

Conteúdo Programático

Modelagem de Personagens e Cenários para Game

Conteúdo:

Personagem

- Conhecimento da interface
- Uso das ferramentas básicas
- Anatomia básica
- Concept Art - desenho em vista frontal/lateral
- Modelagem low-poly de personagem
- Abrindo malhas para a aplicação de texturas
- Texturização de personagem
- Criação de esqueleto básico de personagem
- Setup de personagem - grupos, parentescos e hierarquia
- Estudo de pontos-chave de animação
- Animações walk-cycle, morte e ataque
- Exportação de modelos, texturas e animações (Unity 3D)

Cenário

- Planta de terreno
- Modelagem de terreno
- Modelagem de objetos básicos
- Abrindo malhas de terreno e objetos
- Texturização de terreno e objetos
- Exportação de modelos e texturas (Unity 3D)