

Apresentação da Disciplina

Riggings e Animação para
Jogos

Msc. Lucas G. F. Alves
e-mail: LGFALVES@senacrs.com.br



Planejamento de Aula

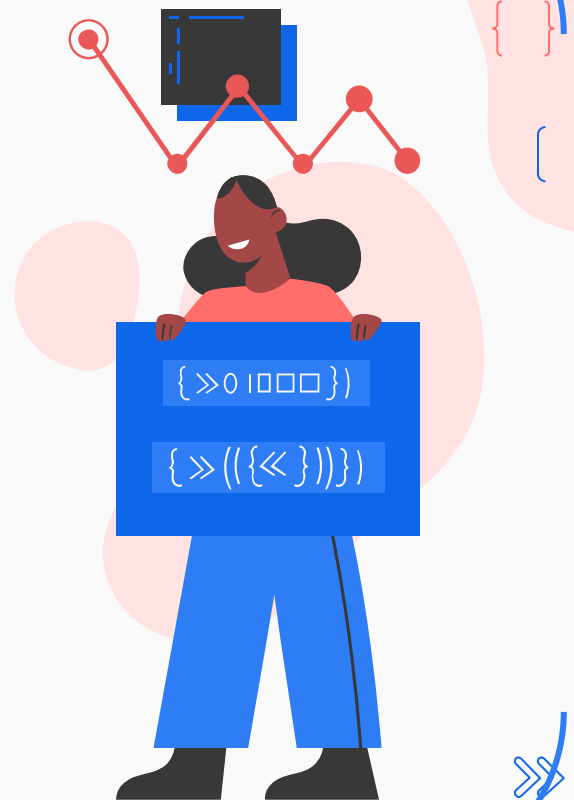
Freqüências

Organização

Caracterização

Metodologia

Revisão Atividades





Horários e Frequência

[]

Horários: Quarta a Sexta.

Carga horária: 40 horas/aula = 10 aulas.

Frequência mínima: 75% = 30 horas \approx 2.2 aulas/horas .

- Controle suas presenças!!
- Não serão feitos ajustes de presença.
- Solicite a presença ao professor quando chegar atrasado.

{ }

{((({>>}))<<}

-[]



Organização

[]

Para anotar: ao enviar e-mail sempre coloque o seguinte prefixo no assunto.

Exemplo: **RAJ-T1- Nome - Motivo**

Trabalhos devem ser enviados em arquivos compactados com o nome do aluno, identificação da disciplina (DA) e nome do trabalho.

Exemplo: **RAJ-T1-Fulano-Exercicio1.zip**

Quem tiver dificuldades, pergunte!

{ }

{((({>>}))<<}

-[]



Competências

[]

- 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).

{ }

{((({>>}))<<}

-{ }



Conhecimentos



Uso de Softwares:

Maya para modelagem 3D e texturização.

Gimp/Krita para arte 2D.



{((({>>}))<<}





Metodologia

[]

Aulas expositivas

Aulas práticas - implementação de sites.

Leitura/pesquisa de material extra-classe.

Exercícios.

{ }

Importante!! Mostrar os exercícios realizados e tirar as dúvidas em sala de aula.

{((({>> }))<< }

- []



Sistema de Avaliação

[]

Aluno receberá apropriado ou não apropriado para atividade de avaliação.

Temos dois pontos de verificação de conhecimentos: Entrega de trabalhos/exercícios e a Avaliação A.

Uma possibilidade de recuperação da avaliação ao final da disciplina.

Composição da nota:

Avaliação final vale mais que os trabalhos/exercícios.

{ }

({ (({ >> })) << }

- []



Sistema de Avaliação

[]

Avaliação A: Criação de 5 animações diferentes para um personagem:

- Qualidade do Rigging
- Funcionalidade do Rigging
- Qualidade da Animação
- Integração com o Jogo

{ }

{((({>>}))<<}

-[]



Calendário e Feriados.

[]

Avaliação A: **Entrega dia 18/12**

Feriados:

15/11 Proclamação da República

20/11 Dia de Zumbi e Consciência Negra

{ }

{((({>> }))) << }

- []



Bibliografia da disciplina

[]

ANDALÓ, Flávio. Modelagem e animação 2D e 3D para jogos. São Paulo: Erica, 2015. [Minha Biblioteca].

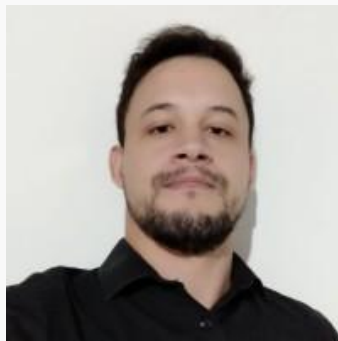
CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011 (Animação básica; 1).

{ }

{ ((({ >> }))) << }

- []

Professor



Lucas G. F. Alves



Obrigado!



E-mail :lucas.g.f.alves@gmail.com



{{({{>>}})}<<}



(({{>>0i□□□}}))

```
((: 00 - =>>})  
{ (<1 00 1 000 >>)}  
((: 0)>"< )  
<01 001} +100 0}>  
((: 0)>"< )  
{ (<1 00 1 000 >>)}
```

