

Corso Universitario

Rigging





tech università
tecnologica

Corso Universitario Rigging

Modalità: Online

Durata: 6 settimane

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 150 o.

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

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

L'industria del *Gaming* è ai livelli più alti della sua storia, ma non sembra aver raggiunto ancora il suo apice. I creatori di contenuti videoludici stanno ottenendo un grado di popolarità che non avrebbero mai immaginato e, di conseguenza, le aziende del settore stanno aumentando i loro ricavi in modo esponenziale. Questo ha un impatto diretto sul mercato delle opportunità di lavoro, in cui sta aumentando la domanda di profili *Rigger*. TECH ha creato quindi un programma che spiega in dettaglio gli elementi che riguardano questa professione. Oltre che i software più utilizzati in tutto il mondo. Basato su una metodologia di studio collaudata che favorisce l'apprendimento e che offre contenuti online e libertà di orario.





“

*TECH ti offre la possibilità di
entrare a far parte di uno dei settori
in maggiore crescita sul mercato"*

Negli ultimi anni i progressi tecnologici si sono susseguiti a un ritmo vertiginoso. Professioni che erano molto richieste due decenni fa stanno per scomparire. Per contro, le posizioni lavorative più recenti non dispongono di manodopera sufficiente. Per questo motivo, TECH si impegna a preparare i lavoratori del futuro. Ciò sviluppando qualifiche come questo programma in materia di *Rigging* che rispondano alle nuove realtà.

All'inizio del corso viene definito il ruolo del *Rigger*, le fasi del *Rigging* e le parti di un *Rig*; ciò offre una visione globale dell'argomento. Successivamente, si concentra sulle differenze tra i *Rig* per film e per i videogiochi e su come combinare i due software.

Di seguito viene studiato il modello 3D, analizzandone la topologia, le pose e gli elementi. Per poi introdurre nel seguente argomento alcune nozioni di base di Autodesk Maya. Come l'installazione, la spiegazione dell'interfaccia o la navigazione.

Infine, vengono esaminati alcuni elementi chiave del *Rigging* come i *Joints*, i *Clusters*, i *Constraints*, le curve e le *Blend Shapes*. Oltre ad alcune nozioni sul mercato del lavoro del *Rigging*.

La presentazione dei contenuti è pensata per rispondere il più possibile alle esigenze dello studente. La modalità è 100% online, senza orari fissi, e l'intero programma sarà disponibile fin dal primo giorno. Facilitando così l'assimilazione di quanto appreso e la conciliazione tra vita personale e professionale.

Questo **Corso Universitario in Rigging** 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*
- ◆ 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



TECH ti insegna come funzionano gli elementi chiave del *Rigging*, come *Giunti*, *Cluster*, *Vincoli*, ecc."

“

L'argomento specifico del Rigging per film e videogiochi spiega come combinare entrambe le tecniche, rendendo l'apprendimento il più completo possibile"

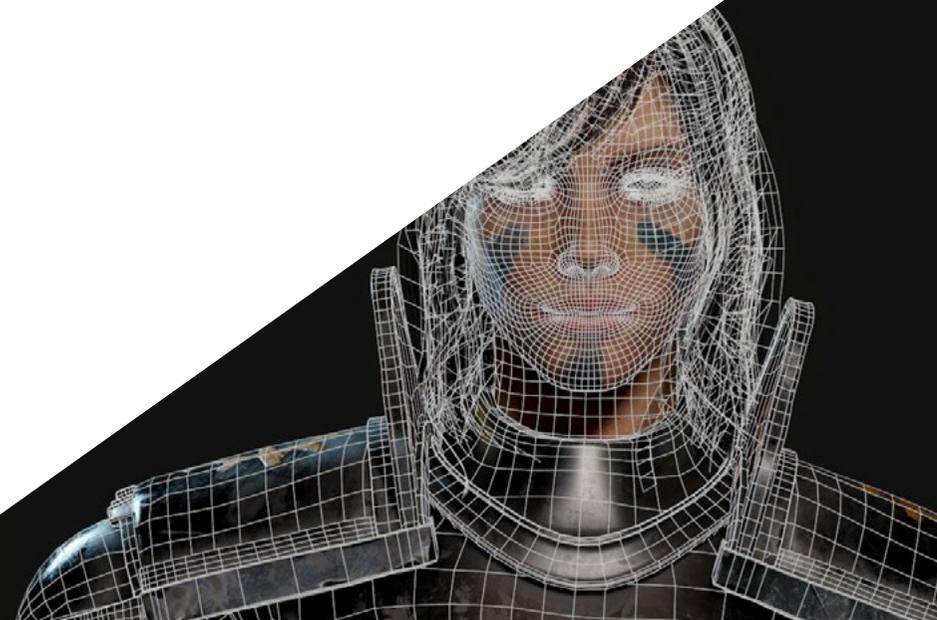
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

