

Corso Universitario

Rigging di Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python





Corso Universitario Rigging di Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python

- » 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-controllo-corpo-creazione-strumenti-python

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

Un corretto *Rigging* di controllo è essenziale nel processo di creazione del personaggio. È infatti il punto di collegamento tra il *Rigger* e l'animatore. Pertanto, fornire un *Set-Up* intuitivo e accessibile accelererà i tempi del progetto e contribuirà a ottenere un risultato soddisfacente. Lo sviluppo del *Rigging* di controllo prevede l'uso di strumenti molto specifici. Per questo programma, quindi, è stato sviluppato un piano di studi particolarmente tecnico con tutte le definizioni e i processi coinvolti. Tutto questo con una metodologia online e in diversi formati che favoriscono l'assimilazione dei contenuti e forniscono allo studente un processo di apprendimento adattato ai loro tempi e alle loro esigenze.





“

In questo programma imparerai a sincronizzare il tuo lavoro con quello dell'animatore. Una qualità molto richiesta dalle aziende"

La progettazione degli elementi di controllo è spesso un processo molto ripetitivo. Questo rende indispensabile l'uso di strumenti per risparmiare tempo. A volte, ridurre le scadenze è importante quasi quanto il risultato finale. Per questo motivo, gli ultimi argomenti riguarderanno la creazione di strumenti propri che aiutino a sviluppare il sistema di controllo più rapidamente.

Script Editor, il linguaggio di programmazione Python e la libreria di comandi Maya saranno fondamentali in questo processo. Offre un'ampia gamma di possibilità per eseguire i compiti più complessi in modo agevole.

Queste facilità verranno utilizzate per avviare i vari processi coinvolti nella creazione dei controlli. Principalmente, le curve NURBS, gli elementi *Constrain* e *Parent Constrain*. Tenendo sempre conto della gerarchia degli elementi e della soluzione finale quando si collegano i *Rigging* di deformazione e di controllo.

Per realizzare questo processo di apprendimento, è stata implementata una metodologia comprovata che offre i contenuti in una modalità 100% online. Inoltre, l'intero programma sarà disponibile fin dal primo giorno e senza orari fissi, facilitando così la conciliazione dell'aspetto personale e lavorativo da parte dello studente.

Questo **Corso Universitario in Rigging di Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python** 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 Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti Python
- ◆ 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

“

Questo Corso Universitario analizza i fondamenti della programmazione Python per il Rigging. È possibile così creare i propri strumenti e velocizzare il lavoro”

“

Conoscere gli usi e le classi degli elementi Constrain è essenziale per creare un Rigging di controllo adeguato. Il personale docente di TECH ti fornirà tutti gli aspetti chiave”

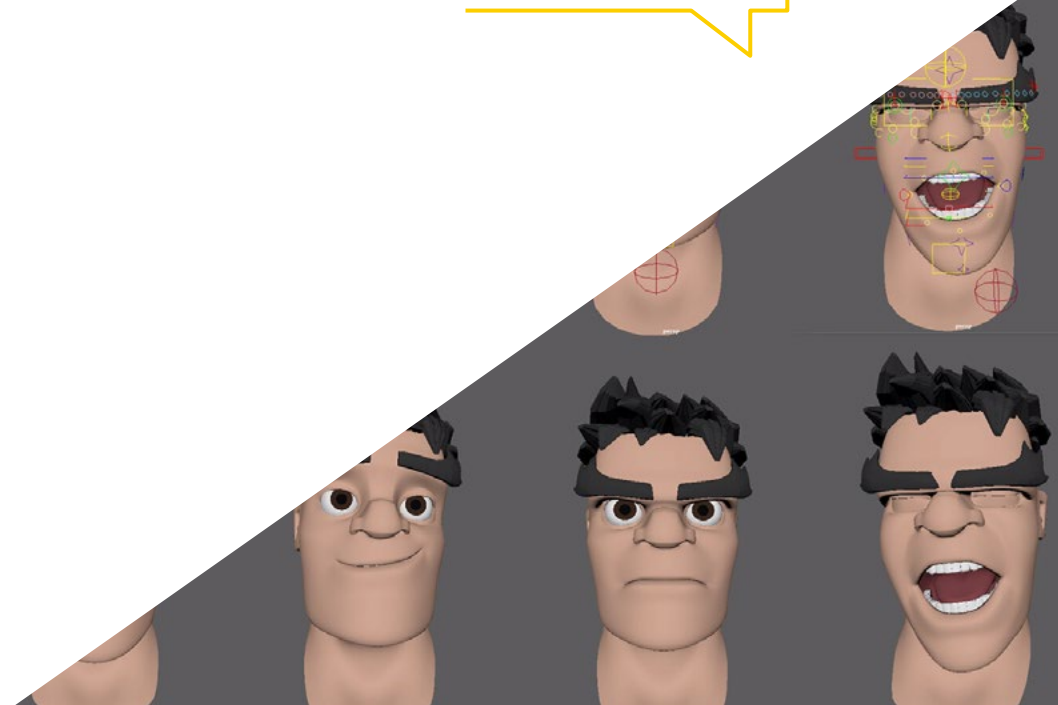
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 il ruolo delle radici nell'impostazione della posizione iniziale dei comandi grazie agli esperti di TECH.

