

Corso Universitario

Rigging dei Personaggi





tech università
tecnologica

Corso Universitario Rigging dei Personaggi

- » 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-personaggi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

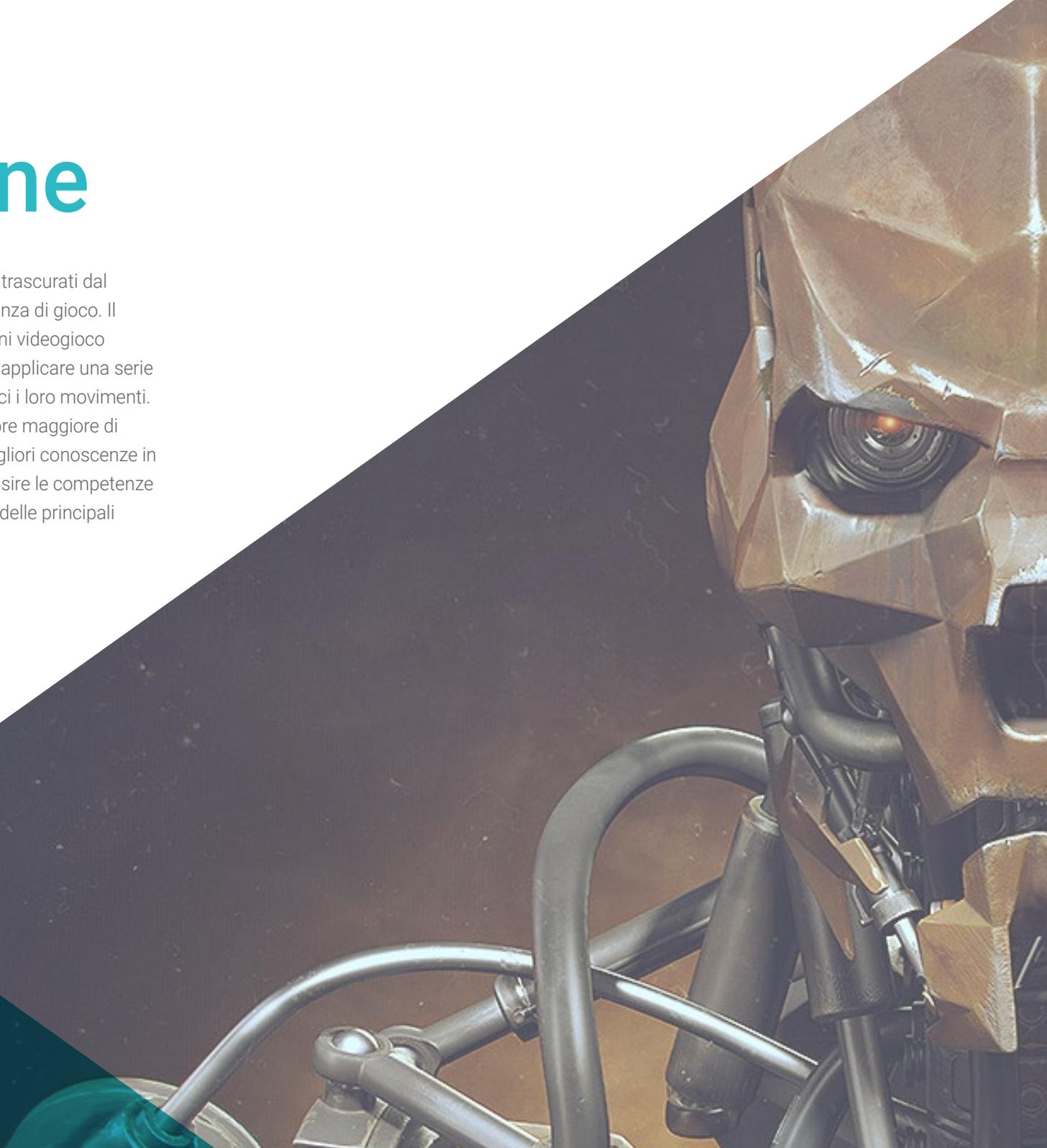
Titolo

pag. 24

01

Presentazione

Ci sono alcuni elementi dei videogiochi che a volte vengono trascurati dal pubblico e che invece sono di vitale importanza per l'esperienza di gioco. Il *Rigging* è uno di questi elementi. Affinché i personaggi di ogni videogioco abbiano un comportamento grafico adeguato, è necessario applicare una serie di modifiche, alterazioni e deformazioni che rendono realistici i loro movimenti. L'industria dei videogiochi necessita quindi un numero sempre maggiore di esperti in *Rigging* e questa specializzazione offre tutte le migliori conoscenze in merito a tale soggetto, in modo che lo studente possa acquisire le competenze necessarie per contribuire alla realizzazione dei videogiochi delle principali imprese del settore.





“

Il Rigging dei Personaggi è la base per il successo di un videogioco. Specializzati iscrivendoti a questo Corso Universitario ed entra a far parte delle migliori aziende del settore”

La progettazione e la creazione di videogiochi è un processo complesso che coinvolge un gran numero di dipartimenti e specialisti. Pertanto, quando si intraprende un progetto di questo tipo, sono necessari programmatori, art designer, sound designer, compositori musicali, esperti di gameplay e altri professionisti con competenze molto specifiche.

