

Curso

Rigging de Personagens





Curso

Rigging de Personagens

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/rigging-personagens

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodología de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

Por vezes, há uma série de elementos dos videojogos que são ignorados pelo público, mas que têm uma importância vital para a experiência de jogo. O *Rigging* é uma dessas questões. Para que os personagens de cada videojogo tenham um comportamento gráfico adequado, é necessário aplicar um conjunto de modificações, alterações e deformações para tornar os seus movimentos realistas. Assim, a indústria precisa cada vez mais de especialistas em *Rigging* e, por isso, este curso oferece os melhores conhecimentos na área, para que os estudantes tenham acesso às principais empresas do setor e acabem por contribuir para os grandes títulos do futuro.





“

O Rigging de Personagens é básico para o sucesso de um videojogo. Especializa-te com este Curso e entra nas melhores empresas da indústria”

O design e a criação de videogames é um processo complexo que envolve um grande número de departamentos e especialistas. Assim, quando um projeto deste tipo é realizado é necessário ter programadores, designers de arte e de som, compositores de música, especialistas em jogabilidade e outros profissionais com competências muito específicas.

No domínio do design e animação de personagens, existe também um elevado grau de especialização. Assim, dentro desta disciplina existe uma outra que dedica-se a uma área muito específica da animação: o *Rigging*. Este termo refere-se a uma série de elementos relacionados com a animação de personagens que, se forem corretamente executados, tornam a experiência muito mais realista para os utilizadores.

O *Rigging*, portanto, tem a ver com a forma como as personagens movem -se e interagem com o ambiente do videogame, fazendo com que sejam capazes de se deformar corretamente em função dos seus movimentos e do contato com o resto dos objetos e elementos que estão ao seu alcance.

Este Curso de Rigging de Personagens oferece aos estudantes os melhores conhecimentos nesta disciplina especializada, para que possam trabalhar imediatamente numa das principais empresas da indústria graças às competências que irão adquirir neste curso.

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

- ◆ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em Design e Animação de Personagens
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que são concebidos, reúnem informação científica e prática sobre Rigging de Personagens
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras para o Rigging de Personagens
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Torna-te um especialista em Rigging de Personagens com este Curso”

“

A indústria precisa de especialistas em Rigging para ter sucesso nos seus projetos”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta formação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Se quer entrar na indústria dos videojogos, mas não sabe como, este curso é o que procura.