Lo strumento Script Editor è uno dei più utili di Maya. In questo Corso Universitario imparerai a utilizzarlo in modo professionale.

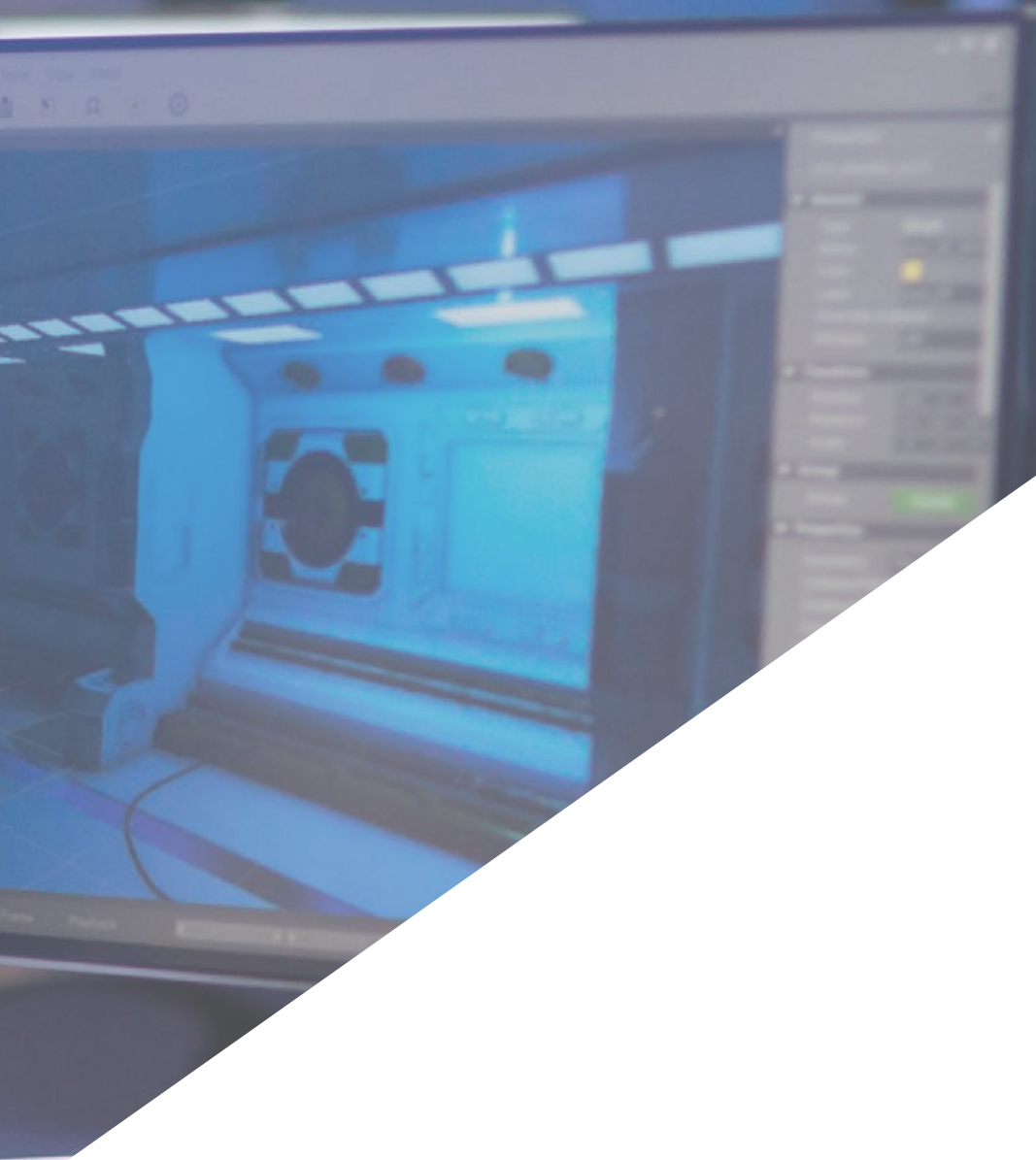


02

Obiettivi

Lo studente di questo programma sarà in grado di comprendere e implementare un *Rig* di controllo. Sapendolo adattare in ogni momento alle caratteristiche del progetto e del personaggio stesso. A tal fine, si imparerà a creare controlli, ad esempio attraverso curve di tipo NURBS, predefinite o modificate dal *Rigger* stesso. Infine, lo studente imparerà le basi di Python per il *Rigging*, a lavorare con lo strumento *Script Editor* e a creare *Roots* automaticamente con Python.





“

In TECH imparerai a lavorare con curve NURBS predefinite e a modificarle in base alle esigenze del progetto"