Anche nel campo della progettazione e dell'animazione dei personaggi è richiesto un alto grado di specializzazione. Pertanto, all'interno di questa disciplina ve n'è un'altra dedicata a un'area molto specifica dell'animazione: il *Rigging*. Questo termine si riferisce a una serie di elementi relativi all'animazione dei personaggi che, se realizzati correttamente, rendono l'esperienza molto più realistica per gli utenti.

Il *Rigging*, ha a che fare con il modo in cui i personaggi si muovono e interagiscono con l'ambiente del videogioco, facendo sì che possano deformarsi correttamente in base ai loro movimenti e al contatto con il resto degli oggetti e degli elementi che si trovano intorno a loro.

Il Corso Universitario in Rigging dei Personaggi offre allo studente le migliori conoscenze in questa disciplina altamente specializzata, in modo che possa acquisire le competenze necessarie per lavorare immediatamente con le principali aziende del settore.

Questo **Corso Universitario in Rigging dei Personaggi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Progettazione e Animazione dei Personaggi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che raccolgono informazioni scientifiche e pratiche sul Rigging dei Personaggi
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative per il Rigging dei Personaggi
- ◆ 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



Diventa un esperto nel Rigging dei Personaggi grazie a questo Corso Universitario"

“ *L'industria ha bisogno di specialisti del Rigging per portare al successo i propri progetti* ”

Se vuoi entrare nel settore dei videogiochi, questa specializzazione fa al caso tuo.

Apprendi tutto sul Rigging dei Personaggi e diventa un professionista essenziale per la tua azienda.

Il personale docente del programma è composto da rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie per intraprendere un percorso di studio eccellente.

