



**BLENDER**\_\_\_ Projeto: Modelagem de Personagem

*Prof. Hélio Farias DARQ/UFRN*

## Proposta do projeto

### **Tarefa:**

*Individual: modelar um personagem, ou:*

*Em grupo: modelar personagens (um por componente) coexistentes*

### **1. Conceito:**

*Desenvolver a ideia do personagem ou grupo de personagens e sua postura em cena*

### **2. Modelagem:**

*Modelar, usando método de modelagem poligonal ou modo escultura, o personagem ou grupo de personagens. Não será necessário fazer mapeamento UV ou preparação para animação.*

### **3. Cena:**

*Renderizar o personagem ou grupo de personagens em uma cena de estúdio (não é necessário modelar ambiente complexo)o*



## Construindo conceito

**Arquétipo:**

- Uma bruxa malvada?
- Um brinquedo que criou vida?
- Um explorador espacial?
- Uma vovó alienígena?





## Construindo conceito

- Personalidade:**
- Quais são as vontades e objetivos?
  - Como é o mundo em que habita?
  - Como se relaciona com o mundo e com outros personagens?
  - Aparência, humor e peculiaridades?



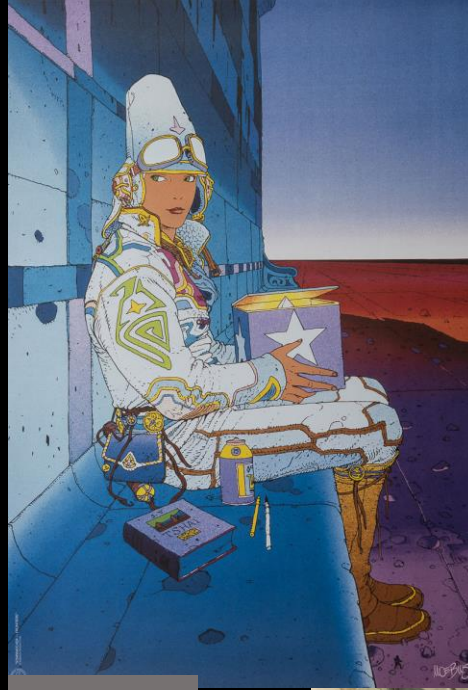


## Buscando Referências

*Inspirações:* Artistas, filmes, quadrinhos, jogos, etc



Jack Kirby



Moebius



Todd Lockwood



