

Corso Universitario

Rigging di Deformazione del Corpo





Corso Universitario Rigging di Deformazione del Corpo

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/rigging-deformazione-corpo

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

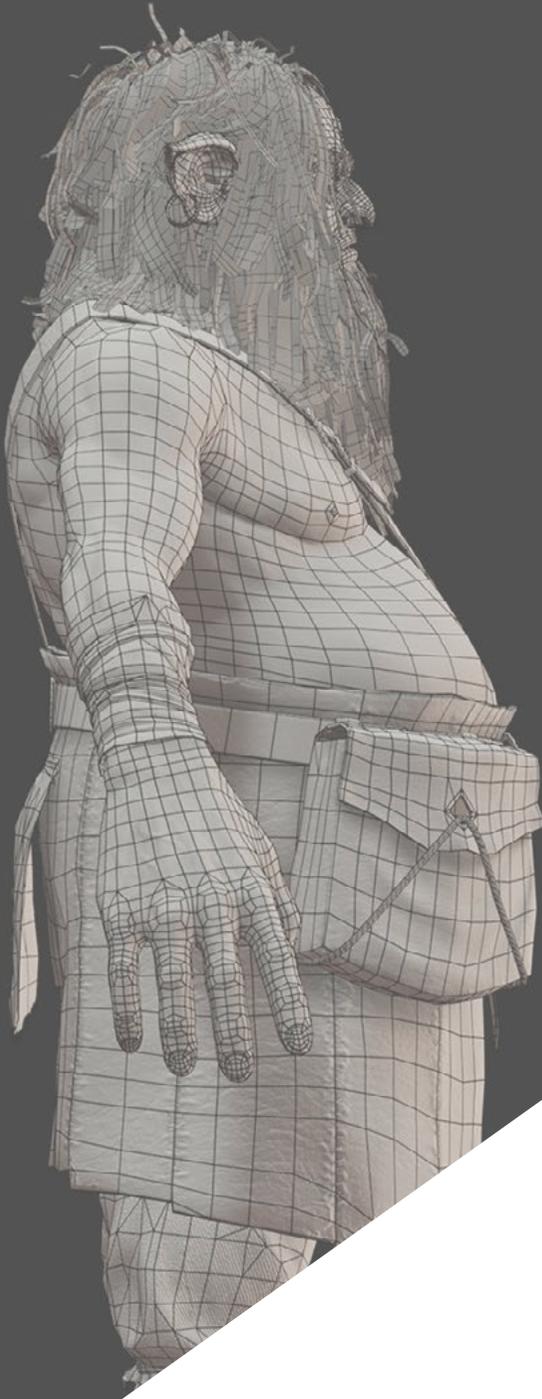
pag. 28

01

Presentazione

Il processo di deformazione del corpo è uno dei più importanti nella costruzione di un personaggio. Si tratta del fulcro attorno al quale saranno collocati gli elementi visibili e, soprattutto, la struttura che gli darà movimento. Per questo motivo, il corretto completamento di questa fase è fondamentale per creare un prodotto finale credibile. TECH ha sviluppato quindi un programma che spiega in modo approfondito il concetto di deformazione del corpo e pone l'accento sui *Joint* e sulle influenze assolute e attenuate come base del processo. Questi concetti vengono presentati con una metodologia innovativa e collaudata che facilita l'apprendimento attraverso una modalità online e contenuti presentati in più formati.





“

In questo corso imparerai a collegare correttamente i Joint in modo che il tuo personaggio si muova in modo realistico”

Non molti anni fa, quando la PlayStation 3 era la novità, solo i personaggi principali venivano sviluppati in profondità. Gli elementi secondari e di altro tipo del gioco, d'altra parte, richiedevano molte meno risorse. Invece, al giorno d'oggi, anche il personaggio più irrilevante viene elaborato nei minimi dettagli.

Di conseguenza, il ruolo del *Rigger* è sempre più ricercato e i livelli di professionalità richiesti sono in aumento. TECH ha sviluppato pertanto un Corso Universitario che soddisfi queste richieste. Con tecniche e strumenti all'avanguardia nel settore e un personale docente composto da esperti del settore.

