

LIMA, Alessandro. Design de Personagens para Games Next-Gen Volume 1. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

[www.alessandrolima.com](http://www.alessandrolima.com)

[alessandrolima@alessandrolima.com](mailto:alessandrolima@alessandrolima.com)

[alessandroplima@gmail.com](mailto:alessandroplima@gmail.com)

## SUMÁRIO

### CAPÍTULO 1

1 – Documentação de Projeto

1.1 – Jogos

1.1.2 – Jogos, o que são?

1.1.3 – Jogos Digitais, o que são?

1.1.4 – Classificação dos Games

1.1.5 – Jogos Next-Generation

1.1.6 – A Sociedade e os Jogos Digitais

1.1.7 – Aplicações Comerciais dos Jogos

1.1.8 – Realidade Virtual e Advergames: Um Novo Mercado

1.2 – Projeto de Jogos Next-Generation

1.2.1 – Pipeline de Desenvolvimento para Jogos Digitais

1.2.2 – Document Design

1.2.3.1 – Fluxo de Trabalho para Arte Conceitual

1.2.3.2 – Fluxo de Trabalho para Produção 3D

1.2.3.3 – Fluxo de Trabalho para Animação

1.3 – Projeto de Personagem

1.3.1 – Briefing

1.3.2 – Documento de Design de Personagem

1.3.2.1 – Especificações do Modelo

1.3.2.1.1 – História

1.3.2.1.2 – Regras Gerais para Modelagem

- 1.3.2.1.2.1 – Nomenclatura
- 1.3.2.1.2.2 – Modelagem Geral
- 1.3.2.1.2.3 – Modelagem Highpoly
- 1.3.2.1.2.4 – Modelagem Lowpoly
- 1.3.2.1.3 – Confeção de Texturas
- 1.3.2.1.4 – LOD's
- 1.3.2.1.5 – Animação
- 1.3.2.1.6 – Referências
- 1.3.2.1.7 – Prazo de Entrega
- 1.4 – Finalização

## **CAPÍTULO 2**

### **2 – Arte Conceitual**

- 2.1 – Definição de Arte Conceitual
- 2.2 – Desenhos Conceituais do Projeto
  - 2.2.1 – Referências
  - 2.2.2 – Estudo Anatômico
  - 2.2.3 – Desenho de Arte Conceitual
  - 2.2.4 – Model Sheet
- 2.3 – Preparação e Estudos para o Projeto de Personagem

## **CAPÍTULO 3**

### **3 – Modelos Midlepoly e Highpoly**

- 3.1 – Ajustando a Interface do Software 3D
  - 3.1.1 – Apresentando os Recursos Extras Utilizados
- 3.2 – Ajustando o Model Sheet
- 3.3 – Construindo o Modelo Básico
- 3.4 – Ajustando o Modelo Básico
- 3.5 – Criando as Partes do Modelo Midlepoly
  - 3.5.1 – Cabeça
  - 3.5.2 – Corpo

- 3.5.2.1 – Tronco e Membros Superiores
- 3.5.2.2 – Membros Inferiores
- 3.6 – Criando as Partes do Modelo Highpoly

## **CAPÍTULO 4**

### 4 – Mapeamento

- 4.1 – Comandos Básicos
- 4.2 – Mapeamentos dos Objetos Highpoly
  - 4.2.1 – Mapeamento de Pele
    - 4.2.1.1 – Mapeamento de Cabeça
    - 4.2.1.2 – Mapeamento dos Braços
  - 4.2.2 – Mapeamento de Indumentária
    - 4.2.2.1 – Mapeamento do Tronco
    - 4.2.2.2 – Mapeamento dos Membros Superiores
    - 4.2.2.3 – Mapeamento dos Membros Inferiores
- 4.3 – Exportando para o Zbrush

## **CAPÍTULO 5**

### 5 – Sub-Division Modeling

- 5.1 – Importações de Elementos
- 5.2 – Modelagem por Subdivisão (Sub-Division Modeling)
  - 5.2.1 – Cabeça
  - 5.2.2 – Tórax
  - 5.2.3 – Membros Superiores
  - 5.2.4 – Ataduras
  - 5.2.5 – Calças
  - 5.2.6 – Cinturão Menor
  - 5.2.7 – Cinturão Maior
  - 5.2.8 – Saiote
  - 5.2.9 – Ombreira Superior
  - 5.2.10 – Ombreira Inferior

5.2.11 – Camiseta

5.2.12 – Bracelete

5.2.13 – Botas

5.2.14 – Luvas

5.2.15 – Modelo Finalizado

5.3 – Exportando o Modelo Sub-Division

5.3.1 – Exportando o Modelo para Bake Texture

5.3.2 – Exportando o Modelo para Modelagem Lowpoly

## **CAPÍTULO 6**

6 – Próximo Volume

6.1 – Modelo Lowpoly

6.2 – Baking Texture

6.3 – Revestimento

6.4 – Animação

6.5 – Engines

6.6 – Conclusão

## **CAPÍTULO 7**

7 – Conclusão

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

8 – Bibliografia

8.1 – Glossário

8.2 – Livros

8.3 – Sites

8.4 – Vídeo Aulas

8.5 – Filmes

8.6 – Jogos Digitais