Daniel Dociu



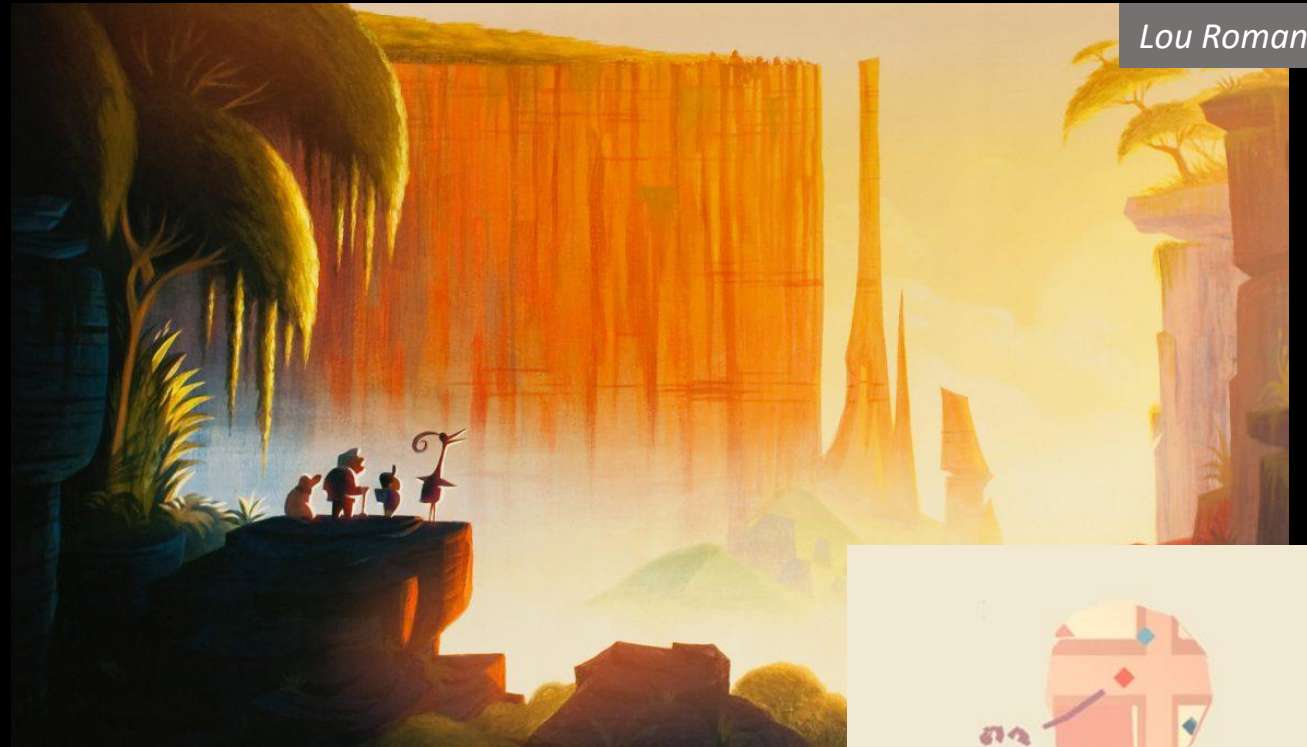
Weberson Santiago

## Buscando Referências

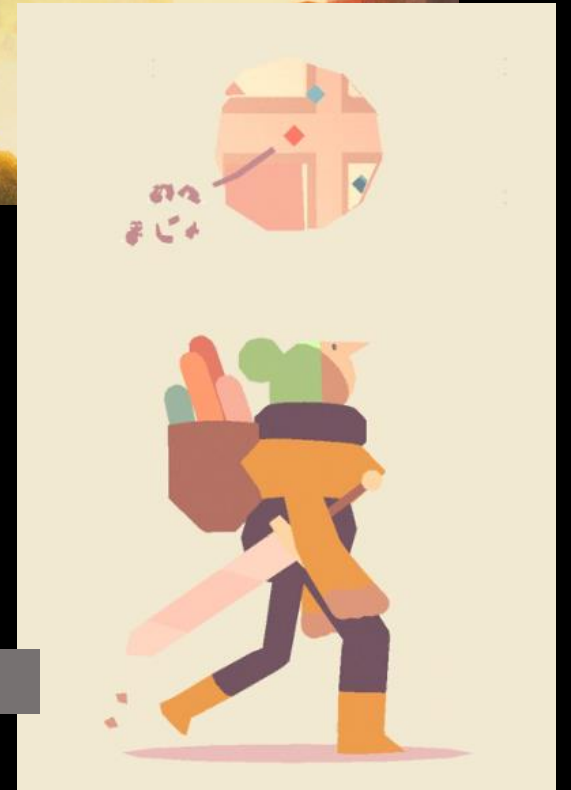
**Busca online:** Instagram, Behance, Dribbble, Twitter (X), Artstation, Pinterest, Deviant Art, etc



Jona Dinges



Lou Romano



Eran Hilleli



## Buscando Referências

*Estilo de Modelagem*



*Planar*



*Kawaii*



*Low Poly*



*Estilizado/ Toy Art*



*High Poly/Realista*

## Desenvolvendo o Conceito

**Haldak Costalarga**

**Arquétipo:** *Personagem de RPG, guerreiro Orc.*

**Personalidade:**

*Vindo de uma tribo das montanhas em busca de uma vida onde possa aplicar suas habilidades de lutador. Grande e forte, um pouco bruto e irritadiço, mas um companheiro fiel na batalha e divertido na festança.*

**Referências:**

*Livros de fantasia medieval (especialmente D&D)*





## Desenvolvendo o Conceito

**Haldak Costalarga**

**Arquétipo:** *Personagem de RPG, guerreiro Orc.*

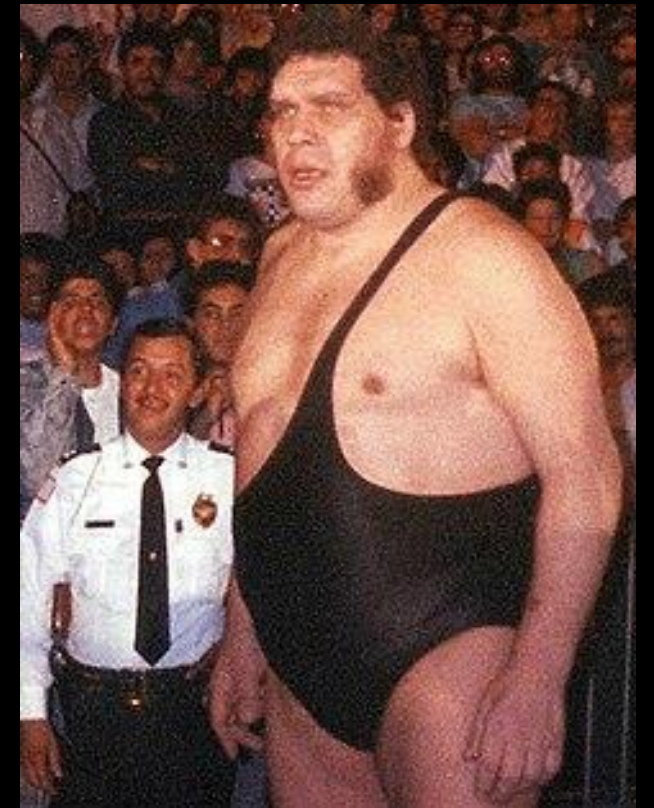
**Personalidade:**

*Vindo de uma tribo das montanhas em busca de uma vida onde possa aplicar suas habilidades de lutador. Grande e forte, um pouco bruto e irritadiço, mas um companheiro fiel na batalha e divertido na festança.*