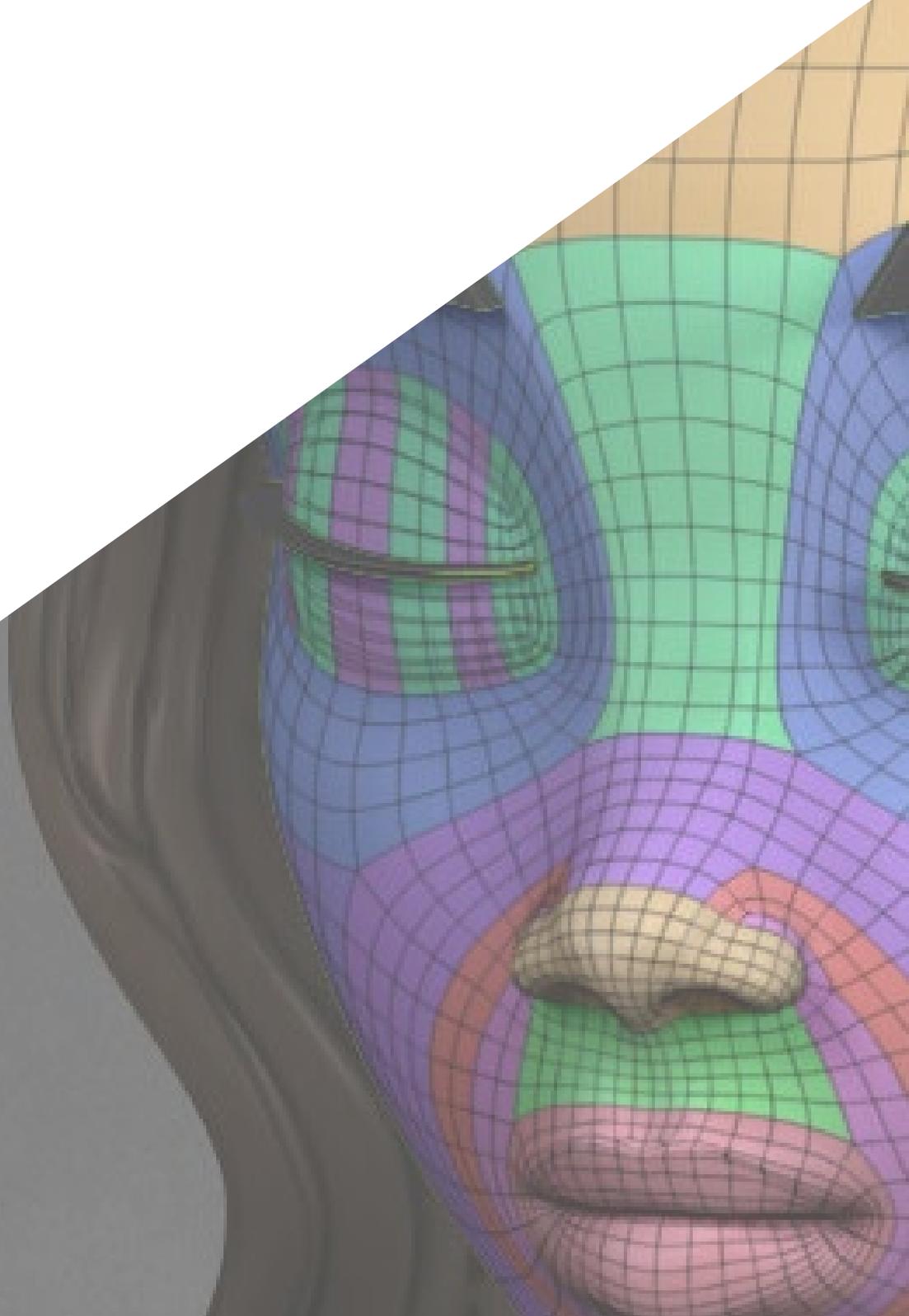
I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

