

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.  
Dados inseridos pelo próprio autor.

Kiba, Emily Sayuri  
Manual prático de uso de inteligência artificial  
gerativa na criação de modelos 3D para jogos digitais /  
Emily Sayuri Kiba ; orientador, Aldo von Wangenheim, 2025.  
79 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico,  
Graduação em Ciências da Computação, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Ciências da Computação. 2. Inteligência artificial  
gerativa. 3. Modelagem 3D. 4. Jogos digitais. I.  
Wangenheim, Aldo von. II. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Graduação em Ciências da Computação. III. Título.