**Referências:**

*Livros de fantasia medieval (especialmente D&D)*

*Andre the Giant (lutador de luta livre e ator)*



## Desenvolvendo o Conceito

**Haldak Costalarga**

**Arquétipo:** Personagem de RPG, guerreiro Orc.

**Personalidade:**

Vindo de uma tribo das montanhas em busca de uma vida onde possa aplicar suas habilidades de lutador. Grande e forte, um pouco bruto e irritadiço, mas um companheiro fiel na batalha e divertido na festança.

**Referências:**

Livros de fantasia medieval (especialmente D&D)

Andre the Giant (lutador de luta livre e ator)

Equipamento: tribal+samurai





## Desenvolvendo o Conceito

**Haldak Costalarga**

**Arquétipo:** Personagem de RPG, guerreiro Orc.

**Personalidade:**

Vindo de uma tribo das montanhas em busca de uma vida onde possa aplicar suas habilidades de lutador. Grande e forte, um pouco bruto e irritadiço, mas um companheiro fiel na batalha e divertido na festança.

**Referências:**

Livros de fantasia medieval (especialmente D&D)

Andre the Giant (lutador de luta livre e ator)

Equipamento: cavaleiro+samurai+tribal

Acessórios: complementando aparência de guerreiro profissional



## Desenvolvendo o Conceito

**Haldak Costalarga**

**Arquétipo:** *Personagem de RPG, guerreiro Orc.*

### **Personalidade:**

*Vindo de uma tribo das montanhas em busca de uma vida onde possa aplicar suas habilidades de lutador. Grande e forte, um pouco bruto e irritadiço, mas um companheiro fiel na batalha e divertido na festança.*

### **Referências:**

*Livros de fantasia medieval (especialmente D&D)*

*Andre the Giant (lutador de luta livre e ator)*

*Equipamento: cavaleiro+samurai+tribal*

*Acessórios: complementando aparência de guerreiro profissional*





## Desenvolvendo o Conceito

**Haldak Costalarga**

**Arquétipo:** Personagem de RPG, guerreiro Orc.

### Personalidade:

Vindo de uma tribo das montanhas em busca de uma vida onde possa aplicar suas habilidades de lutador. Grande e forte, um pouco bruto e irritadiço, mas um companheiro fiel na batalha e divertido na festança.

### Referências:

Livros de fantasia medieval (especialmente D&D)

Andre the Giant (lutador de luta livre e ator)