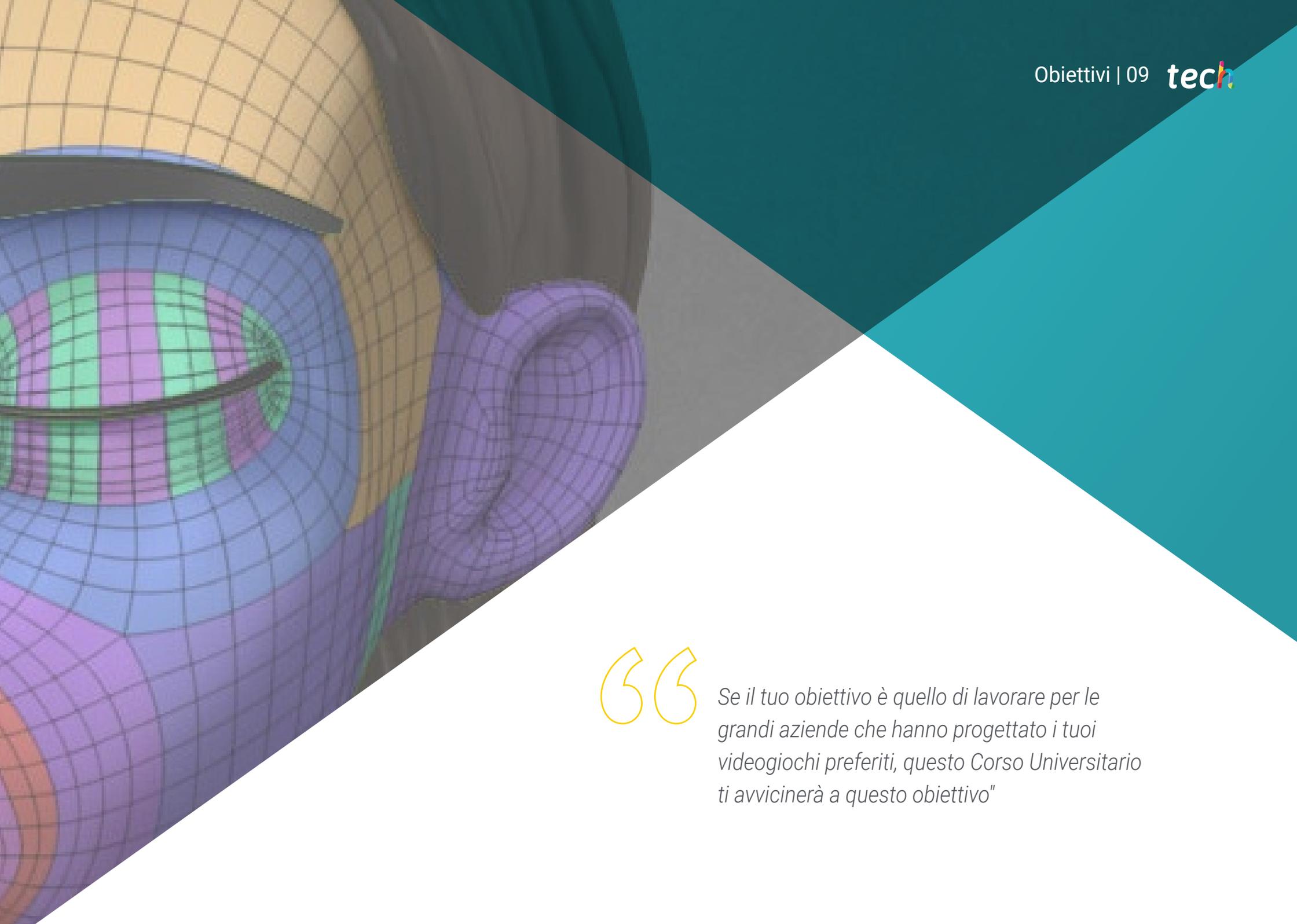
La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Rigging dei Personaggi fornisce allo studente tutte le chiavi per diventare un grande esperto in questa disciplina. Grazie alle conoscenze acquisite in questa specializzazione, lo studente potrà accedere a posizioni importanti all'interno del dipartimento di Animazione dei Personaggi nelle più grandi aziende sviluppatrici di videogiochi del mondo e possa avere successo in questo settore.





“

Se il tuo obiettivo è quello di lavorare per le grandi aziende che hanno progettato i tuoi videogiochi preferiti, questo Corso Universitario ti avvicinerà a questo obiettivo”



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere il concetto di *Rigging*
- ◆ Comprendere l'importanza del *Rigging* nella progettazione dei Personaggi dei videogiochi
- ◆ Ottenere competenze generali di modellazione 3D
- ◆ Conoscere i diversi elementi coinvolti nella progettazione dei Personaggi

“

La industria dei videogiochi ti sta aspettando. Specializzati ora”