La deformazione del corpo è una delle prime fasi del lavoro di un *Rigger*. Questa qualifica inizia quindi con una spiegazione specializzata dello studio del modello e della progettazione di un sistema meccanico per costruire il personaggio. Adeguato in tutto e per tutto alle specifiche di produzione. Tra i contenuti proposti, l'attenzione si concentra sui *Joints*, sullo *Skinning* e sulla pittura d'influenza.

Il programma sarà insegnato in modalità totalmente online, senza orari e con tutto il materiale disponibile fin dal primo momento. Tutto ciò che serve è un dispositivo con una connessione a Internet per portare a termine il processo di apprendimento. L'obiettivo di questa metodologia è che lo studente possa organizzare il proprio tempo.

Questo **Corso Universitario in Rigging di Deformazione del Corpo** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in *Rigging* di deformazione del corpo
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Il Corso Universitario prende in considerazione la pittura di influenze assolute con due, tre o più Joint e la pittura di influenze attenuate per la parte superiore e inferiore"

“

Maya dispone di un'ampia gamma di strumenti per eseguire il processo di Skinning. Il personale docente di TECH ti mostrerà come funziona e i trucchi esistenti"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

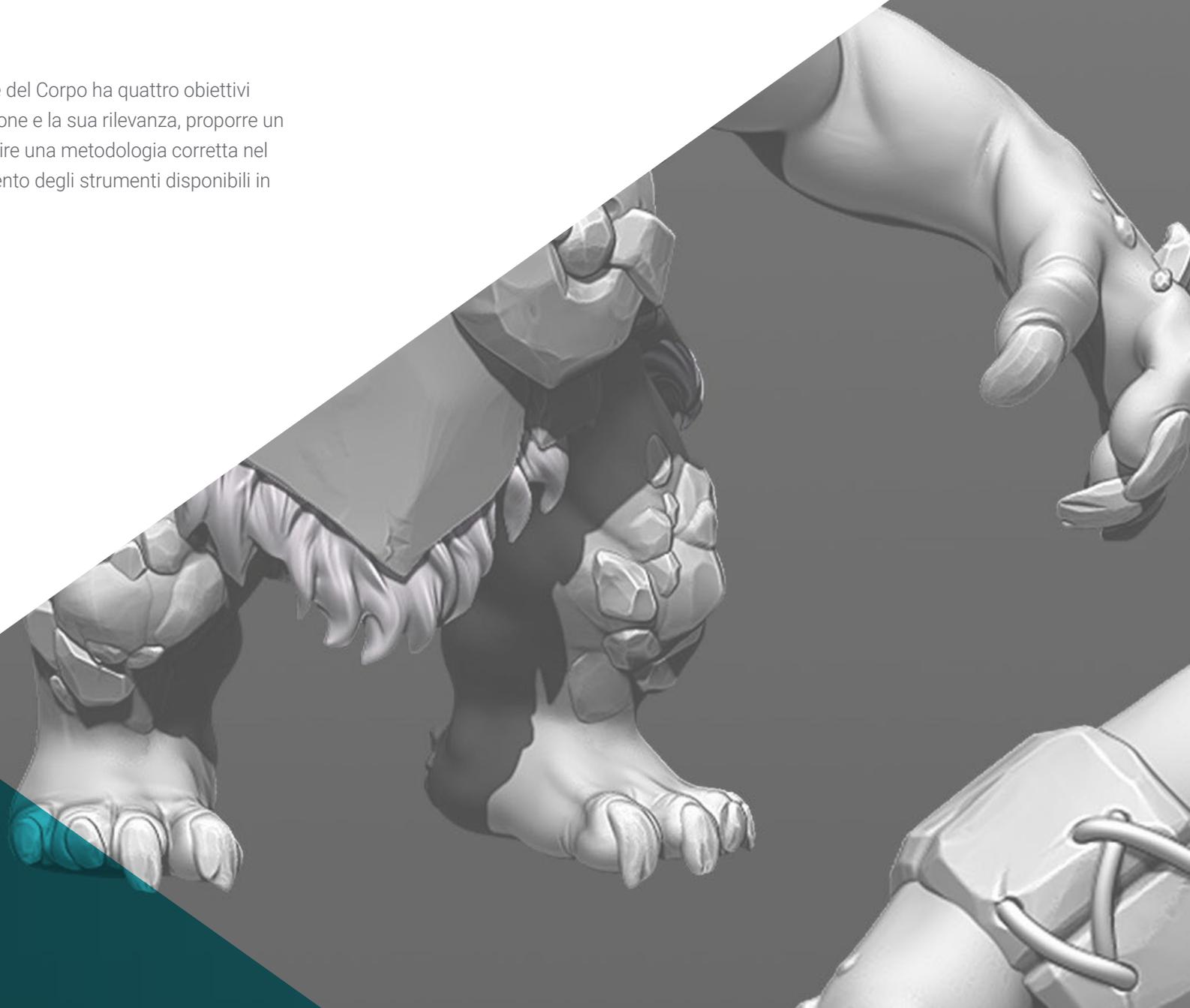
I docenti di TECH ti insegneranno come orientare correttamente i Joint in modo che il risultato sia realistico.

