

Portfólio de Gabriel Lucena

Uma coleção de trabalhos artísticos

1498

<https://www.instagram.com/baladeirastudio/>

1498 é um jogo de estratégia real sobre uma tentativa falha de colonizar a América do Sul, em que você controla os povos nativos na defesa de suas terras. Eu trabalhei primariamente como artista técnico na criação de efeitos visuais para chuva, armas de fogo, habilidades, shaders, pós-processamento e configuração de animator machines. Também criei modelos 3D. As imagens abaixo ilustram um efeito de cura e modelos 3D.



Frutas Estilizadas

<https://fr4ct1ons.itch.io/stylized-fruits>

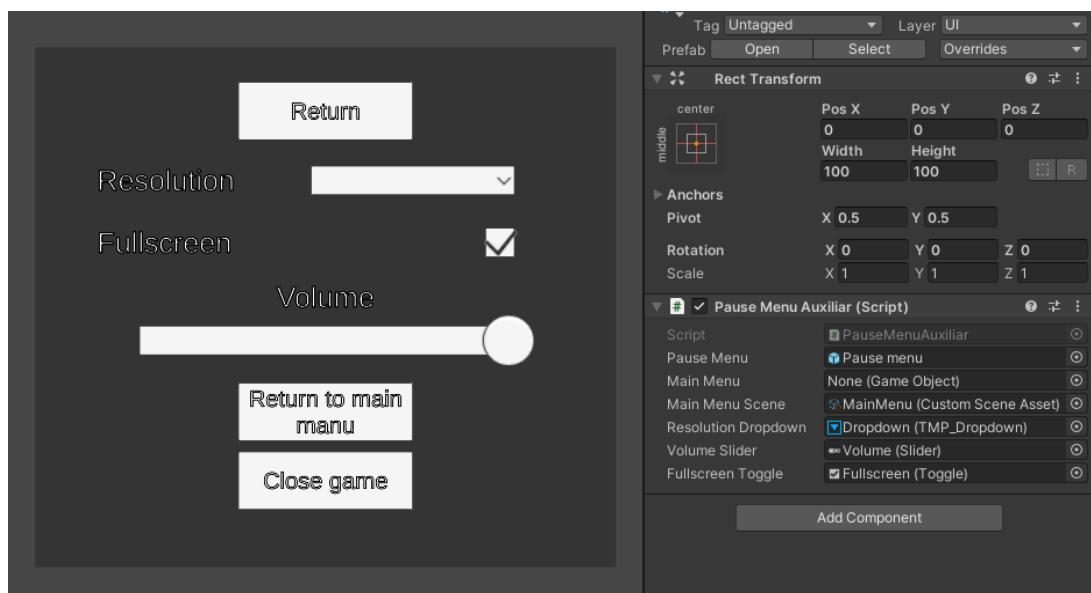
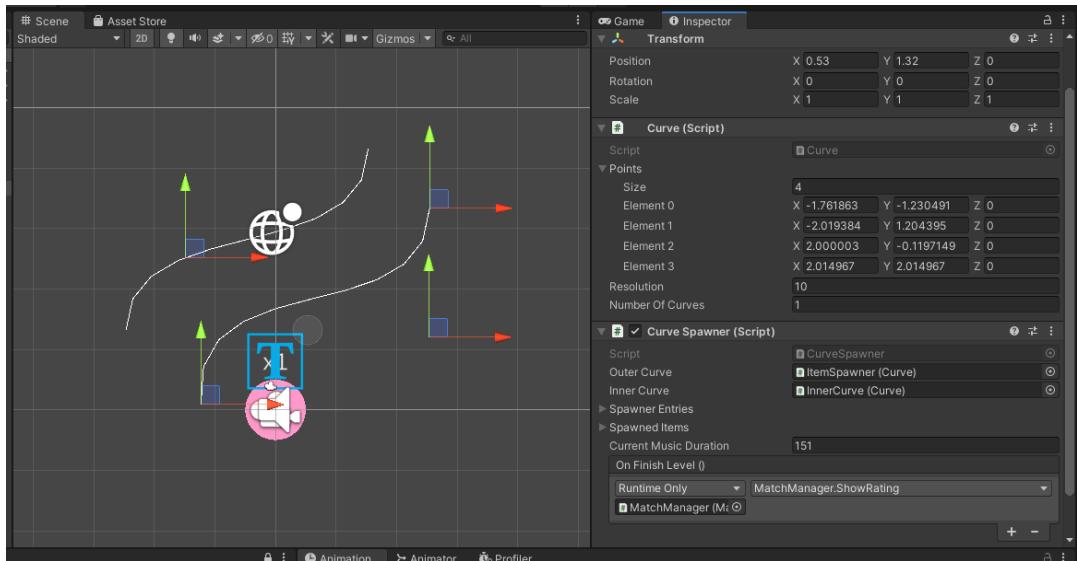
Um pacote com várias frutas estilizadas, prontas para serem importadas nas engines Unity e Unreal, com mapas de cor, especular, rugosidade/lisura, normais e outros. Cada fruta tem cerca de 400 e 800 polígonos.



Bring me a man, Santa [18+]

https://store.steampowered.com/app/1468180/Bring_me_a_man_Santa

Bring me a man, Santa é um jogo 2D de ritmo criado na Male Doll Studios. Eu criei ferramentas para criação de fases, menus do jogo e mecânicas de ritmo. As imagens ilustram a ferramenta usada para criação de turnos e o menu de pause.



Cel-Shaded Render Pipeline

<https://github.com/lucena-fr4ct1ons/unity-csrp>

<https://fr4ct1ons.itch.io/crsp>

Este projeto foi feito com o propósito de estudar com mais profundidade como funciona a renderização na Unity, assim como tentar criar um cel-shader de mais qualidade. Alguns recursos são GPU batching, mistura de materiais cel-shaded com difuso, luzes direcionais e de ponto, suporte a normal map e sombras direcionais. A imagem abaixo é o pipeline em ação.



Wakizashi

<https://sketchfab.com/3d-models/wakizashi-b1b9269e7ec94606a6c8ad59a762f34e>

Modelo 3D produzido para game engines, com mapas metálico, rugosidade e de normais.



Poço Frio

<https://gamejolt.com/games/pocofrio/454479>

Vencedor do terceiro lugar na Natal Game Jam 2019, Poço Frio conta uma história sobre uma cangaceira em busca de redenção. Fiquei responsável pela criação de configuração de animator controller, configuração de pós-processamento, UI e importação de assets. Também programei o player controller e ajudei com IAs.

