

LIMA, Alessandro. Design de Personagens para Games Next-Gen Volume 2. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

www.alessandrolima.com

alessandrolima@alessandrolima.com

alessandroplima@gmail.com

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1

- 1. Volume anterior – 3
 - 1.1 Metodologia – 3
 - 1.2 Documentação de Projeto – 8
 - 1.2.1 Especificações do Modelo – 8
 - 1.2.1.1 História – 8
 - 1.2.1.2 Regras Gerais para Modelagem – 9
 - 1.2.1.2.1 Nomenclatura – 9
 - 1.2.1.2.2 Modelagem Geral – 10
 - 1.2.1.2.3 Modelagem Highpoly – 10
 - 1.2.1.2.4 Modelagem Lowpoly – 10
 - 1.2.1.3 Confecção de Texturas – 10
 - 1.2.1.4 LOD's – 11
 - 1.2.1.5 Animação – 11
 - 1.2.1.6 Referências – 11
 - 1.2.1.7 Prazo de Entrega – 12
 - 1.3 Finalização – 12
 - 1.3 Arte Conceitual – 13
 - 1.4 Modelos Midlepoly e Highpoly – 15
 - 1.5 Mapeamento – 16
 - 1.6 Sub-Division Modeling – 17
 - 1.7 Conexão com os Próximos Passos – 17

CAPÍTULO 2

- 2. Modelo Lowpoly – 21
 - 2.1 Modelagem Lowpoly – 21
 - 2.1.1 Importando as Partes – 22
 - 2.1.2 Organizando o Arquivo – 28
 - 2.1.3 Modelagem Lowpoly – 31
 - 2.1.3.1 Cabeça – 31
 - 2.1.3.2 Tórax – 40
 - 2.1.3.3 Membros Superiores – 51
 - 2.1.3.4 Membros Inferiores – 64
 - 2.1.3.5 Últimos Ajustes – 77
 - 2.1.3.6 Clean Up Modeling – 80
 - 2.2 Layout UV – 88
 - 2.2.1 Introdução – 88
 - 2.2.2 Preparação para Layout UV – 89
 - 2.2.3 Layout UV das Partes – 91
 - 2.2.3.1 Cabeça – 91
 - 2.2.3.2 Tórax – 97
 - 2.2.3.3 Membros Superiores – 100
 - 2.2.3.4 Membros Inferiores – 106
 - 2.2.3.5 Clean Up UVW – 109

CAPÍTULO 3

- 3. Baking Texture – 117
 - 3.1 Introdução – 117
 - 3.1.1 Mapas de Revestimento Padrão de Superfícies – 118
 - 3.1.1.1 Diffuse Map – 118
 - 3.1.1.2 Specular Map – 120
 - 3.1.1.3 Glossiness Map – 121
 - 3.1.1.4 Alpha Map – 122

3.1.1.5	Reflection Map	– 123
3.1.2	Mapas de Saliência em Superfícies	– 124
3.1.2.1	Bump Map	– 125
3.1.2.2	Displacement Map	– 126
3.1.2.3	Normal Map	– 127
3.1.2.4	Height Map	– 134
3.1.2.5	Parallax Map	– 135
3.1.2.6	Relief Map	– 136
3.1.3	Mapas de Efeito em Superfícies	– 136
3.1.3.1	Ambient Occlusion Map	– 136
3.1.3.2	Cavity Map	– 138
3.2	Baking Texture	– 139
3.2.1	3ds Max	– 139
3.2.1.1	Introdução	– 139
3.2.1.2	Preparação do Modelo Lowpoly	– 140
3.2.1.3	Recursos e Procedimentos	– 144
3.2.1.4	Criação de Ambient Occlusion Map	– 154
3.2.1.5	Projeção de Normal Map	– 162
3.2.1.6	Projeção de Ambient Occlusion Map	– 170
3.2.2	xNormal Mapper	– 172
3.2.2.1	Introdução	– 172
3.2.2.2	Interface e Recursos	– 173
3.2.2.2.1	Interface	– 174
3.2.2.2.1.2	High definition meshes	– 175
3.2.2.2.1.3	Low definition meshes	– 177
3.2.2.2.1.4	Baking options	– 180
3.2.2.2.1.5	Fine detail	– 187
3.2.2.2.1.6	Tools	– 187
3.2.2.2.1.7	3D Viewer	– 189
3.2.2.2.1.8	Settings and examples	– 193