Obiettivi specifici

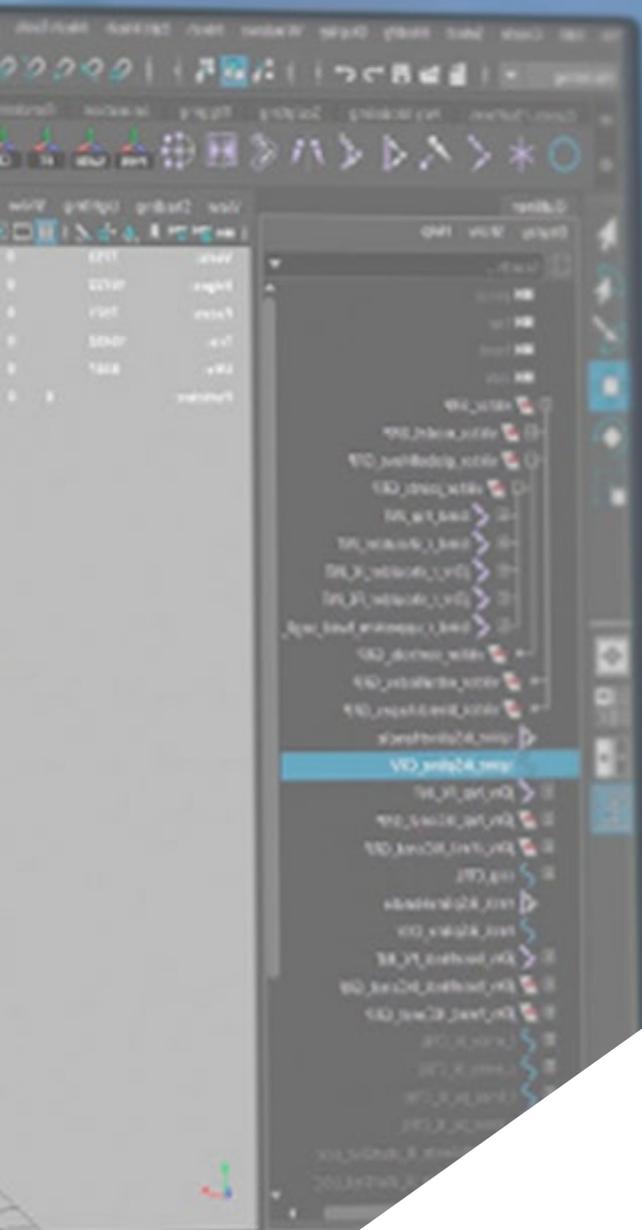
- ◆ Preparare elementi 3D per l'animazione
- ◆ Applicare deformazioni fisicamente corrette ai modelli 3D
- ◆ Acquisire competenze nell'uso degli strumenti digitali
- ◆ Imparare a gestire il peso dei personaggi per l'animazione

03

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario in Rigging dei Personaggi sono stati progettati dai migliori esperti in materia, veri e propri conoscitori del settore, che sanno perfettamente cosa richiedono le aziende di progettazione di videogiochi. Di conseguenza, questo programma è stato creato affinché lo studente acquisisca le competenze necessarie per accedere alle migliori aziende del mondo e sviluppare le sue capacità nella creazione di videogiochi.