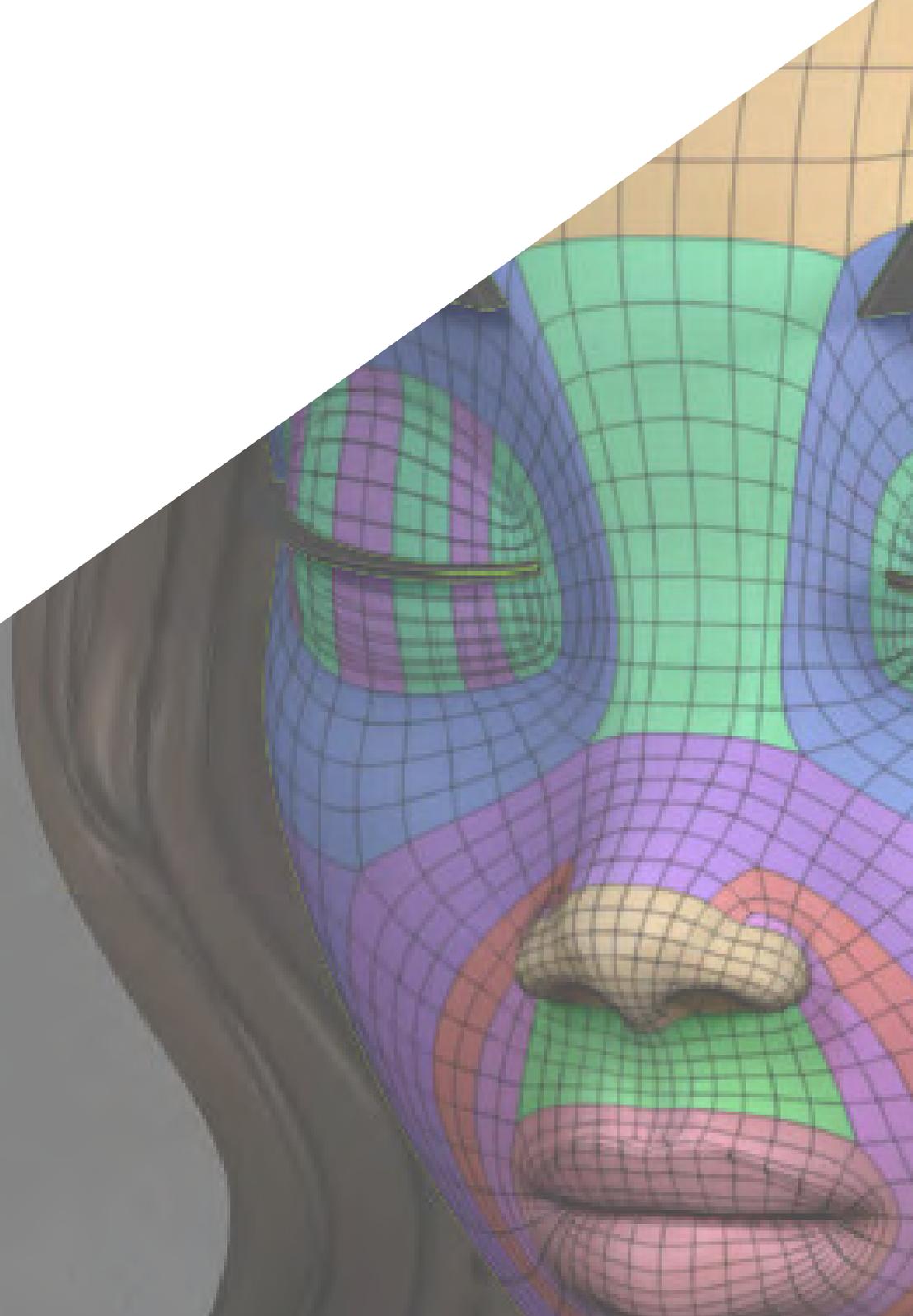
Aprende tudo sobre rigging de personagens e torna-te um profissional essencial para a tua empresa.

