

Proposta de Tutorial para a Trilha Arte & Design do SBGAMES 2007:

1) Título: Criação de animação e assets artísticos, exemplos práticos e teóricos.

2.1) Resumo:

Este tutorial abordará a criação de animação para jogos eletrônicos desde sua concepção até o seu uso no jogo. Serão utilizados exemplos práticos criados nos projetos ArmA: Armed Assault, desenvolvido pela Bohemia Interactive Studio, e Painkiller Codename: Overdose, desenvolvido pela Mindware Studios. Assuntos tratados serão: o uso do Motion Builder, do formato FBX, character rig e character extensions, na criação de animação para jogos eletrônicos abordando tópicos técnicos da elaboração de esqueletos de personagens; animação por layers e o uso de poses para rápida criação de ciclos de animação; pre-produção e produção de Motion Capture; o uso de Motion Capture em monstros não-proporcionais; vantagens e desvantagens no uso de Motion Capture assim como tendências no assunto; o "Uncanny Valley" em animação; criação de "keyframing animation" do zero, diferentes técnicas (pose-to-pose, passes, etc); animação realista e animação cartoon/fantasia, diferenças e semelhanças estéticas e no método de trabalho; direção de arte, comunicação entre a equipe e outros elementos para se manter a unidade artística do produto.

2.2) Objetivo: Realizar uma profunda abordagem do trabalho de arte e animação em jogos eletrônicos com exemplos práticos da área.

3) Público alvo: Artistas e animadores da área ou interessados na área.

4) Pré-requisitos recomendados: Princípios básicos e intermediários de computação gráfica.

5) Duração (de 1h30 a 3h): 2 horas.

6) Proponente: Eduardo Simioni. Graduado em Artes Plásticas pela UFRGS em 2005. Artista e animador nos projetos ArmA: Armed Assault em 2006 e Painkiller Codename Overdose em 2007. cursou dois anos de Ciência da Computação, também na UFRGS, antes de cursar Artes Plásticas. Co-fundou as empresas Amok Entertainment em 1999 e Singular Studios em 2003. Foi o responsável pela criação do projeto Ouro dos Jesuítas, um dos primeiros projetos de jogos eletrônicos aprovado na Lei Rouanet, não implementado e arquivado em 2007.

7) Recursos necessários para a apresentação: Motion Builder (software), computador e projetor.