

Corso Universitario

Rigging Avanzato di Torso, Collo e Testa



Corso Universitario Rigging Avanzato di Torso, Collo e Testa

- » 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-avanzato-torso-collo-testa

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

Durante l'animazione di un personaggio, l'animatore può richiedere che il sistema *Rig* del torso e della testa sia configurato in modo da poter eseguire determinati movimenti che un *Rig* di base può non fornire. È quindi importante analizzare i problemi che un *Rig* di base può causare all'animatore durante il suo lavoro. Inoltre, è necessario considerare un *Rig* di deformazione e un sistema di controllo avanzato e professionale sull'impianto per dotare il nostro personaggio di automatismi. In questo modo, si evitano limitazioni e si facilita il lavoro di animazione. Nello sviluppo di questo sistema avanzato, saranno introdotti anche nuovi strumenti di Autodesk Maya, con i quali saranno progettati tutti gli automatismi del *Rig* di controllo avanzato della testa e del torso. I contenuti saranno insegnati in modalità 100% online e senza orari, in modo che gli studenti abbiano la possibilità di organizzare il loro tempo in base ai propri impegni.





“

*Impara a impostare e a lavorare
con lo strumento Spline IK Handle
e a incorporarlo nel modello"*

Nel corso del programma, lo studente otterrà gli strumenti chiave necessari per eseguire correttamente il *Rigging Avanzato* di Torso, Collo e Testa. Si lavorerà con lo strumento *Spline IK Handle*, si definiranno i *cluster*, si creeranno controlli IK per i *cluster* e si produrranno curve NURBS per i controlli FK.

Per perfezionare i movimenti del torso, verranno impostati i parametri *IK Handle*, lo strumento *Connection Editor* e un sistema *Twist*. Nel caso del collo e della testa, verranno create curve guida e *cluster* e verranno definite la gerarchia e la nomenclatura.

La parte finale del Corso Universitario è dedicata alla modifica dei parametri e all'approccio in modalità *Isolate* per la testa, utilizzando gli strumenti *Node Editor*, *Node Condition* e applicando il *Parent Constrain* a due elementi contemporaneamente. Si imparerà anche a collegare i *Rig* di deformazione e di controllo.

Questi contenuti saranno insegnati in una modalità totalmente online, senza orari e con il 100% del programma disponibile fin dal primo giorno. Inoltre, il programma è stato sviluppato in svariati formati in modo che lo studente possa scegliere quello più adatto alle sue esigenze. Questo facilita la conciliazione e l'assimilazione dei concetti.

Questo **Corso Universitario in Rigging Avanzato di Torso, Collo e Testa** 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 Avanzato di Torso, Collo e Testa*
- ◆ 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



In questo Corso Universitario imparerai a configurare un sistema di Rigging avanzato tenendo conto delle limitazioni che esso presenta"

“

TECH implementa una metodologia di lavoro professionale con tutti gli strumenti necessari della modalità Isolate per il Rig della testa”

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.

Il programma proposto prevede il collegamento degli impianti di deformazione e controllo. Un compito essenziale nel lavoro del Rigger.

Gli studenti impareranno a controllare i parametri dell'IK Handle per rendere credibili i movimenti del torso.

