigging





Curso Rigging

- » 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

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

A indústria *Gaming* está no ponto mais alto de sua história e não parece que vai atingir o topo. Os criadores de conteúdo de videogames estão alcançando esferas de popularidade que eles mesmos nunca imaginaram e, como resultado, as empresas do setor estão aumentando exponencialmente suas rendas. Isso afeta diretamente a capacidade de contratação, que está ampliando a demanda pelo perfil *Rigger*. Nesse sentido, a TECH desenvolveu um programa de estudos que explica detalhadamente os elementos que envolvem a profissão. Bem como o software mais usado em todo o mundo. Tudo isso com uma metodologia de estudo comprovada, que favorece a aprendizagem e que se baseia em conteúdo online e liberdade de horário.





“

A TECH oferece a você a possibilidade de fazer parte de uma das maiores indústrias em expansão no mercado”

Os avanços tecnológicos nos últimos anos ocorreram em um ritmo vertiginoso. Profissões muito exigidas há duas décadas estão prestes a desaparecer. E, por outro lado, as profissões mais inovadoras carecem de mão de obra suficiente. É por isso que a TECH está empenhada em capacitar os trabalhadores do futuro. Desenvolvendo cursos como este programa de estudos de Rigging que respondam a novas realidades.

O aprendizado começa definindo o papel do *Rigger*, as fases do *Rigging* e as partes de um *Rig*, o que dá uma visão global do assunto. Posteriormente, enfoca as diferenças entre *Rig* para cinema e videogames e a forma de combinar ambos os softwares.

Em seguida, é feito um estudo do modelo 3D, analisando sua topologia, poses e elementos. Com o intuito de apresentar no tópico a seguir algumas noções básicas do Autodesk Maya. Como sua instalação, a explicação de sua interface ou o modo de navegação.

Por fim, alguns elementos-chave do *Rigging*, como *Joints*, *Clusters*, *Constrains*, curvas e *Blend Shapes*. Bem como algumas noções sobre o mercado de trabalho de *Rigging*.

A apresentação do conteúdo é pensada para se ajustar tanto quanto possível às necessidades do aluno. A modalidade é 100% online, não há horários fixos e todo o conteúdo estará disponível desde o primeiro dia. Facilitando assim a assimilação do que foi aprendido e a conciliação pessoal e laboral.

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

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em *Rigging*
- ◆ 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

“

A TECH ensina o funcionamento dos principais elementos do Rigging, como *Joints*, *Clusters* ou *Constrains*, entre outros”

“

A disciplina específica de Rigging para cinema e videogames lhe ensina como combinar as duas técnicas, tornando o aprendizado o mais completo possível”

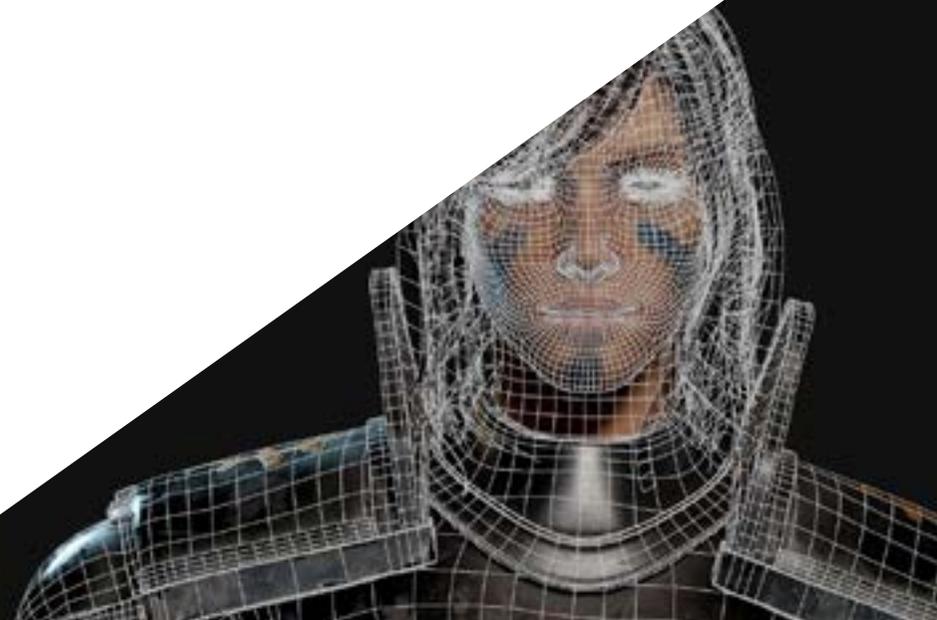
O curso tem professores que são profissionais do setor, os quais transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições e universidades de prestígio.