Nei primi argomenti di questo Corso Universitario imparerai ad analizzare la posa del modello per implementarla nel sistema osseo che stai creando.



02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Rigging di Deformazione del Corpo ha quattro obiettivi complementari: spiegare il *Rigging* di Deformazione e la sua rilevanza, proporre un sistema osseo realistico attraverso i *Joint*, stabilire una metodologia corretta nel processo di pittura e comprendere il funzionamento degli strumenti disponibili in Autodesk Maya per lo *Skinning*.





“

Il sistema osseo è la base di ogni personaggio 3D. Impara a crearlo nel modo giusto grazie a questo Corso Universitario"



Obiettivi generali

- ◆ Definire il *Rigging* di deformazione
- ◆ Lavorare con sistemi ossei
- ◆ Conoscere strumenti e metodologie specifiche di Autodesk Maya
- ◆ Imparare a lavorare con *Joints*

“

Essendo un processo complesso, il Rigging di Deformazione può essere soggetto a determinati errori. Il nostro programma è stato quindi concepito per identificarli rapidamente e risolverli”





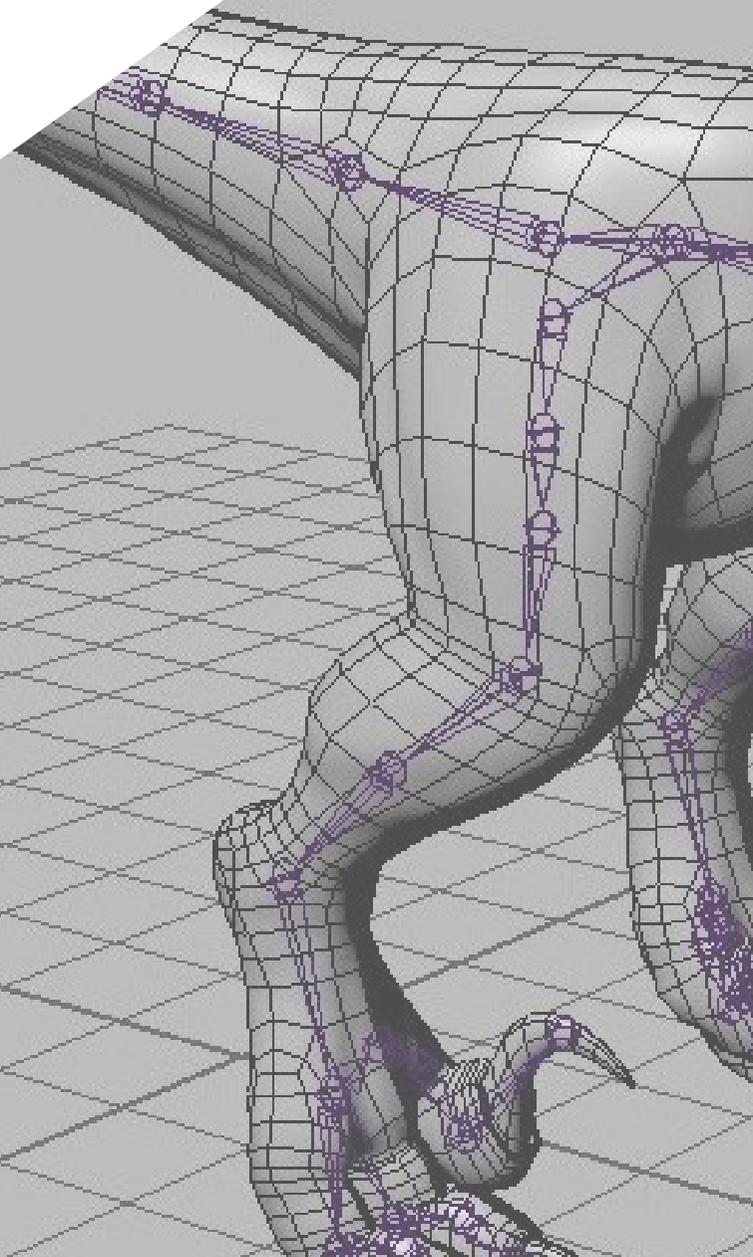
Obiettivi specifici

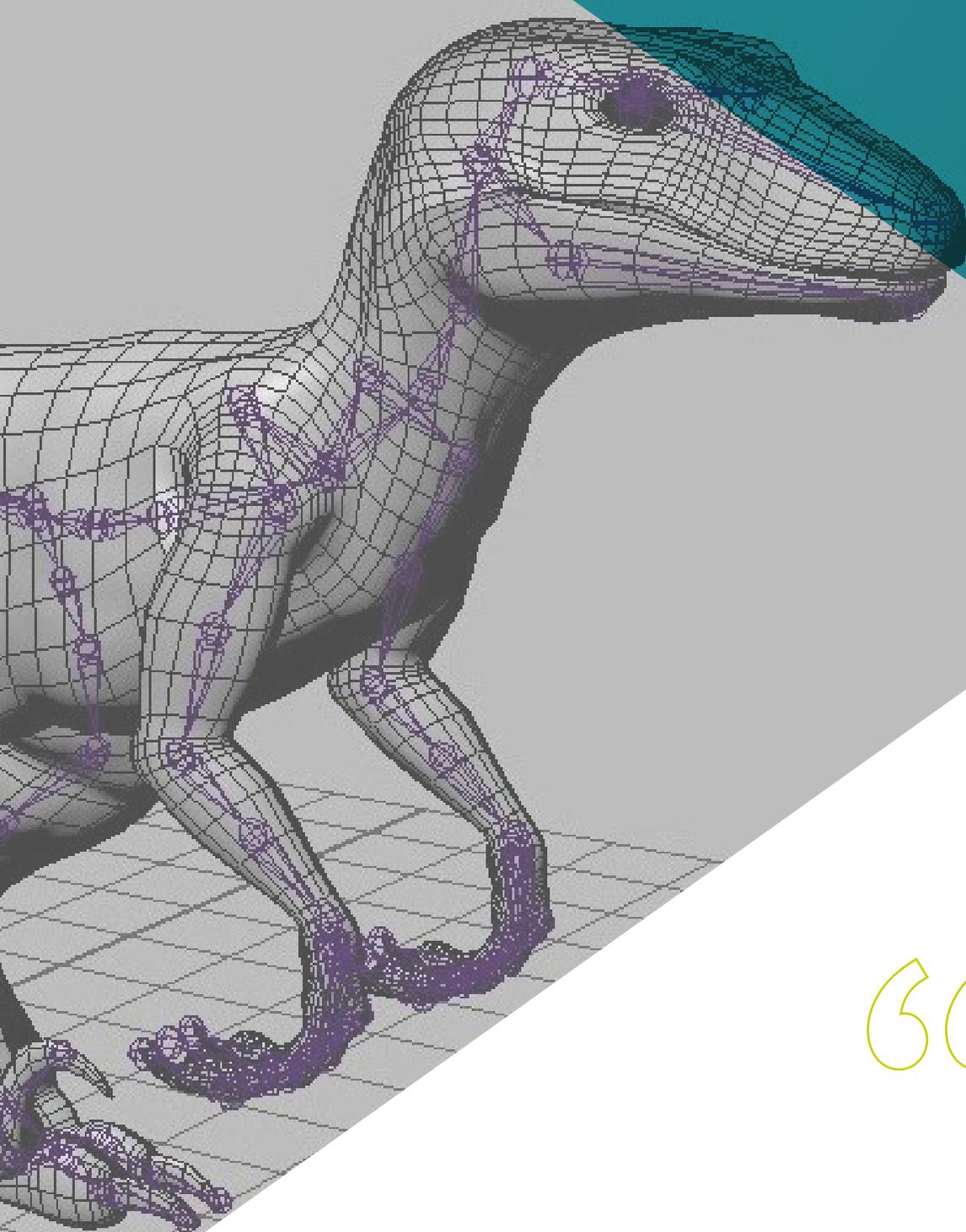
- ◆ Conoscere in maniera specialistica il *Rigging* delle deformazioni e la sua importanza
- ◆ Pianificare il sistema osseo studiando la posa del modello
- ◆ Concepire i possibili errori che possono verificarsi nel *Rigging* delle deformazioni
- ◆ Creare professionalmente una catena ossea attraverso elementi quali *Joints*
- ◆ Saper orientare e posizionare correttamente le ossa nel sistema di deformazione
- ◆ Eseguire in modo professionale una corretta metodologia nel processo di verniciatura delle influenze sulla geometria
- ◆ Concepire come funzionano tutti gli strumenti disponibili in Autodesk Maya per il lavoro di *Skinning*