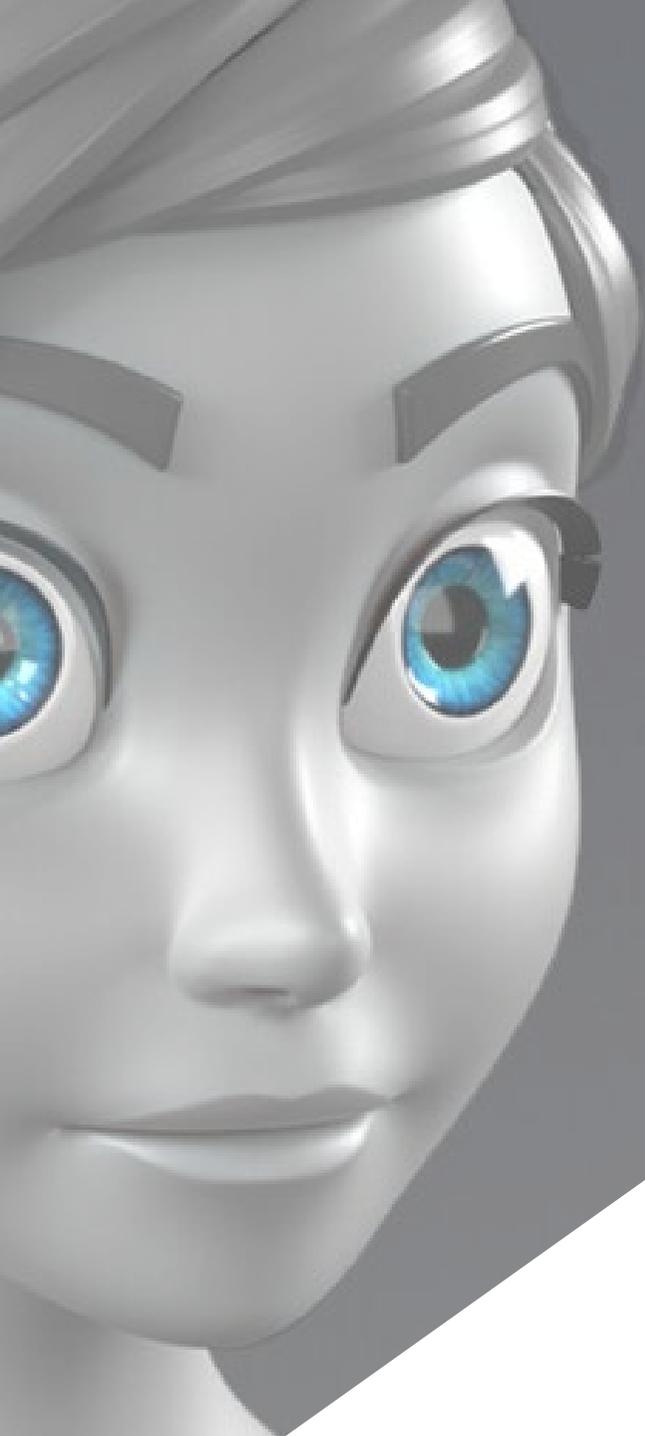


02

Obiettivi

Gli studenti del Corso Universitario in Rigging Avanzato di Torso, Collo e Testa acquisiranno le tecniche più avanzate di *Rigging* dei personaggi in 3D. Saranno inoltre in grado di progettare sistemi e meccanismi del personaggio adatti alla natura della produzione e di acquisire competenze specialistiche per svolgere il lavoro di *Rigging* nei film o nei videogiochi. Inoltre, sapranno come gestire strumenti essenziali come *Spline IK Handle* o *Node Editor*.





“

In TECH apprenderai come creare controlli IK per i cluster applicabili al torso dei personaggi”



Obiettivi generali

- ◆ Acquisire tecniche avanzate di *rigging* per personaggi 3D
- ◆ Imparare a utilizzare i software più recenti
- ◆ Analizzare i modelli 3D per il *rigging*
- ◆ Ideare sistemi e meccanismi di caratterizzazione adatti alla natura della produzione
- ◆ Fornire gli strumenti e le competenze specialistiche per affrontare il lavoro di *rigging* nel cinema o nei videogiochi

“

L'uso corretto degli elementi Cluster è essenziale per ottenere Rig realistici. Noi di TECH ti insegniamo tutti i trucchi che devi conoscere”





Obiettivi specifici

- ◆ Concepire i limiti del *Rigging* di base e le esigenze dell'animatore
- ◆ Proporre un sistema versatile e avanzato per il torso, il collo e la testa del personaggio
- ◆ Saper usare lo strumento *Spline IK Handle* per lo sviluppo del sistema del torso
- ◆ Padroneggiare l'uso di *Clusters*
- ◆ Modificare e limitare le trasformazioni dei componenti del *Rig*
- ◆ Progettare un sistema per bloccare la testa del personaggio attraverso il *Node Editor*
- ◆ Gerarchizzare correttamente tutti gli elementi di un *Rig*

03

Direzione del corso

Questo Corso Universitario è tenuto da esperti con una vasta esperienza nel settore del *Rigging*, che hanno lavorato su progetti reali e che conoscono gli aspetti chiave per ottenere un movimento realistico di testa, collo e busto. Si imparerà a creare sistemi avanzati utilizzando i *Cluster* e i *Parent Constrain*, avendo sempre la possibilità di chiarire qualsiasi dubbio con il personale docente.





“

Impara a utilizzare lo strumento Connection Editor in modo professionale grazie ai consigli del personale docente di TECH”

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

Il programma inizia analizzando il *Rigging* del torso, presentando il sistema avanzato e i suoi limiti. Verrà spiegato come utilizzare lo strumento *Spline IK Handle*, i *cluster* o le curve NURBS, tra gli altri elementi. Verranno quindi spiegate le caratteristiche del *Rigging* della testa e del collo. In questa parte si imparerà a utilizzare la modalità *Isolate*. L'ultimo argomento sarà dedicato al collegamento del *Rig* di deformazione e del *Rig* di controllo.