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.

Aprenda a navegar no Autodesk Maya e familiarize-se com sua interface. Além disso, lhe ensinamos como instalá-lo com todos os Plugins necessários.

Uma extensa lista foi disponibilizada para você com as automações necessárias para trabalhar diferentes partes de um Rig.



02

Objetivos

Esta capacitação visa dotar o profissional de todos os conhecimentos prévios e fundamentos do mundo que envolve esta especialização. Apresentando uma das ferramentas mais utilizadas para execução de trabalhos, o Autodesk Maya. Refletirá sua acessibilidade e potencial, da mesma forma que mostrará o uso e navegação de sua interface geral e específica para *Rigging*.





“

Graças à TECH, você aprenderá a usar o Autodesk Maya, o software preferido dos profissionais de Rigging”



Objetivos gerais

- ◆ Definir as características da profissão *Rigger*
- ◆ Definir os diferentes elementos envolvidos na produção de um *Rigging*
- ◆ Aprender a utilizar as ferramentas da profissão *Rigger*

“

Os alunos neste programa de estudos serão totalmente capazes de identificar as fases de produção de um Rigging”





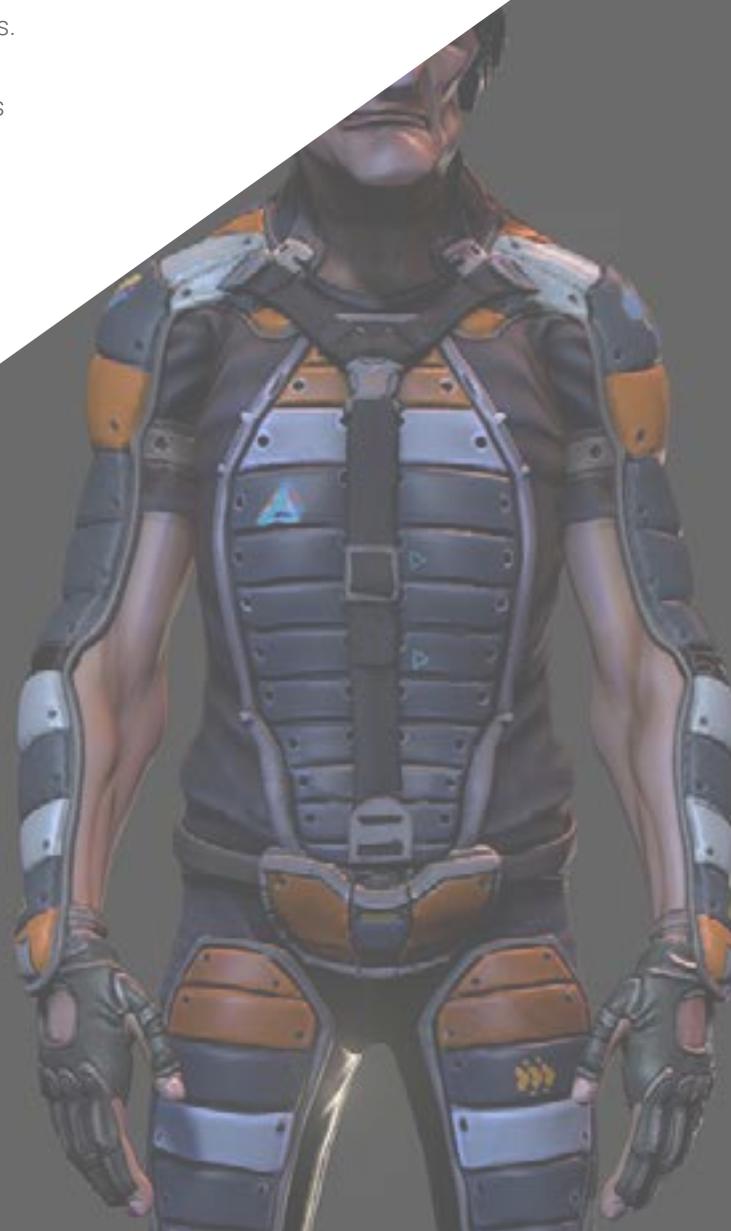
Objetivos específicos

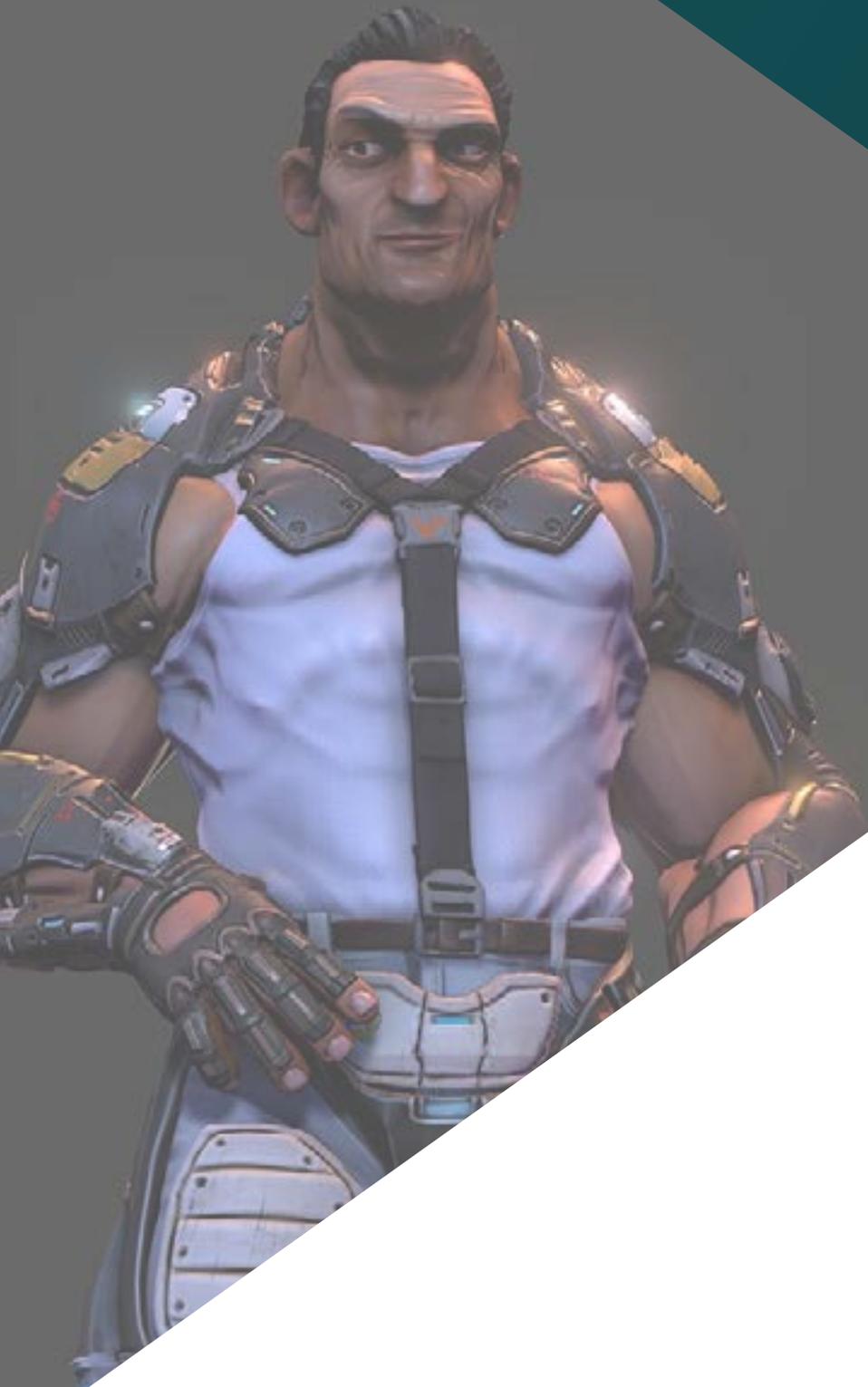
- ◆ Conceber o papel do *Rigger*
- ◆ Compreender de forma especializada a cadeia de produção
- ◆ Conhecer as diferenças entre a produção do cinema e dos videogames
- ◆ Identificar as fases de produção de um *Rigging*
- ◆ Identificar las partes fundamentales de un *Rig*
- ◆ Dominar o software Autodesk Maya como uma ferramenta de *Rigging*
- ◆ Conhecer de forma profissional os diferentes tipos de sistemas e elementos que podem compor um *Rig* de personagem
- ◆ Dominar o sistema de busca de trabalho na indústria