03

Direzione del corso

Il personale docente di TECH che ha sviluppato questo Corso Universitario ha un'esperienza aggiornata in progetti di *Rigging*. Questo garantisce che le conoscenze fornite siano in linea con gli ultimi sviluppi del settore. Lo studente imparerà a creare deformazioni in modo professionale e ottimizzato. A tal fine, i professionisti incaricati della qualifica forniranno consigli pratici basati sulla loro dimestichezza con il lavoro del *Rigger*.





“

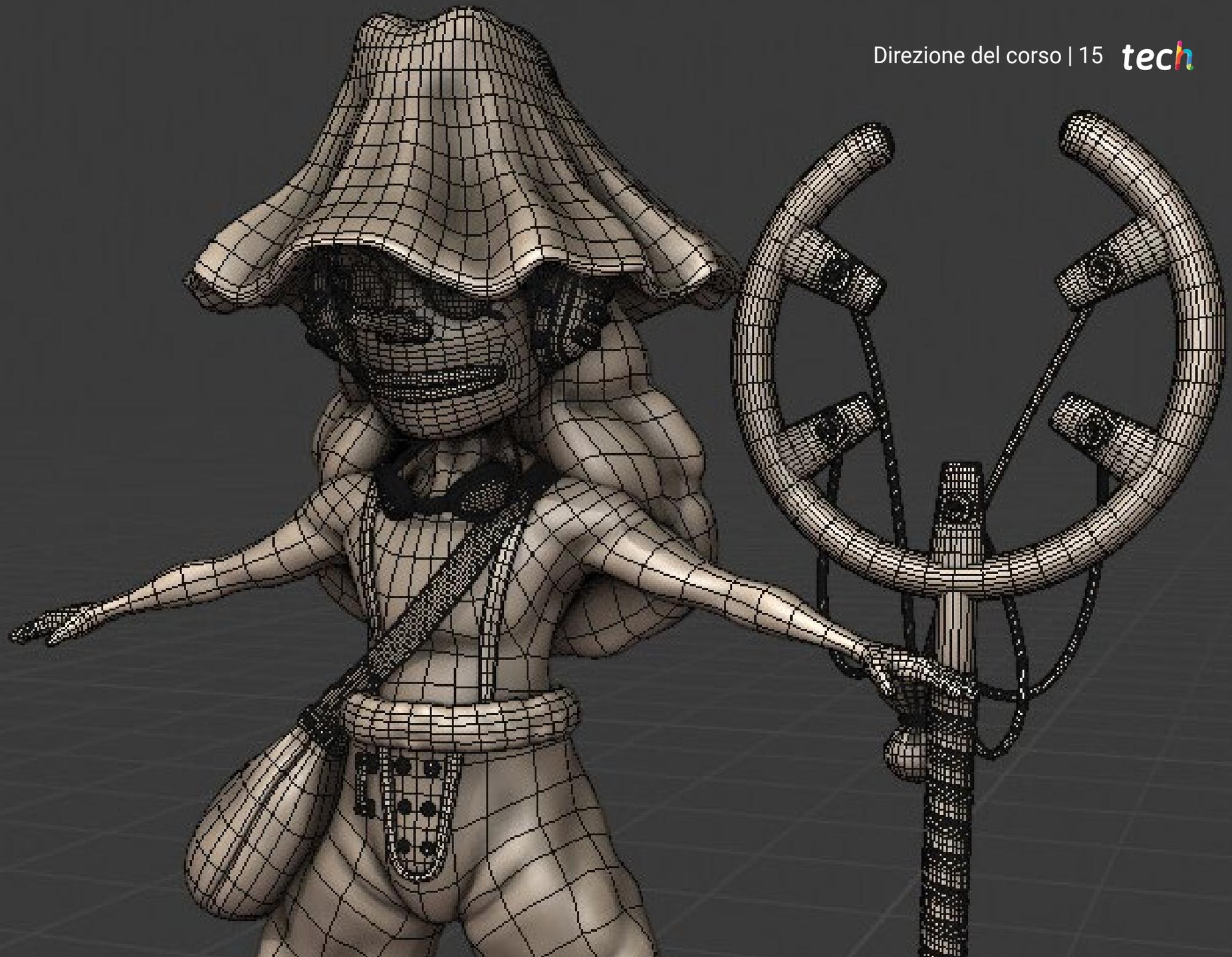
In TECH lavorerai su progetti di Rigging reali, in modo da assimilare in maniera efficace l'apprendimento teorico"