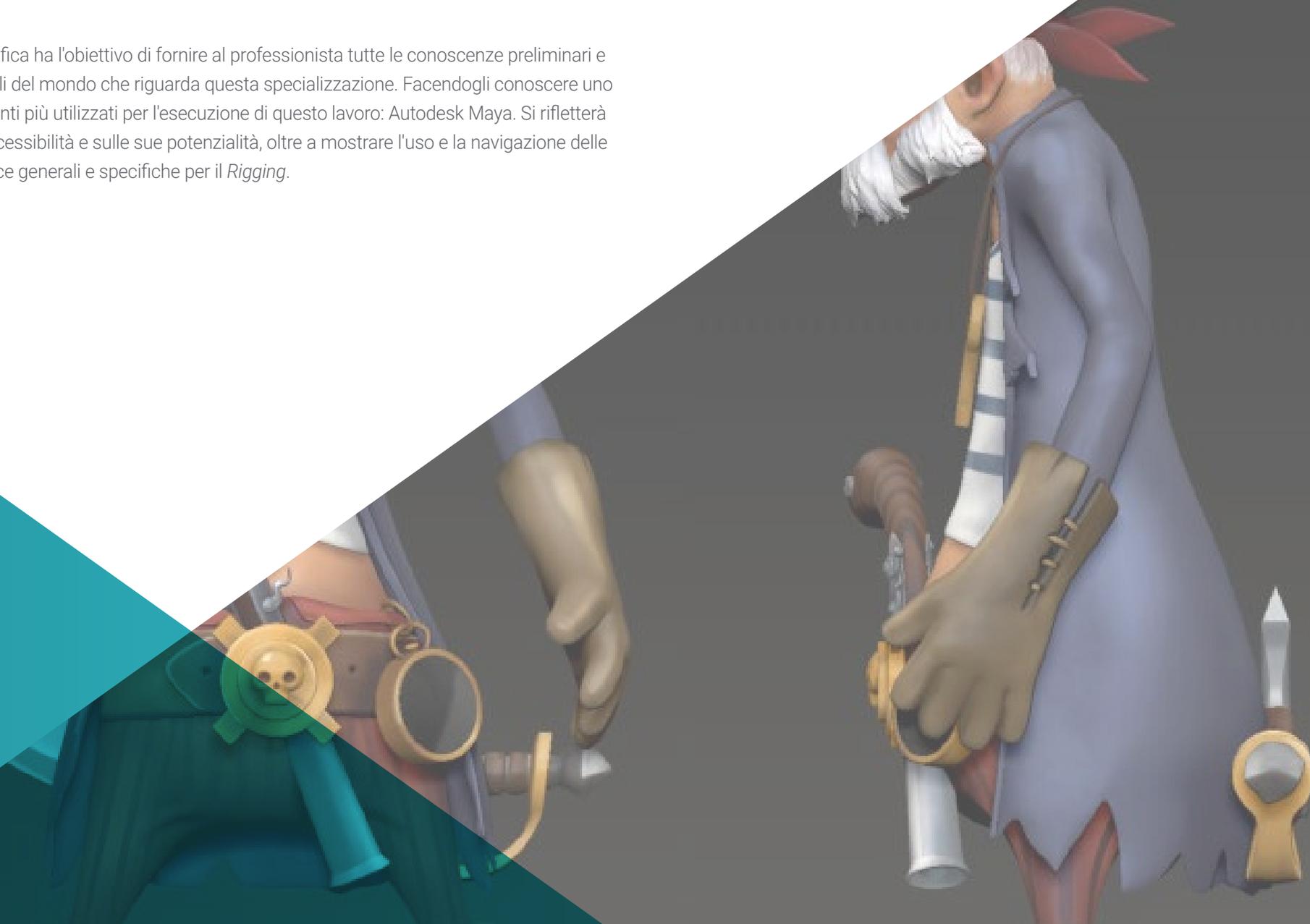
Impara a navigare in Autodesk Maya e familiarizzati con la sua interfaccia. Inoltre, ti mostriamo come installarlo con tutti i plugin necessari.

È stato messo a tua disposizione un elenco completo degli automatismi necessari per far funzionare le diverse parti di un Rig.



