

# Projeto integrado, Jogos 3D, Personagens e Ambientes

Disciplina 3º Ano, 6º Semestre do curso de Design Digital  
8 créditos - 144 horas - Disciplina com 36 encontros



## Sobre o professor

Thiago José Cóser é Mestre em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas, tem como foco de trabalho o encontro entre Design e Tecnologia. Professor, Designer e desenvolvedor de diversos projetos que envolvem novas mídias como Jogos Digitais, Realidade Aumentada, Realidade Virtual, Modelagem 3D, Desenvolvimento de aplicativos, Ludificação, entre outros. Possui conhecimento pleno de diversos softwares para produções multimídia.

Contato:

[thiago.coser@facamp.com.br](mailto:thiago.coser@facamp.com.br)

Linkedin

<https://www.linkedin.com/in/thiagocoser>



# Hoje

- Introdução ao curso
- Alinhamento geral do curso, sistema de notas, dúvidas gerais
- Instalações, softwares e acessos (Login, Blender, Unity, Vs Code)
- Criação de um projeto 3D Universal
- Blocação de primitivas, Pro builder, Importação de FBX
- First person controller



## 3º Ano – salas de acordo com os horários

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
8:00-9:40	Level Design (optativa) Prof André Kadow LAB 5	Temas Contemporâneos Profa. Beatriz Bertasso (tronco 3º PPM) Sala 1708 – bloco 17	Horário de Estudos	Direção de arte Prof. André Kadow GameLab	Temas Contemporâneos Profa. Beatriz Bertasso (tronco 3º PPM) Sala 1708 – bloco 17
10:00-11:40	Level Design (optativa) Prof André Kadow GameLab ou LAB 5	Teorias da Comunicação Prof. Márcio Sampaio (tronco 3º PPM) Sala 1708 – bloco 17	Oficina de Preparação para Processos Seletivos de Estágios Profa. Mary Pires (tronco 2º PPM ) Sala 1700 – bl 17)	Direção de arte Prof. André Kadow GameLab	Teoria da Comunicação Prof. Márcio Sampaio (tronco 3º PPM) Sala 1708 – bloco 17
12:00-13:30					
13:30-15:10	Projeto Integrado Criação de personagens e ambientes ( optativa ) Prof. Thiago Coser Gamelab ou LAB 2	Tópicos Especiais de Design Prof.Vitor Damiani LAB 5	Projeto Integrado Criação de personagens e ambientes ( optativa ) Prof. André Kadow GameLab	Projeto Jogos 3D (optativa) Prof. Thiago Coser LAB 5	Horário de Estudos
15:30-17:10	Projeto Integrado Criação de personagens e ambientes ( optativa ) Prof. Thiago Coser Gamelab ou LAB 2	Tópicos Especiais de Design Prof.Vitor Damiani LAB 5	Projeto Integrado Criação de personagens e ambientes ( optativa ) Prof. André Kadow GameLab	Projeto Jogos 3D (optativa) Prof. Thiago Coser LAB 5	Horário de Estudos



## Observações gerais

- Calendário acadêmico: observar datas importantes, como provas! [Link](#)
- Optativas: até dia 26 pode abandonar o curso.
- Chamada: avisar caso tenha algum erro, não matriculado, RA ou nome errado, etc. Até dia 15/08 ainda pode conter erros por conta de atualização do sistema.



## Objetivo do curso

- Criar um jogo 3D, em primeira pessoa, com o tema terror, utilizando conceitos de modelagem 3D, texturização, iluminação, integração e interatividade com a Unity.
- Habilitar o aluno a utilizar conceitos básicos de modelagem 3D como modelagem orgânica, modelagem por subdivisão, texturização, criação de materiais e iluminação
- Entender conceitos básicos de manipulação dos modelos 3D na Engine



## Avaliação

A nota do curso será composta pela primeira prova semestral (modelagem e texturização 3D de um personagem), integrado na Unity, individual, valendo 50% da nota total do curso;

Entrega do projeto de jogo de 3D, seguindo as diretrizes de entrega indicadas na documentação e alinhamento do curso, em duplas, na segunda prova semestral, valendo os outros 50% do curso.



## Softwares 3D



**AUTODESK**  
3ds Max



**Maya**



SculptGL





# Blender 4.2 LTS

Packed with features and improvements ready to power your projects for the next two years.

[Download](#)[What's New](#)

## Links úteis

<https://www.blender.org/>

<https://unity.com/pt/learn/get-started>

<https://unity.com/pt/features/probuilder>



## Exercícios

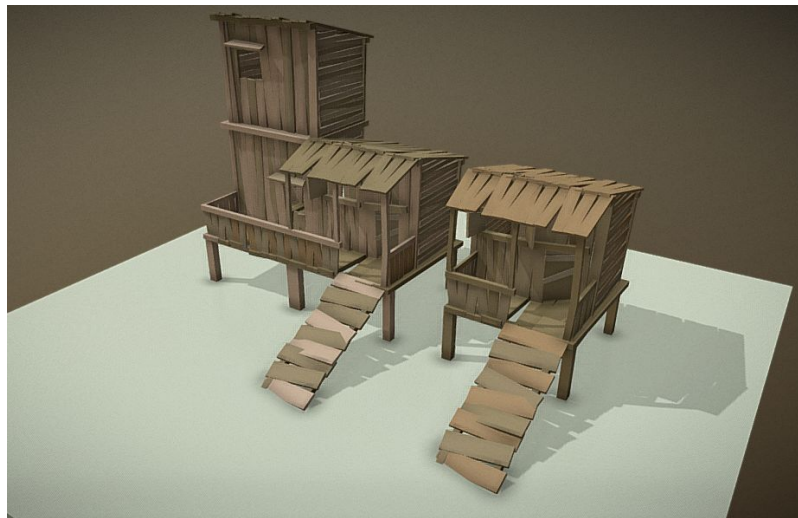
- Crie um projeto 3D URP Sample Scene e explore e acena padrão
- Importe um Modelo feito no sculpGL para a unity
- Importe um Modelo com texturas do Sketchfab para a Unity
- Importe um Modelo com texturas e animações do Sketchfab para a Unity



## Aula 2

- GDD, definição de personagens e ambientes para modelagem
- Unity, explorando materiais da URP
- O que são shaders
- Luzes
- Light scene e Skybox
- Terreno
- FPS controller
- Exercício Iluminar esta cena

[Link](#)



## Aula 3

- GDD, definição de personagens e ambientes para modelagem
- Modelagem: pesquisa de referências
- Blocagem
- Blocagem de level Design com Pro builder



## Aula 4

- Integrações simples na UNity com C#
- Fazendo uma porta abrir
- Triggers, Tags
- Definindo condições de vitória e derrota



## Aula 5

- Blender, introdução ao software
- Modelagem básica



## Aula 6

- Animação 3D
- Transform, Rigidbody,
- Animation e Keyframes
- Curvas
- Componente Animator
- Ativando Triggers de animação





## Aula 7

- Blender: modelagem de personagem

