

PLANO DE TRABALHO DOCENTE

Curso: DESENVOLVEDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS

Atividade Acadêmica: Riggings e animação para Jogos

Carga horária: 40 horas

Tipo de Atividade: Teórico-prática

Professor: MSc. Lucas Gabriel Ferreira Alves (LGFALVES@senacrs.com.br)

Justificativa da atividade acadêmica

Com o objetivo de esclarecer os métodos de animação de modelos tridimensionais para o uso em jogos digitais, do ponto de vista artístico, a atividade visa dar suporte a todo este processo, começando do zero com a criação dos ossos(bones) e indo até a deformação da malha pelos joints(skinning) de personagem.

Pré-requisitos (conhecimentos, habilidades e atitudes)

Necessário empenho para desenvolver os trabalhos, com disciplina para cumprir os prazos. Haverá tempo em aula para realização dos mesmos, mas tempo extra de dedicação fora do horário de aula também será necessário.

Atividades de ensino-aprendizagem

Aulas expositivas com datashow;
Demonstração de exemplos práticos;
Exercícios práticos com aplicação de ferramentas;
Apresentação de trabalhos práticos;
Recursos para deixar a aula mais interativa e significativa.

Cronograma de desenvolvimento

1 - Sexta	08/11	Introdução
2 - Quarta	13/11	Ferramentas de Rigging
3 - Sexta	22/11	Ferramentas de Rigging
4 - Quarta	27/11	Coluna
5 - Sexta	29/11	Braços e Mãos
6 - Quarta	04/12	Pernas
7 - Quarta	11/12	Pés
8 - Quinta	12/12	Crânio e Facial
9 - Sexta	13/12	Skinning
10 - Quarta	18/12	Entrega Final

Indicadores

Desenvolver riggings e animações 3D para jogos digitais.

Elementos de Competência

Conhecimentos:

Técnicas para criação de estrutura óssea de personagens 3D;

- Criação e configuração de armação de personagens (armatures);
- Relacionamento entre bones e hierarquias;
- Representação de estrutura óssea utilizando formas padrões (bones) e (custom shapes);
- Configuração de estruturas para personagens bípedes; Configuração de articulações para mãos e pés;
- Uso do add-on rigify;
- Construção de esqueletos para jogos e animações simples;
- Elaboração controladores extras;
- Criação de cinemática inversa (IK).

Habilidades:

- Aplicar técnicas para a construção de esqueletos para os personagens;
- Criar e configurar armatures;
- Aplicar técnicas de controle de animação nos personagens;
- Aplicar cinemática de peso de bones para melhor controle dos personagens e dos movimentos;
- Configurar estruturas para personagens bípedes;
- Configurar articulações para pés e mãos dos personagens
- Integrar malha e esqueleto, aplicando modificadores dos personagens;
- Aplicar custom shapes para expressões faciais;
- Aplicar add-on rigify para aceleração do processo no software de modelagem;
- Construir esqueletos dos personagens para jogos e animações simples;
- Aplicar técnicas de esqueletos para jogos.

Atitudes/valores:

- Criatividade na concepção das características dos cenários;
- Organização nas atividades de trabalho;
- Proatividade com visão sistêmica no desenvolvimento das atividades profissionais;
- Atitude colaborativa com membros da equipe;
- Cordialidade na interação com a equipe de trabalho e no relacionamento com o cliente;
- Zelo pela higiene, limpeza e conservação na utilização dos equipamentos.