Direzione



Dott. Guerrero Cobos, Alberto

- *Rigger* e animatore del videogioco Vestigion sviluppato da Lovem Games
- Master in Arte e Produzione dell'Animazione presso l'Università del Galles del Sud
- Master in Modellazione di Personaggi 3D Da ANIMUM
- Master in Animazione di Personaggi 3D per Film e Videogiochi Da ANIMUM
- Laurea in Multimedia e Graphic Design presso la Scuola Universitaria di Design e Tecnologia (ESNE)



04

Struttura e contenuti

Questo programma illustra i controlli di deformazione e il loro utilizzo. All'inizio tratta la creazione di catene di *Joint* e il loro orientamento. Spiega poi il processo di *Skinning*, la pittura delle influenze assolute e approfondisce i diversi tipi di influenze: parte superiore del corpo, parte inferiore, clavicole, ecc. Il tutto, con il proposito di creare personaggi il più possibile realistici che diano un valore aggiunto alle produzioni.



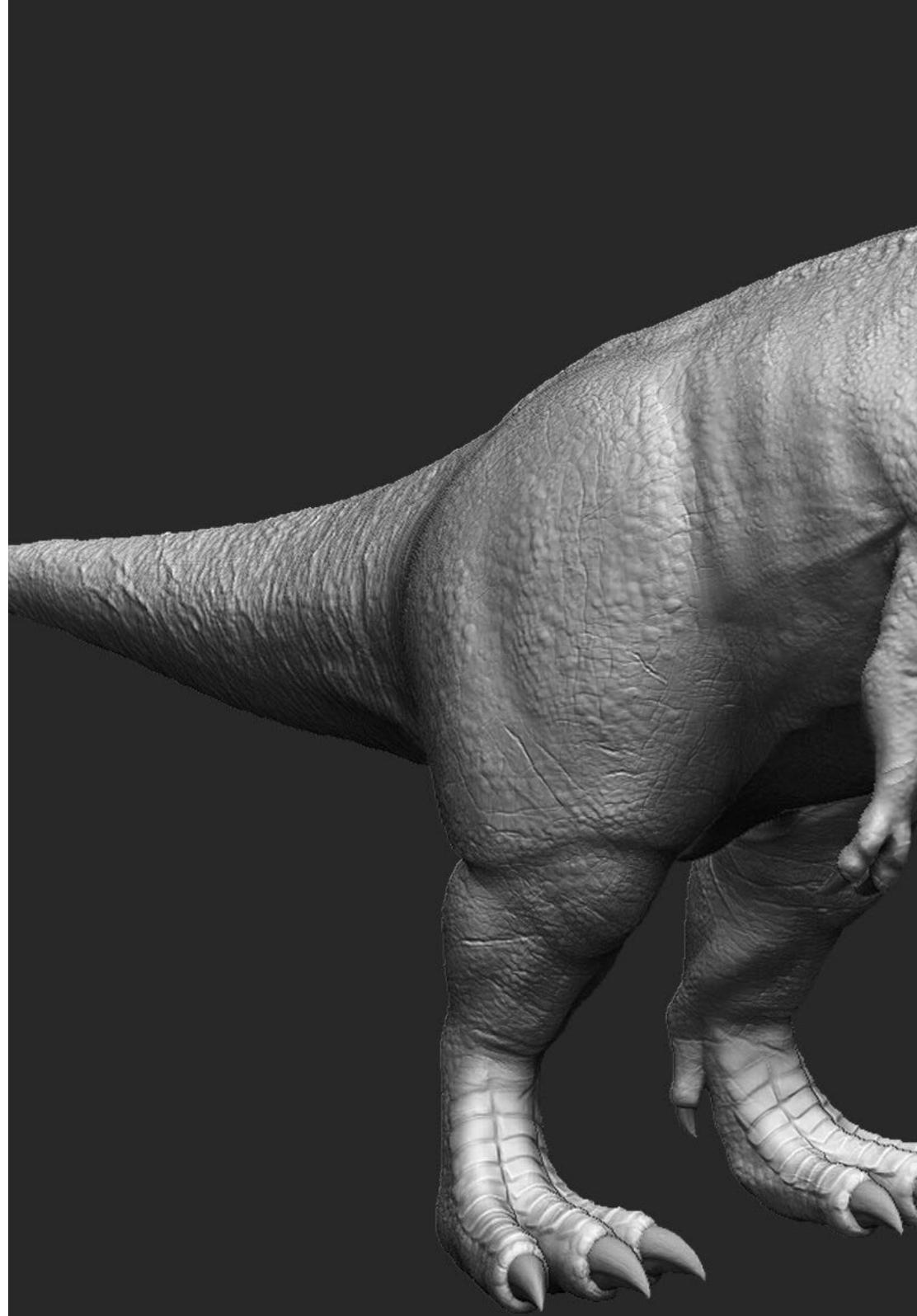


“

Questo Corso Universitario pone particolare enfasi sul lavoro con i Joint. Si tratta infatti di un elemento di base del software di deformazione del corpo"

Modulo 1. Rigging di deformazione corporeale

- 1.1. Sistemi e modelli
 - 1.1.1. Revisione del modello
 - 1.1.2. Approccio dei sistemi
 - 1.1.3. Nomenclature de *Joints*
- 1.2. Creazione di catene di *Joints*
 - 1.2.1. Strumenti di editing di *Joints*
 - 1.2.2. Fattori da tenere in considerazione
 - 1.2.3. Posizione e gerarchia di *Joints*
- 1.3. Orientazione di *Joints*
 - 1.3.1. L'importanza di una corretta orientazione
 - 1.3.2. Strumenti di orientazione di *Joints*
 - 1.3.3. Simmetria di *Joints*
- 1.4. *Skinning*
 - 1.4.1. Collegamento tra scheletro e geometria
 - 1.4.2. Strumenti per la pittura d'influenze
 - 1.4.3. Simmetria delle influenze nel modello
- 1.5. Pittura d'influenze assolute
 - 1.5.1. Approccio al processo di pittura d'influenze