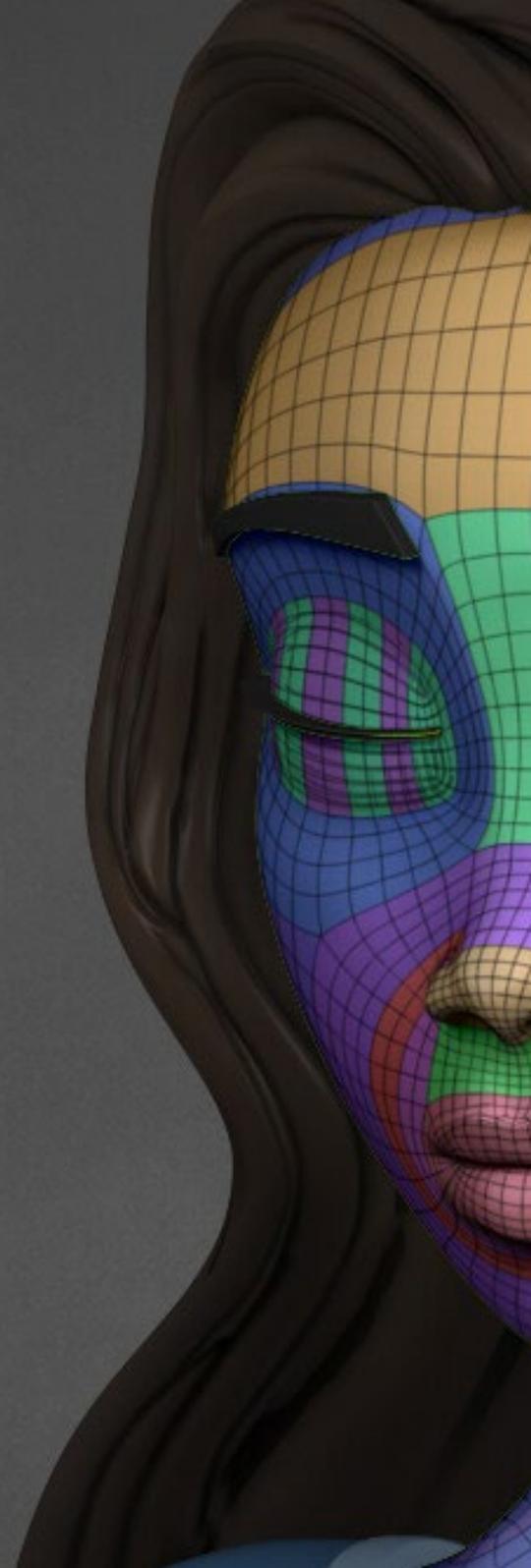


“

Il collegamento dei Rig di deformazione e controllo può presentare alcune difficoltà. In questo programma imparerai a individuare i possibili errori e a proporre soluzioni”

Modulo 1. Rigging avanzato di torso, collo e testa

- 1.1. *Rigging* avanzato del torso
 - 1.1.1. Limiti di un *Rigging*
 - 1.1.2. Proposte di miglioramento
 - 1.1.3. Approccio al sistema avanzato
- 1.2. Strumento *Spline IK Handle*
 - 1.2.1. Funzionamento dello strumento
 - 1.2.2. Configurazioni dello strumento
 - 1.2.3. Incorporazione di *Spline IK Handle* al nostro modello
- 1.3. Creazione di controlli IK del torso
 - 1.3.1. *Cluster*
 - 1.3.2. Controlli IK per *Clusters*
 - 1.3.3. Gerarchie e nomenclatura
- 1.4. Creazione di controlli FK del torso
 - 1.4.1. Creazione di curve NURBS
 - 1.4.2. Comportamento del sistema
 - 1.4.3. Nomenclatura e gerarchia
- 1.5. Torsione del tronco
 - 1.5.1. Parametri *IK Handle*
 - 1.5.2. Strumento *Connection Editor*
 - 1.5.3. Configurazione del sistema *Twist* del torso
- 1.6. *Rigging* avanzato di collo e testa
 - 1.6.1. Limiti di un *Rigging*
 - 1.6.2. Proposte di miglioramento
 - 1.6.3. Approccio al sistema avanzato



- 1.7. Creazione del sistema del collo
 - 1.7.1. Creazione della curva guida e *Clusters*
 - 1.7.2. Controlli di testa e collo
 - 1.7.3. Nomenclatura e gerarchia
- 1.8. Modifica dei parametri
 - 1.8.1. Bloccare e nascondere le trasformazioni
 - 1.8.2. Limiti delle trasformazioni
 - 1.8.3. Creare parametri personalizzati
- 1.9. Modo *Isolate* per la testa
 - 1.9.1. Approccio
 - 1.9.2. Strumento *Node Editor* e nodo condizione
 - 1.9.3. *Parent Constrain* a due elementi contemporaneamente
- 1.10. Collegamento di *Rig* di deformazione e *Rig* di controllo
 - 1.10.1. Origine del problema
 - 1.10.2. Proporre la soluzione
 - 1.10.3. Sviluppo del sistema e gerarchia

“

Un argomento specifico è stato dedicato alla modifica dei parametri, con processi quali il blocco e l'occultamento delle informazioni o la limitazione delle trasformazioni"

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 Avanzato di Torso, Collo e Testa 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 Avanzato di Torso, Collo e Testa** 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 Avanzato di Torso, Collo e Testa**

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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Rigging Avanzato di Torso,
Collo e Testa

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

Corso Universitario

Rigging Avanzato di Torso,
Collo e Testa