

Apresentação da Disciplina

Modelagem de Personagens

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



Planejamento de Aula

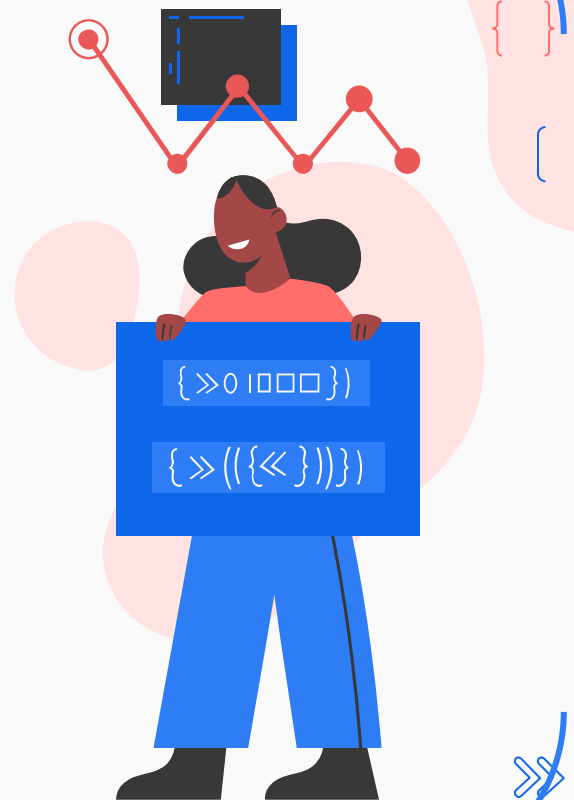
Freqüências

Organização

Caracterização

Metodologia

Revisão Atividades



Apresentação





Apresentação

[]

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

Formação:

Mestrado em Computação Aplicada. (UNISINOS - 2022)

Graduação em Jogos Digitais. (UNISINOS - 2019)



{ }

Técnico em eletrônica de Microcontroladores. (CIMOL - 2011)

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

- []



Apresentação



Pesquisador de Simulações Geológicas
no Projeto Continentais.

Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

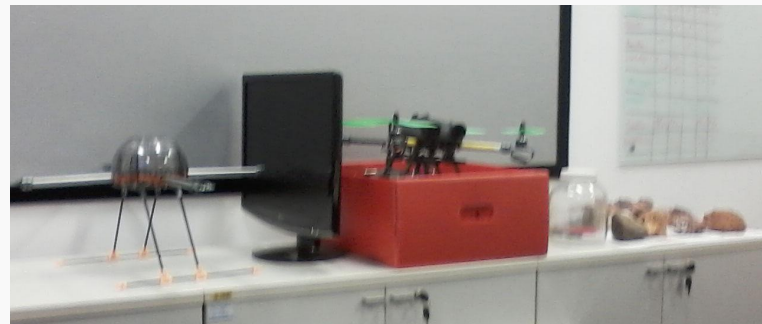
(Unisinos - 2020)

Bolsa de Iniciação Científica em
Realidade Virtual.

Universidade do Vale do Rio dos
Sinos. (Unisinos - 2016)



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





Presença

[]

Apresentam-se!!

Qual o nome?

Tem conhecimento de modelagem? Quais softwares?

O que busca com o curso em desenvolvimento de jogos?

{ }

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

- []



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: **MPJ-T1- Nome - Motivo**

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

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

Quem tiver dificuldades, pergunte!

{ }

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

-[]



Competências

[]

Modelagem poligonal para personagens humanoides;

- Representação anatômica da figura humana: olhos, boca, nariz, cabelo, musculatura, membros superiores e inferiores, características masculinas e femininas, expressões, linha de movimento para modelagem orgânica;
- Topologia de personagens;
- Criação de bibliotecas de assets;
- Criação de modelagem rápida para personagens low poly;
- Modelagem para nova geração de consoles;
- Criação de acessórios para personagens;
- Exportação de arquivos para motor de jogo;

{ }

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

-[]



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: Personagem: criação completa 100%.

- Modelagem do personagem com referência a foto: 50%
- Desenvolvimento de mapeamento e textura: 30%
- Modelagem das roupas: 10%
- Modelagem dos acessórios: 10%

{ }

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

-[]



Calendário e Feriados.



[]

Avaliação A: **Entrega dia 18/10**

{ }

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

- []



Bibliografia da disciplina

[]

KELLER, E. Mastering Maya 2009. Indianapolis: Wiley, 2009. ISBN 9780470392201

LANIER, L. Advanced Maya texturing and lighting. Indianapolis: Wiley, 2006. ISBN 978-0471-79404-2

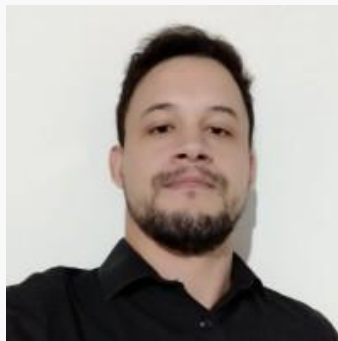
PARENT, Rick et al. Computer animation complete: all-in-one : learn motion capture, characteristic, point-based, and Maya winning techniques. Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2010. ISBN 9780123750785

{ }

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

-[]

Professor



Lucas G. F. Alves



Obrigado!



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



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



(({ >> 0 i □ □ □ }))

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