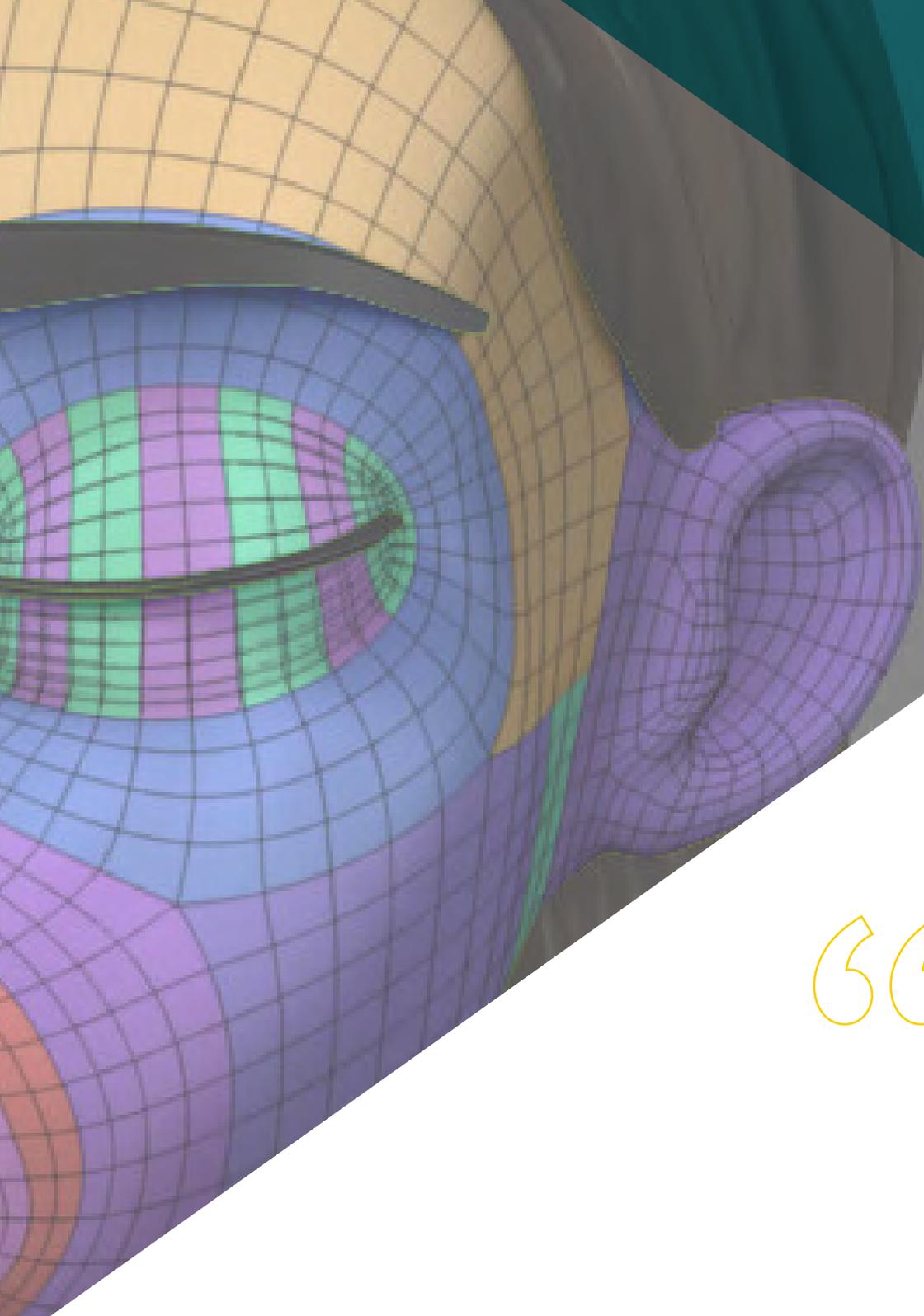


02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Rigging de Personagens é oferecer aos alunos todas as chaves para se tornarem grandes especialistas nesta disciplina. Com os conhecimentos adquiridos neste programa, os alunos poderão aceder a posições importantes dentro do departamento de Animação de Personagens nas maiores empresas de design de videogames do mundo, de modo a que o seu objetivo de sucesso neste setor esteja muito mais próximo.



A 3D wireframe model of a character's head, rendered in a grid pattern. The character has a large, expressive face with a wide, open mouth showing a pink tongue. The head is primarily purple and blue, with a yellow and orange section on the top. The background is a dark teal color with a white diagonal line separating it from a white area below.

“

O teu objetivo é trabalhar nas empresas que criaram os teus videojogos favoritos e este curso aproximar-te-á desse objetivo”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender o conceito de *Rigging*
- ◆ Compreender a importância do *Rigging* no design de Personagens de videojogos
- ◆ Obter competências gerais de modelagem 3D
- ◆ Conhecer os diferentes elementos envolvidos no design de Personagens