“

*I migliori contenuti per specializzarsi
nel Rigging dei Personaggi”*

Modulo 1. Rigging dei Personaggi

- 1.1. Funzioni di un *Rigger*. Conoscenze di un *Rigger*. Tipi di *Rig*
 - 1.1.1. Cos'è un *Rigger*?
 - 1.1.2. Funzioni di un *Rigger*
 - 1.1.3. Conoscenze di un *Rigger*
 - 1.1.4. Tipi di *Rig*
 - 1.1.5. Strutture di Blender per fare *Rig*
 - 1.1.6. Primo contatto con le ossa e le restrizioni
- 1.2. Catene e abbinamento di ossa. Differenze FK e IK e restrizioni
 - 1.2.1. Catene di ossa
 - 1.2.2. Abbinamento di ossa
 - 1.2.3. Catena FK e JK
 - 1.2.4. Differenze tra FK e JK
 - 1.2.5. Uso delle restrizioni
- 1.3. Scheletro umano e *Rig* facciale. *Shape Keys*
 - 1.3.1. Scheletro umano
 - 1.3.2. Scheletro umano avanzato
 - 1.3.3. *Rig* facciale
 - 1.3.4. *Shape Keys*
- 1.4. Pesatura dei vertici. Pesatura completa di un personaggio e creazione di una posa.
 - 1.4.1. Sistema di pesatura
 - 1.4.2. Pesatura di un personaggio: viso
 - 1.4.3. Pesatura di un personaggio: corpo
 - 1.4.4. Utilizzo della modalità di posa
- 1.5. *Rig* del personaggio: sistema IK-FK colonna
 - 1.5.1. Posizione delle ossa e abbinamento
 - 1.5.2. Sistema FK
 - 1.5.3. Sistema IK
 - 1.5.4. Altre opzioni
 - 1.5.5. Controlli





- 1.6. *Rig* del personaggio: sistema IK-FK braccio
 - 1.6.1. Posizione delle ossa e abbinamento
 - 1.6.2. Sistema FK
 - 1.6.3. Sistema IK
 - 1.6.4. Altre opzioni
 - 1.6.5. Controlli
- 1.7. *Rig* del personaggio: sistema IK-FK mano
 - 1.7.1. Posizione delle ossa e abbinamento
 - 1.7.2. Sistema FK
 - 1.7.3. Sistema IK
 - 1.7.4. Altre opzioni
 - 1.7.5. Controlli
- 1.8. *Rig* del personaggio: sistema IK-FK gamba
 - 1.8.1. Posizione delle ossa e abbinamento
 - 1.8.2. Sistema FK
 - 1.8.3. Sistema IK
 - 1.8.4. Altre opzioni
 - 1.8.5. Controlli
- 1.9. Facciale
 - 1.9.1. Impostazione del viso
 - 1.9.2. Utilizzo delle *Shape Keys*
 - 1.9.3. Uso dei pulsanti
 - 1.9.4. Impostazione degli occhi
 - 1.9.5. *Squash* e *Stretch* della testa
- 1.10. Correzioni della forma e configurazione del viso
 - 1.10.1. Correzioni della forma
 - 1.10.2. Modalità di posa
 - 1.10.3. Pesatura facile
 - 1.10.4. Preparare il *Rig* per la produzione

04

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

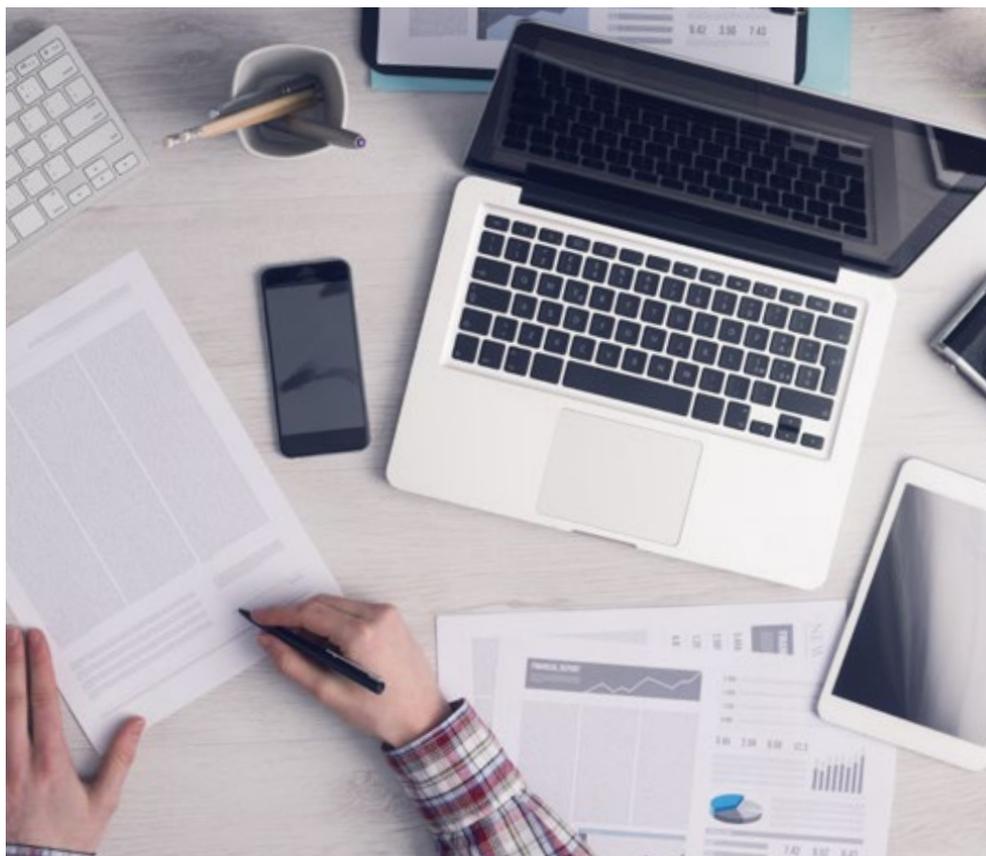
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