03

Direção do curso

O corpo docente do Curso de Rigging tem uma vasta experiência no setor e como professores. Para que o aprendizado seja didático e, por sua vez, aplicável às necessidades do mercado. Sendo capaz de receber, além disso, respostas para as perguntas mais básicas ou complexas do ponto de vista teórico e prático.





“

*Os professores da TECH acompanharão
você durante todo o processo de
aprendizagem para que todas as
dúvidas sejam esclarecidas”*

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 conteúdo deste curso estabelece as principais características do *Rigging*. Noções básicas aliadas a elementos mais avançados, sempre do ponto de vista profissional. O aluno aprenderá o papel do *Rigger*, as fases e partes de um projeto, o funcionamento do Autodesk Maya e outros elementos do *Rigging*. Assim como as diferenças entre um *Rig* para cinema e outro para videogames.





“

Tópicos dedicados ao Autodesk Maya lhe ajudarão a entender e colocar em prática as principais ferramentas do programa de estudos”

Módulo 1. Rigging

- 1.1. O papel do *Rigger*
 - 1.1.1. *Riggers*
 - 1.1.2. A produção
 - 1.1.3. Comunicação entre departamentos
- 1.2. Fases do *Rigging*
 - 1.2.1. *Rigging* de deformação
 - 1.2.2. *Rigging* de controle
 - 1.2.3. Mudanças e solução de erros
- 1.3. Partes de um *Rig*
 - 1.3.1. *Rigging* corporal
 - 1.3.2. *Rigging* facial
 - 1.3.3. Automatismos
- 1.4. Diferenças entre *Rig* do cinema e dos videogames
 - 1.4.1. *Rigging* para cinema de animação
 - 1.4.2. *Rigging* para videogames
 - 1.4.3. Uso simultâneo de outros softwares
- 1.5. Estudo do modelo 3D
 - 1.5.1. Topologia
 - 1.5.2. Poses
 - 1.5.3. Elementos, cabelos e roupas
- 1.6. O software
 - 1.6.1. Autodesk Maya
 - 1.6.2. Instalação do Maya
 - 1.6.3. *Plugins* de Maya requeridos





- 1.7. Bases de Maya para *Rigging*
 - 1.7.1. Interface
 - 1.7.2. Navegação
 - 1.7.3. Painéis de *Rigging*
- 1.8. Elementos principais de *Rigging*
 - 1.8.1. *Joints* (ossos)
 - 1.8.2. Curvas (controles)
 - 1.8.3. *Constraints*
- 1.9. Outras elementos de *Rigging*
 - 1.9.1. *Clusters*
 - 1.9.2. Deformadores não lineares
 - 1.9.3. *Blend shapes*
- 1.10. Especializações
 - 1.10.1. Especialização como *Rigger*
 - 1.10.2. O *Reel*
 - 1.10.3. Plataformas de portfólio e emprego

“ Descubra, graças a nosso conteúdo, as possibilidades oferecidas pelo Reel como forma de expor e divulgar o seu 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.



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.