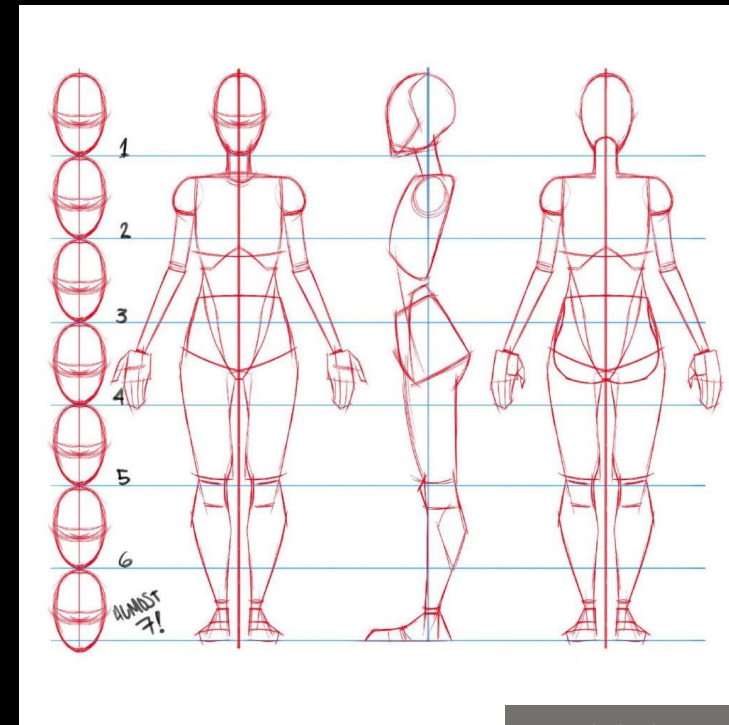
Equipamento: cavaleiro+samurai+tribal

Acessórios: complementando aparência de guerreiro profissional

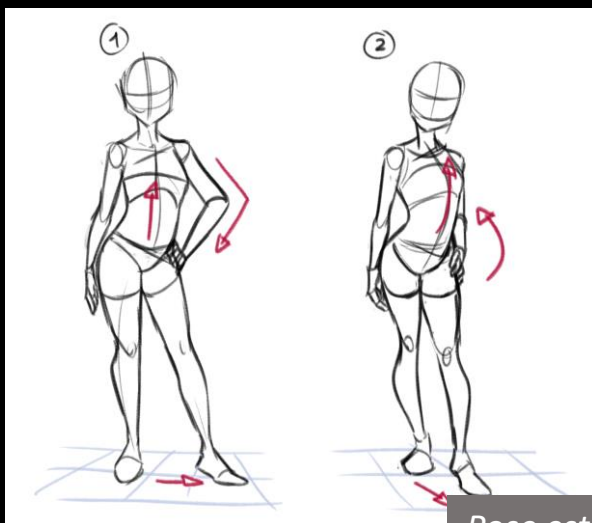


## Modelagem do Personagem

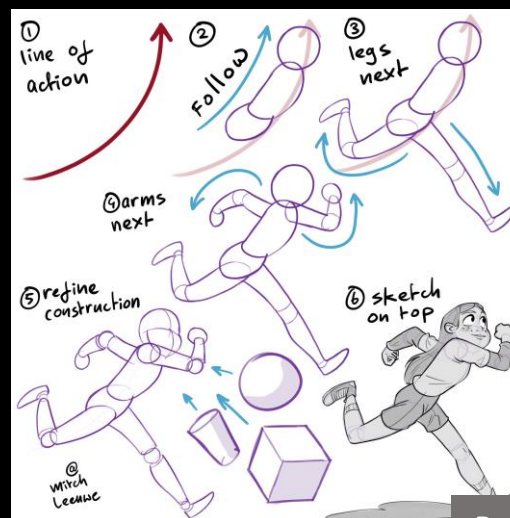
- Desenvolver ou buscar (e alterar) arte conceitual 2D e/ou model sheet (opcional)
- Planejar uma pose interessante (estática ou dinâmica)



Model Sheet



Pose estática



Pose dinâmica

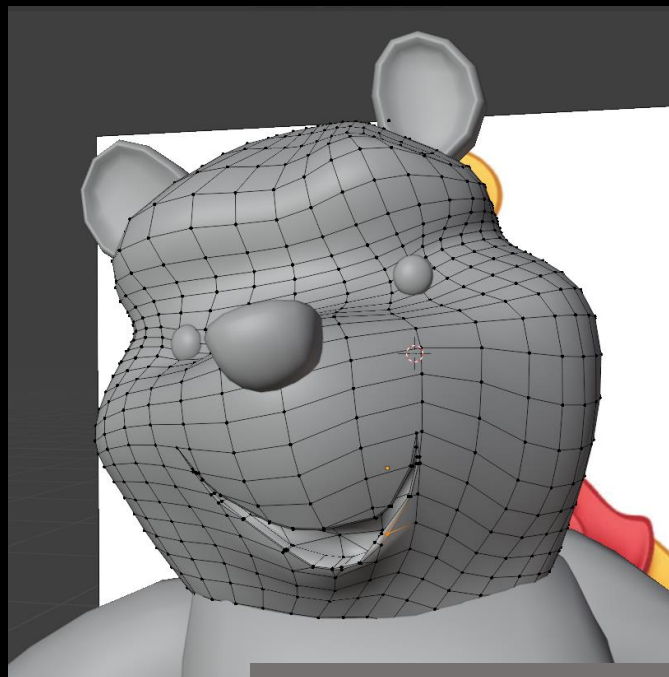




## Modelagem do Personagem

- Desenvolver ou buscar (e alterar) arte conceitual 2D e/ou model sheet (opcional)
- Planejar uma pose interessante (estática ou dinâmica)
- Modelar usando modelagem de polígonos (add mesh + subdivision + edit mode), escultura, ou uma combinação de ambos.
- Aplicar materiais simplificados (cor única) para as distintas partes do modelo e renderizar com um esquema simples de iluminação em ambiente de estúdio.

Um modelo de personagem otimizado para animação e mapeamento UV (necessários também para importação para engines de jogos) precisa de cuidados especiais direcionados ao fluxo de faces (topologia). Não precisamos nos preocupar com esses aspectos para este projeto.



Modelagem de polígonos



Escultura (Sculpt Mode)