02 Obiettivi

Questa qualifica ha l'obiettivo di fornire al professionista tutte le conoscenze preliminari e fondamentali del mondo che riguarda questa specializzazione. Facendogli conoscere uno degli strumenti più utilizzati per l'esecuzione di questo lavoro: Autodesk Maya. Si rifletterà sulla sua accessibilità e sulle sue potenzialità, oltre a mostrare l'uso e la navigazione delle sue interfacce generali e specifiche per il *Rigging*.





“

*Grazie a TECH imparerai a utilizzare Autodesk Maya,
il software preferito dai professionisti del Rigging"*



Obiettivi generali

- ◆ Stabilire le caratteristiche della professione di *Rigger*
- ◆ Definire i diversi elementi coinvolti nella produzione di un *Rigging*
- ◆ Imparare a utilizzare gli strumenti della professione di *Rigger*

“

Gli studenti di questo programma saranno pienamente in grado di identificare le fasi di produzione di un Rigging”





Obiettivi specifici

- ◆ Comprendere il ruolo del *Rigger*
- ◆ Avere una conoscenza specialistica della catena di produzione
- ◆ Conoscere le differenze tra la produzione di film e di videogiochi
- ◆ Identificare le fasi di produzione di un *Rigging*
- ◆ Identificare le parti fondamentali di un *Rig*
- ◆ Padroneggiare il software Autodesk Maya come strumento di *Rigging*
- ◆ Conoscere in modo professionale le diverse tipologie di sistemi ed elementi che possono comporre un *Rig* di un personaggio
- ◆ Padroneggiare il sistema di ricerca di lavoro del settore

03

Direzione del corso

Il personale docente del Corso Universitario in Rigging ha una vasta esperienza nel settore e nell'insegnamento. In questo modo, l'apprendimento è sia teorico-didattico che applicabile alle esigenze del mercato. Consente inoltre di ottenere risposta alle domande più elementari o complesse da un punto di vista teorico e pratico.





“

Gli insegnanti di TECH ti affiancheranno durante tutto il processo di apprendimento in modo da non lasciare alcun dubbio irrisolto”

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

I contenuti di questa qualifica riguardano le caratteristiche principali del *Rigging*. Nozioni di base combinate con elementi più avanzati, sempre in un'ottica professionale. Lo studente apprenderà il ruolo di *Rigger*, le fasi e le parti di un progetto, il funzionamento di Autodesk Maya e altri elementi di un *Rigging*. Oltre alle differenze tra un *Rig* per il cinema e uno per i videogiochi.





“

Gli argomenti dedicati ad Autodesk Maya ti aiuteranno a comprendere e mettere in pratica i principali strumenti del programma”

Modulo 1. Rigging

- 1.1. Il ruolo di *Rigger*
 - 1.1.1. *Riggers*
 - 1.1.2. La produzione
 - 1.1.3. Comunicazione tra i dipartimenti
- 1.2. Fasi del *Rigging*
 - 1.2.1. *Rigging* di deformazione
 - 1.2.2. *Rigging* di controllo
 - 1.2.3. Modifiche e correzioni di bug
- 1.3. Parti di un *Rig*
 - 1.3.1. *Rigging* corporale
 - 1.3.2. *Rigging* facciale
 - 1.3.3. Automatismi
- 1.4. Differenze tra *Rig* per il cinema e per i videogiochi
 - 1.4.1. *Rigging* per cinema di animazione
 - 1.4.2. *Rigging* per videogiochi
 - 1.4.3. Utilizzo contemporaneo di altri software
- 1.5. Studio di modellazione 3D
 - 1.5.1. Topologia
 - 1.5.2. Pose
 - 1.5.3. Elementi, capelli e abbigliamento
- 1.6. Il software
 - 1.6.1. Autodesk Maya
 - 1.6.2. Installazione di Maya
 - 1.6.3. *Plugin* di Maya richiesti





- 1.7. Basi di Maya per *Rigging*
 - 1.7.1. Interfaccia
 - 1.7.2. Navigazione
 - 1.7.3. Pannelli di *Rigging*
- 1.8. Elementi principali di *Rigging*
 - 1.8.1. *Joints* (ossa)
 - 1.8.2. Curve (controlli)
 - 1.8.3. *Constraints*
- 1.9. Altri elementi di *Rigging*
 - 1.9.1. *Cluster*
 - 1.9.2. Deformatori non lineari
 - 1.9.3. *Blend shapes*
- 1.10. Specializzazioni
 - 1.10.1. Specializzazioni come *Rigger*
 - 1.10.2. Il *Reel*
 - 1.10.3. Piattaforme di portafoglio e di impiego



Scopri, grazie al nostro programma, le possibilità offerte dal *Reel* come mezzo per esporre e condividere 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 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** 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**

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

Modalità: Online

Durata: 6 settimane

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 150 o.

Corso Universitario

Rigging