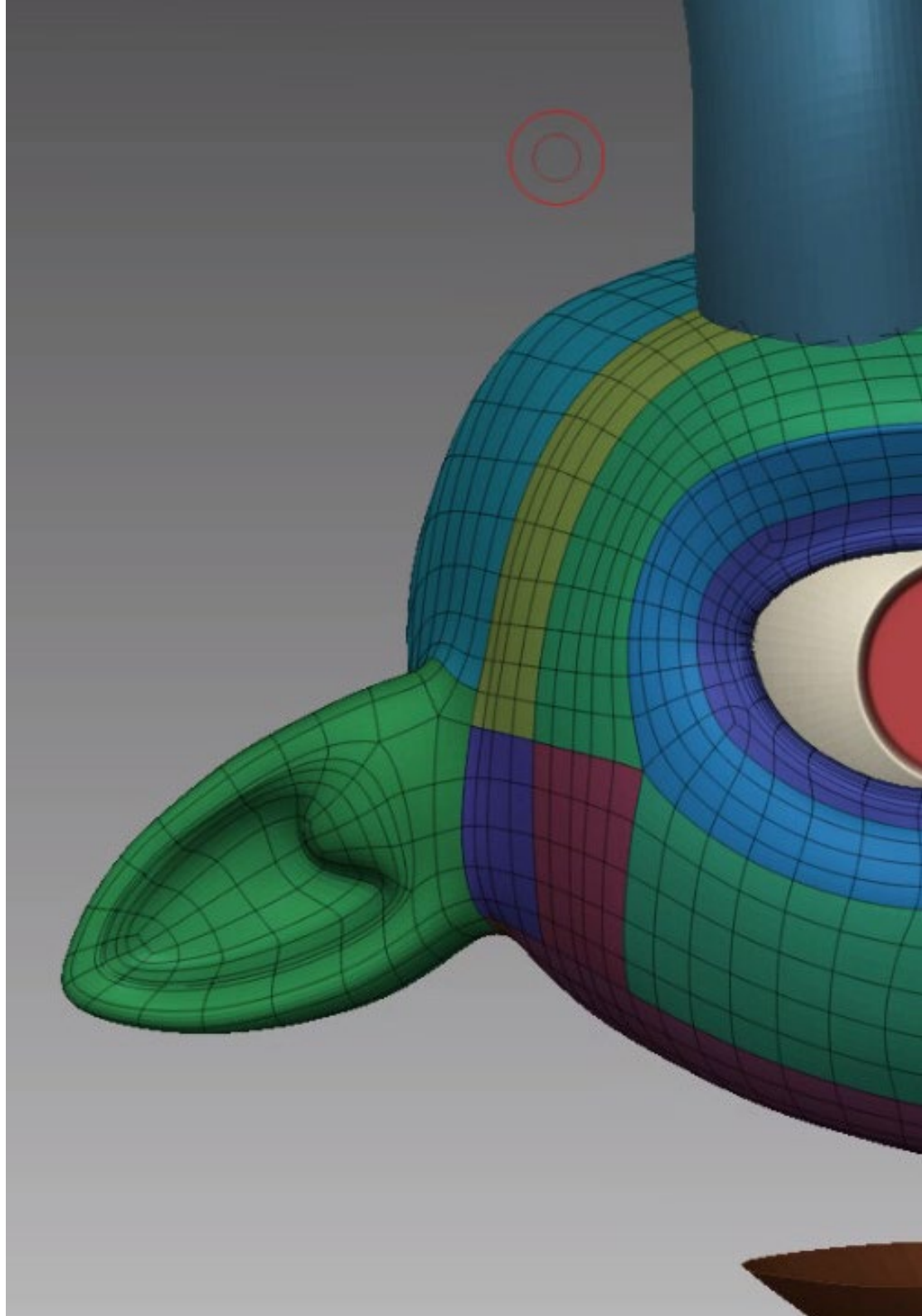


Obiettivi generali

- ◆ Capire come funziona un *Rig* di controllo
- ◆ Creare controlli appropriati per il *Rig*
- ◆ Comprendere le possibilità di Python per Maya
- ◆ Elaborare *Script* concreti per il progetto

“

Familiarizzati con la connessione di deformazioni e controlli tramite Parent Constrain grazie all'argomento specialistico proposto da TECH”





Obiettivi specifici

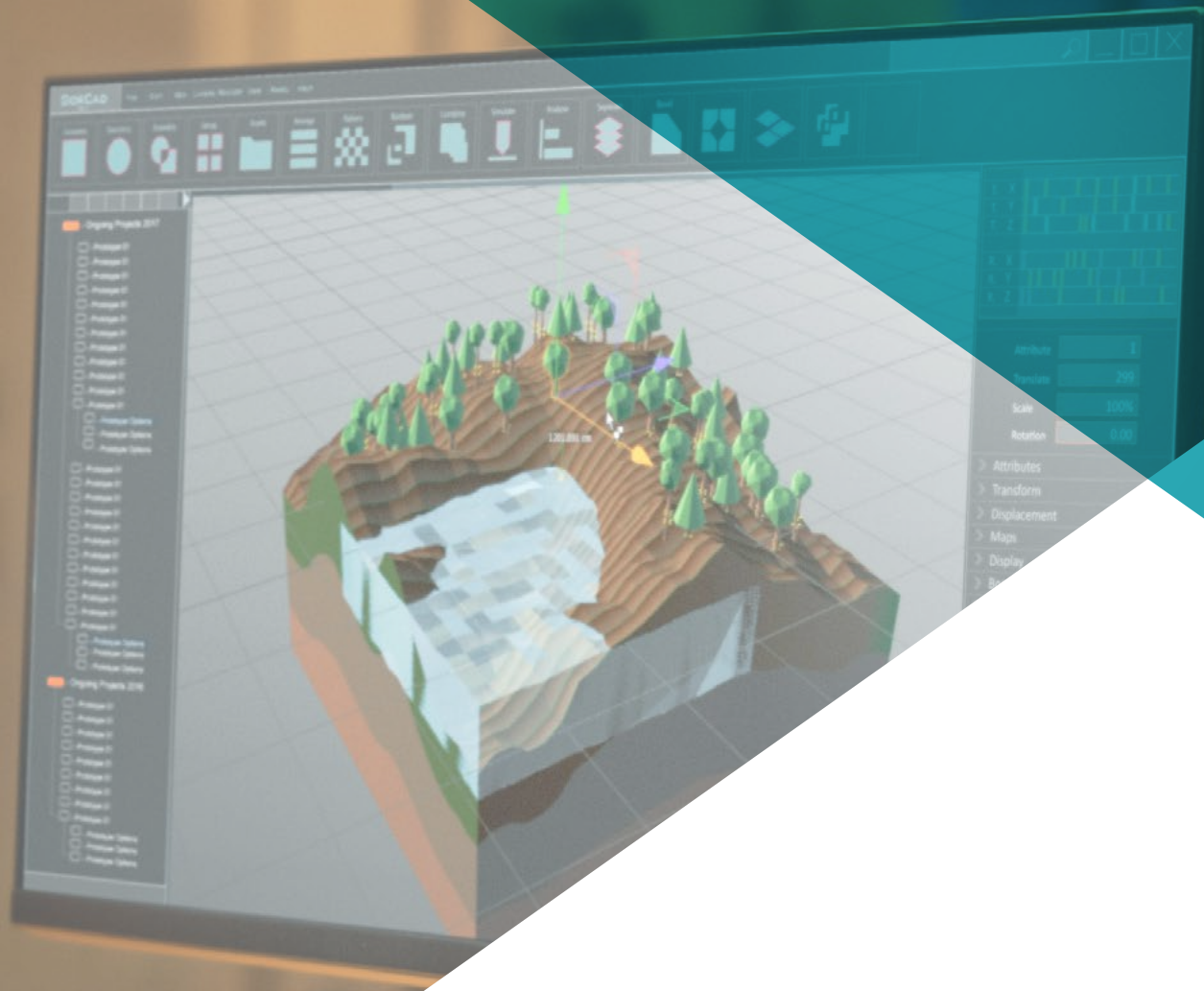
- ◆ Conoscere in maniera approfondita le funzioni di un *Rig* di controllo e della sua importanza
- ◆ Padroneggiare lo standard di nomenclatura degli elementi del settore
- ◆ Creare e modificare gli elementi di curva di tipo NURBS per la creazione di controlli del *Rig*
- ◆ Analizzare il personaggio per impostare un *Rig* di controllo adeguato
- ◆ Configurare i controlli in modo appropriato per facilitare la fase di animazione
- ◆ Concepire gli strumenti di *Constrain* e le loro possibilità
- ◆ Introdurre il linguaggio di programmazione Python per la creazione di strumenti in Autodesk Maya
- ◆ Sviluppare *Scripts* personalizzati per il lavoro di *Rigging*