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

Metodologia Relearning

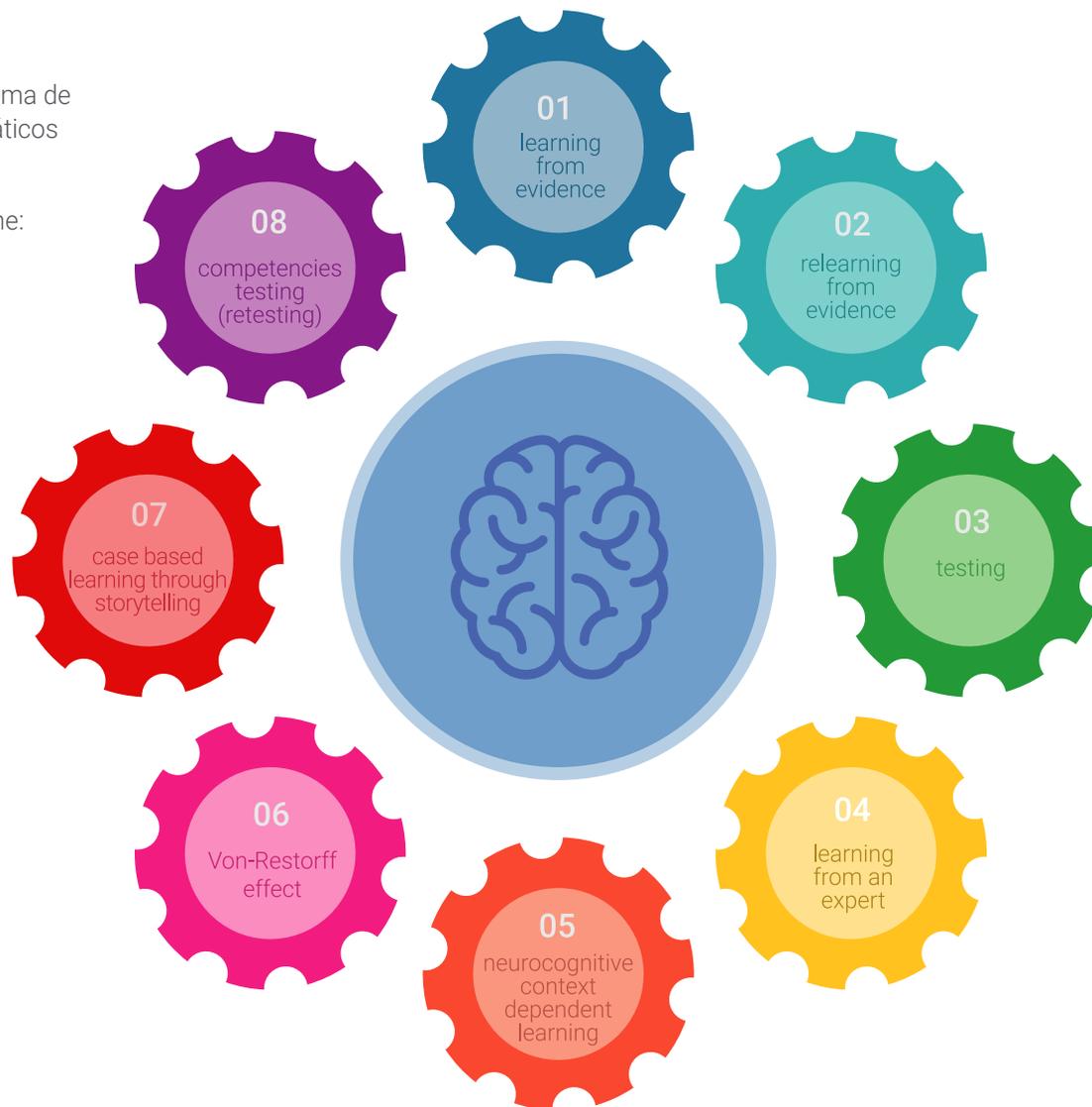
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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 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** conta com o conteúdo mais completo e atualizado de 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**

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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Curso

Rigging

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

Curso Rigging

