

Modelagem 3D

- - - -

Maurício B. Gehling

mbg3dmind@gmail.com

Cronograma resumido

- Maya – aspectos básicos
- Visão geral
- Ferramentas modelagem
- Detalhes específicos da modelagem para jogos (low-poly)
- Trabalho 1 (modelagem)
- Trabalho 2 (modelagem)
- Textura e mapeamento (Editor 2D)
- Trabalho 2 (textura mapeamento)
- Técnicas especiais textura [extra]
- Personagens: modelagem, mapeamento, textura
- Personagens: bones (ossos)
- Trabalho 3 (personagem)
- Apresentação projeto extraclasse
- GC: Semana extra para entrega do trabalho final. (não há um novo trabalho de recuperação)

Cronograma resumido



Projeto extraclasses

***IMPORTANTE:**

- 15h de projeto extraclasses – apresentado no final do semestre (pode ser grupo)
- Focado em experiências práticas (referente a criação de arte em jogos).

-Possibilidades de projetos:

- Ter outro projeto de personagem / objeto além dos trabalhos da disciplina (explorando o processo de desenvolvimento “AAA”, com escultura, retopologia, normal map, etc).
- Visitar um estúdio de jogos e entrevistar equipe sobre algum processo de criação de arte. Criar um vídeo / podcast com a entrevista.
- Criar aulas sobre desenvolvimento de arte para a comunidade (ou Youtube).
- Criar um vídeo sobre o processo de desenvolvimento / making of / análise de arte em jogos.
- Criar um blog / site de portfólio com a evolução de algum estudo sobre arte.

-Necessário autonomia. Podem ser um ou mais vídeos / imagens / ... com complexidade compatível a 15h de produção.

Avaliação

-Trabalhos atrasados serão descontados 10% por semana após a data marcada.

- GRAU A:

-Trabalho 1: vale 100%

- GRAU B:

-Trabalho 2: vale 30%

-Trabalho 3: vale 50%

- Projeto extraclasses: vale 20%

-GRAU FINAL: $(GA + 2*GB)/3$