“

*A indústria dos videojogos
espera por ti. Especializa-te já”*





Objetivos específicos

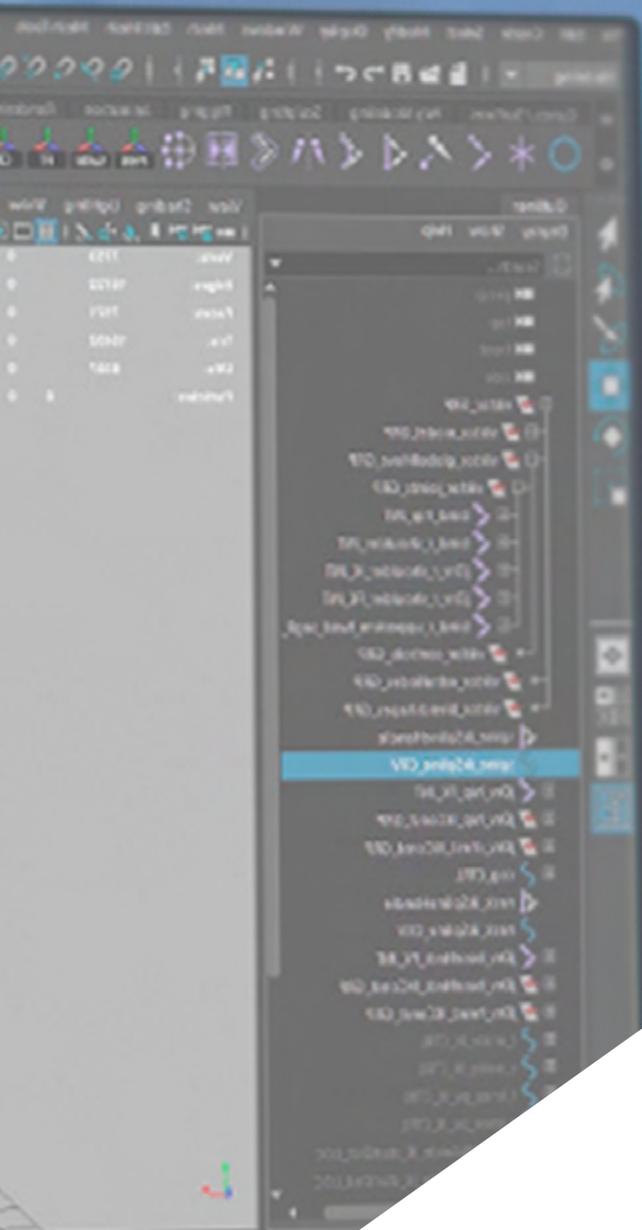
- ◆ Preparar elementos 3D para animação
- ◆ Aplicar deformações fisicamente corretas aos modelos 3D
- ◆ Adquirir competências na utilização de ferramentas digitais
- ◆ Desenvolver habilidades em manipulação de personagens para animação

03

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso de Rigging de Personagens foram concebidos pelos melhores especialistas na matéria, verdadeiros conhecedores do setor, pelo que sabem perfeitamente o que as empresas de design de videojogos exigem. Por conseguinte, este programa foi criado para que os alunos adquiram as competências necessárias para aceder às melhores empresas do mundo e desenvolver as suas capacidades na criação de videojogos.





“

*Os melhores conteúdos
para especializar-te em
Rigging de Personagens”*

Módulo 1. Rigging de Personagens

- 1.1. Funções de um *Rigger*. Conhecimentos de um *Rigger*. Tipos de *Rig*
 - 1.1.1. O que é um *Rigger*?
 - 1.1.2. Funções de um *Rigger*
 - 1.1.3. Conhecimentos de um *Rigger*
 - 1.1.4. Tipos de *Rig*
 - 1.1.5. Facilidades de Blender para fazer *Rig*
 - 1.1.6. Primeiro contacto com ossos e restrições
- 1.2. Cadeias e emparelhamento de ossos. Diferenças e restrições FK e IK
 - 1.2.1. Cadeias de ossos
 - 1.2.2. Emparelhamento de ossos
 - 1.2.3. Corrente FK e IK
 - 1.2.4. Diferenças entre FK e IK
 - 1.2.5. Utilização de restrições
- 1.3. Esqueleto humano e *Rig* facial. *Chaves de forma*
 - 1.3.1. Esqueleto humano
 - 1.3.2. Esqueleto humano avançado
 - 1.3.3. *Rig* facial
 - 1.3.4. *Chaves de forma*
- 1.4. Pesagem de vértices. Pesagem completa de uma personagem e criação de uma pose
 - 1.4.1. Sistema de pesagem
 - 1.4.2. Pesagem de um personagem: rosto
 - 1.4.3. Pesagem de um personagem: corpo
 - 1.4.4. Utilização do modo pose
- 1.5. *Rig* de personagem: sistema IK-FK coluna
 - 1.5.1. Localização e emparelhamento de ossos
 - 1.5.2. Sistemas FK
 - 1.5.3. Sistemas IK
 - 1.5.4. Outras opções
 - 1.5.5. Controlos





