

LIMA, Alessandro. Desenvolvendo Personagens com 3Ds Max. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

www.alessandrolima.com

alessandrolima@alessandrolima.com

alessandroplima@gmail.com

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1

Introdução (neste capítulo são apresentados conceitos sobre a criação do personagem, a busca por referências e organização em projetos);

CAPÍTULO 2

Arte Conceitual e Model Sheet (são abordados conceitos e exercícios sobre Arte Conceitual e Model Sheet, através da amostragem da confecção de modelos no papel);

CAPÍTULO 3

Modelagem (a modelagem do personagem em si (Dead Twice) com o uso de 3ds max, que vai desde seu crânio, passando por detalhes até sua roupa, com o uso de técnicas do tipo "Face-Modeling" em Editable Poly para a construção de sua malha);

CAPÍTULO 4

Mapeamento (construção do mapeamento usando o modificador UVW Mapping e Unwrap UVW, sendo mostrado os principais comandos de cada um e exportação do Gabarito UV com o uso do plugin Texporter);

CAPÍTULO 5

Texturização (Texturização com o uso de Fotocomposição e Pintura Digital Básica no Photoshop);

CAPÍTULO 6

Adição de Detalhes (Adição de Detalhes);

CAPÍTULO 7

Camera, Render e Animação Básicos (Criação de Câmeras para Render Animado, com ajustes feitos na Timeline e Curve Editor, além da preparação para render final com uso de materiais para Demo Reel);

CAPÍTULO 8

Iluminação (Iluminação por Scanline Renderer e Global Illumination com V-Ray Render, onde com este, são apresentados seu Painel de Render, seus Materiais e Mapas mais usados, Luzes específicas e configurações para imagem estática e animada com o uso de mapas HDRI);

CAPÍTULO 9

Pós-Produção para Vídeo (Pós-Produção para Vídeo que vai desde a construção do Layout que recebe os componentes renderizados, até a organização destes elementos dentro do After Effects);

CAPÍTULO 10

Apêndice e Galeria (Sites sobre Computação Gráfica, Artistas e Empresas que eu Recomendo além de Referências Bibliográficas e Galeria).