

# Conteúdo Programático

## Modelagem de Personagens e Cenários para Game - avançado

### Conteúdo:

#### Personagem

- Uso de ferramentas avançadas
- Anatomia avançada
- Concept Art - desenho em vista frontal/lateral (corpo)
- Concept Art - desenho em vista frontal/lateral (roupas)
- Modelagem low-poly de personagem
- Modelagem low-poly de roupas para o personagem
- Abrindo malhas para a aplicação de texturas
- Texturização de personagem
- Texturização de roupas
- Detalhamento de personagens
- Criação de esqueleto avançado de personagem e rosto
- Setup de personagem e rosto - grupos, parentescos e hierarquia
- Estudo avançado de pontos-chave de animação
- Animações faciais, pulo e defesa
- Exportação de modelos, texturas e animações (Unity 3D)

#### Criação de Inimigo

- Concept Art - desenho em vista frontal/lateral (corpo)
- Concept Art - desenho em vista frontal/lateral (roupas)
- Modelagem low-poly de personagem
- Abrindo malhas para a aplicação de texturas
- Texturização de personagem
- Criação de esqueleto básico de personagem

#### Cenário

- Uso de ferramentas avançadas para terreno
- Planta de terreno externo
- Planta de terreno interno
- Modelagem de terreno externo
- Modelagem de terreno interno
- Modelagem de objetos avançados
- Criação de detalhes
- Abrindo malhas de terreno e objetos
- Texturização de terreno e objetos
- Exportação de modelos e texturas (Unity 3D)