- 3.2.2.2.1.9 Support and about – 194
- 3.2.2.2.1.10 Plugins – 194
- 3.2.2.3 Projeção de Normal Map – 197
- 3.2.2.4 Projeção de Occlusion Map – 200

CAPÍTULO 4

- 4. Revestimento – 205
 - 4.1 Texturização – 206
 - 4.1.1 Introdução – 206
 - 4.1.2 Conceitos sobre Colorização – 207
 - 4.1.2.1 Cor – 207
 - 4.1.2.2 Textura – 208
 - 4.1.2.3 Temperatura – 209
 - 4.1.2.4 Saturação – 209
 - 4.1.2.5 Matiz – 210
 - 4.1.2.6 Luz – 210
 - 4.1.2.7 Valor – 210
 - 4.1.2.8 Padrão Cromático – 210
 - 4.1.2.9 Mistura Ótica – 210
 - 4.1.3 Photoshop – 211
 - 4.1.3.1 Interface e Recursos – 211
 - 4.1.4 Preparação do Arquivo – 217
 - 4.1.5 Layout Texture – 229
 - 4.1.6 Texturização Difusa – 231
 - 4.1.6.1 Pele – 232
 - 4.1.6.2 Olhos – 248
 - 4.1.6.3 Cabelos – 251
 - 4.1.6.4 Tórax – 257
 - 4.1.6.5 Saiote – 262
 - 4.1.6.6 Calças – 267

- 4.1.6.7 Botas – 268
- 4.1.6.8 Braços – 271
- 4.1.6.9. Efeitos – 275
- 4.1.6.10 Ajustes com ZBrush, ZAppLink e Photoshop – 280
- 4.1.7 Texturização Ambient Occlusion – 286
- 4.1.8 Texturização de Normal Map – 288
- 4.1.9 Texturização de Brilho Especular – 291
- 4.1.10 Texturização de Alpha – 293
- 4.1.11 Clean Up Texturing – 297
- 4.2 Materiais – 300
- 4.2.1 Introdução – 300
- 4.2.2 Materiais para a Personagem – 301
- 4.2.2.1 Material Standard Básico – 301
- 4.2.2.2 Material DirectX Shader – 301
- 4.3 Finalização do Modelo – 305

CAPÍTULO 5

- 5. Animação – 311
- 5.1 Introdução – 311
- 5.2 Rigging – 313
- 5.2.1 Character Studio – 314
- 5.2.1.1 Introdução – 314
- 5.2.1.2 Interface e Recursos – 315
- 5.2.1.3 Estrutura Biped para a Personagem – 322
- 5.2.1.4 Estrutura Bones para a Personagem – 329
- 5.2.1.5 Movimentos Chaves para Pesagem de Vértices do Modificador Skin – 334
- 5.3 Skinning – 340
- 5.3.1 Modificador Skin – 340
- 5.3.1.1 Introdução – 340
- 5.3.1.2 Interface e Recursos – 341

5.3.1.3 Revestimento da Personagem – 345

5.3.1.3.1 Membros Inferiores – 345

5.3.1.3.2 Cabeça e Tronco – 355

5.3.1.3.3 Membros Superiores – 360

5.4 Animação – 365

5.4.1 Animação Básica – 365

5.4.2 Salvar Animação – 373

CAPÍTULO 6

6. Engines – 377

6.1 Definição de Engine – 377

6.2 Exportando para Engines (Formato FBX) – 378

6.3 Engine Unity3D – 381

6.3.1 Apresentação da Interface – 382

6.3.2 Importando o Modelo e Texturas – 387

6.3.3 Configurando os Materiais – 393

6.3.4 Criando Prefabs – 396

6.3.5 Criando Câmera e Luzes – 398

CAPÍTULO 7

7. Conclusão – 403

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8. Bibliografia – 409

8.1 Glossário – 409

8.2 Livros – 412

8.3 Sites – 417

8.4 Vídeo Aulas – 418

8.5 Filmes – 419

8.6 Jogos Digitais – 419