 - 1.5.2. Influenze sulle parti del corpo tra due *Joints*
 - 1.5.3. Influenze sulle parti del corpo tra tre o più *Joints*
- 1.6. Influenze della parte inferiore del corpo del personaggio attenuate
 - 1.6.1. Movimenti articolari
 - 1.6.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 1.6.3. Processo di attenuazione





- 1.7. Influenze attenuate della parte superiore del corpo
 - 1.7.1. Movimenti articolari
 - 1.7.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 1.7.3. Processo di attenuazione
- 1.8. Influenze attenuate di braccio e mano
 - 1.8.1. Movimenti articolari
 - 1.8.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 1.8.3. Processo di attenuazione
- 1.9. Influenze attenuate della clavicola
 - 1.9.1. Movimenti articolari
 - 1.9.2. Animazioni per l'attenuazione delle influenze
 - 1.9.3. Processo di attenuazione
- 1.10. Processi di rifinitura di *Skinning*
 - 1.10.1. Riflesso di influenze simmetriche
 - 1.10.2. Correzione degli errori con i deformatore
 - 1.10.3. *Baking* de deformazioni su *Skin Cluster*



TECH ti insegna a copiare e riprodurre elementi simili per non dover ripetere i processi e velocizzare il tuo lavoro"

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 di 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 business school del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Rigging di Deformazione del Corpo 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 Rigging di Deformazione del Corpo** 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 Rigging di Deformazione del Corpo**

Ore Ufficiali: **150 o.**



*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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Rigging di Deformazione
del Corpo

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Rigging di Deformazione del Corpo