- 1.6. *Rig* de personagem: sistema IK-FK braços
 - 1.6.1. Localização e emparelhamento de ossos
 - 1.6.2. Sistemas FK
 - 1.6.3. Sistemas IK
 - 1.6.4. Outras opções
 - 1.6.5. Controlos
- 1.7. *Rig* de personagem: sistema IK-FK mão
 - 1.7.1. Localização e emparelhamento de ossos
 - 1.7.2. Sistemas FK
 - 1.7.3. Sistemas IK
 - 1.7.4. Outras opções
 - 1.7.5. Controlos
- 1.8. *Rig* de personagem: sistema IK-FK perna
 - 1.8.1. Localização e emparelhamento de ossos
 - 1.8.2. Sistemas FK
 - 1.8.3. Sistemas IK
 - 1.8.4. Outras opções
 - 1.8.5. Controlos
- 1.9. Facial
 - 1.9.1. Configuração facial
 - 1.9.2. Utilização de *Shape Keys*
 - 1.9.3. Utilização de botões
 - 1.9.4. Configuração de olhos
 - 1.9.5. *Squash* e *Stretch* da cabeça
- 1.10. Correções de forma e configuração facial
 - 1.10.1. Correções de forma
 - 1.10.2. Modo de pose
 - 1.10.3. Pesagem fácil
 - 1.10.4. Preparar o *Rig* para a produção

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

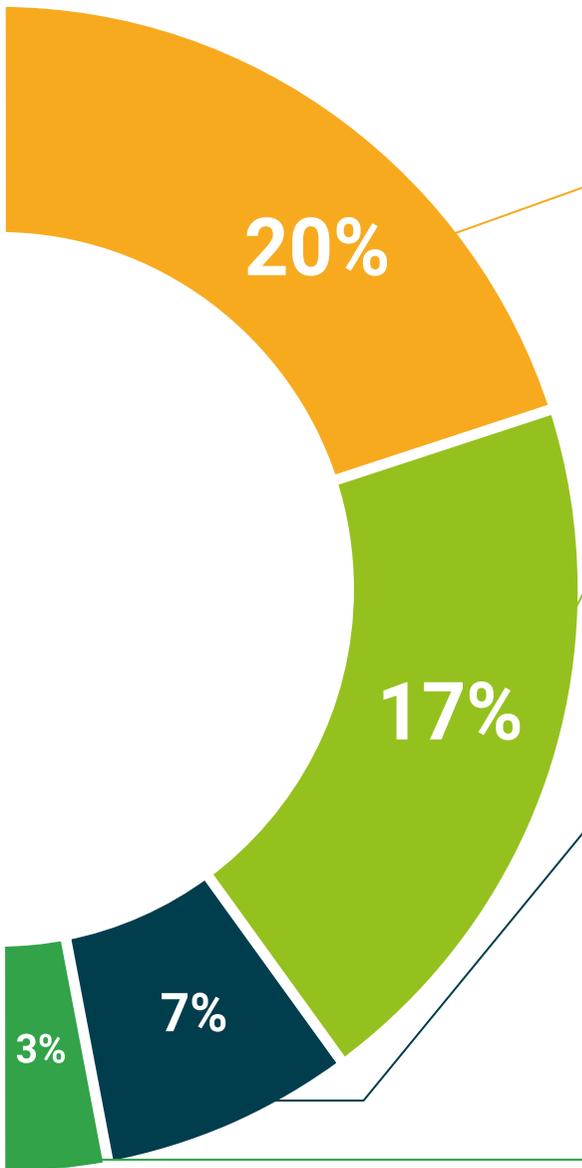
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

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

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

O Curso de Rigging de Personagens garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Rigging de Personagens** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Rigging de Personagens**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Global University 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

tech global
university

Curso

Rigging de Personagens

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Rigging de Personagens