03

Direzione del corso

Il Corso Universitario in *Rigging* di Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python è uno dei più tecnici nel suo campo. Per questo motivo, è particolarmente necessaria la presenza di un personale docente con la massima padronanza degli elementi che lo compongono. Gli studenti avranno l'opportunità di porre domande specifiche su argomenti quali la programmazione Python, gli elementi *Constrain* o la creazione di *Script* personalizzati.





“

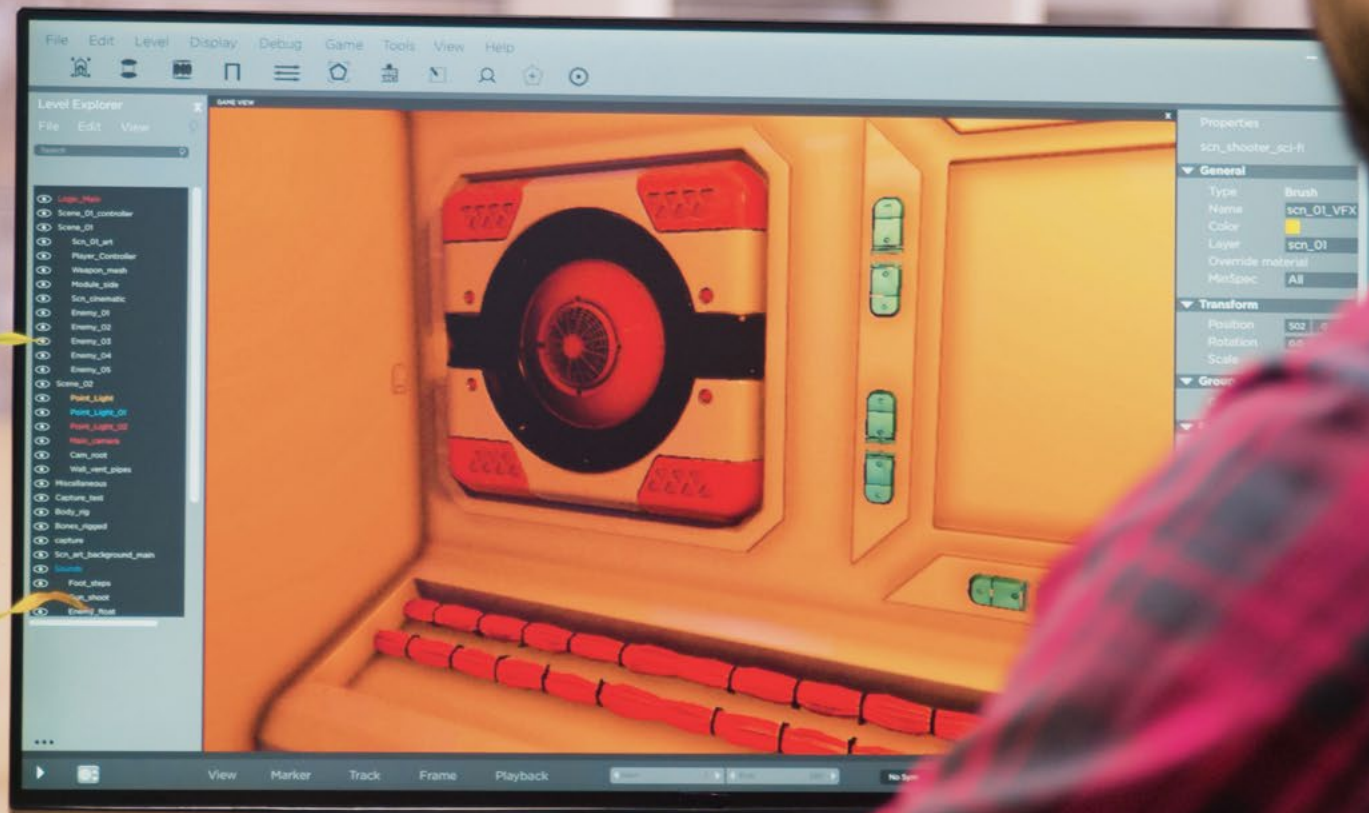
I docenti di questo Corso Universitario ti insegneranno a creare root automaticamente con Python per velocizzare i tuoi progetti”