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.



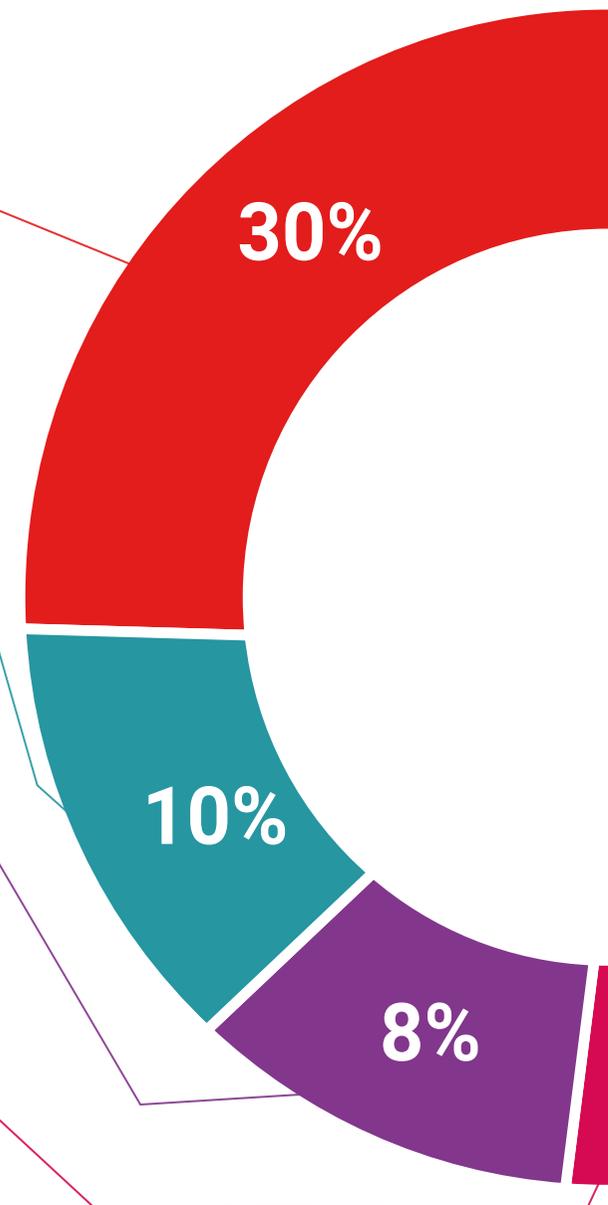
Pratiche di competenze e competenze

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.



05 Titolo

Il Corso Universitario in Rigging dei Personaggi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 dei Personaggi**, possiede il programma scientifico 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 dei Personaggi**

N. Ore Ufficiali: **150 O.**



*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 lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario Rigging dei Personaggi

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

Corso Universitario

Rigging dei Personaggi