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 questo Corso Universitario illustrano il sistema di controllo del *Rigging* e offre diversi modi per ottimizzare il suo sviluppo. Concetti come le curve di tipo NURBS o gli elementi *Constrain* saranno analizzati nei primi argomenti, insieme alla creazione di controlli sul corpo umano e alla definizione delle loro posizioni iniziali. Infine, verranno fornite le variabili, le funzioni e i loop Python per il *Rigging*, nonché le nozioni necessarie ad elaborare *Script* che colleghino e scolleghino il *Rigging* di deformazione e di controllo.





“

Impara a configurare un sistema di controllo e le diverse nomenclature esistenti. Affiancato in ogni momento da un professionista del settore"

Modulo 1. *Rigging* di controllo del corpo e creazione di strumenti con Python

- 1.1. Fondamenti del *Rigging* di controllo
 - 1.1.1. Funzione del *Rigging* di controllo
 - 1.1.2. Approccio al sistema//Nomenclature
 - 1.1.3. Elementi del *Rigging* di controllo
- 1.2. Curve NURBS
 - 1.2.1. NURBS
 - 1.2.2. Curve NURBS predefinite
 - 1.2.3. Modifica di curve NURBS
- 1.3. Creazione di controlli sul corpo umano
 - 1.3.1. Fondamenti
 - 1.3.2. Posizione
 - 1.3.3. Forma e colore
- 1.4. Impostare la posizione iniziale dei controlli
 - 1.4.1. Funzione dei *Roots*
 - 1.4.2. Approccio
 - 1.4.3. Processo di abbinamento
- 1.5. Elementi *Constrains*
 - 1.5.1. *Constrains*
 - 1.5.2. Tipi di *Constrains*
 - 1.5.3. Uso di *Constrains* nel *Rigging*
- 1.6. Collegare *Rigging* di deformazione a *Rigging* di controllo
 - 1.6.1. Approccio
 - 1.6.2. Processo di collegamento con *Parent Constrain*
 - 1.6.3. Gerarchia degli elementi e soluzione finale





- 1.7. *Script Editor*
 - 1.7.1. Strumento *Script Editor*
 - 1.7.2. Librerie di comandi Maya per Python
 - 1.7.3. Creare strumenti personalizzati con la programmazione
- 1.8. Fondamenti Python per *Rigging*
 - 1.8.1. Variabili
 - 1.8.2. Funzioni
 - 1.8.3. Loop
- 1.9. Creare *Roots* automaticamente con Python
 - 1.9.1. Approccio
 - 1.9.2. Comandi necessari
 - 1.9.3. Esecuzione riga per riga
- 1.10. *Script* di collegamento e scollegamento *Rigging* di deformazione e controllo
 - 1.10.1. Approccio
 - 1.10.2. Comandi necessari
 - 1.10.3. Esecuzione riga per riga

“ Con il programma proposto da TECH avrai accesso alle librerie di comandi Maya per Python e imparerai a creare strumenti personalizzati ”

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 Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python 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 Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python** 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 Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python**

N° 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 Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python

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

Corso Universitario

Rigging di Controllo del Corpo e Creazione di Strumenti con Python

