

# Computação Gráfica II

Aula 01

O que vem por aí?

# O que vem por aí?

- ◇ Cronograma
- ◇ Presença - 75%

# O que vem por aí?

- ◇ Cronograma
- ◇ Presença - 75%
- ◇ Aulas gravadas

Avisos

Cronograma de estudos

Conteúdos

Aulas gravadas

---

Atividades avaliativas

# O que vem por aí?

- ◇ Cronograma
- ◇ Presença - 75%
- ◇ Aulas gravadas
- ◇ Atividades avaliativas
  - ◇ Avaliação I
  - ◇ Avaliação II
  - ◇ Avaliação III
  - ◇ Avaliação IV

Avisos

Cronograma de estudos

Conteúdos

Aulas gravadas

---

Atividades avaliativas

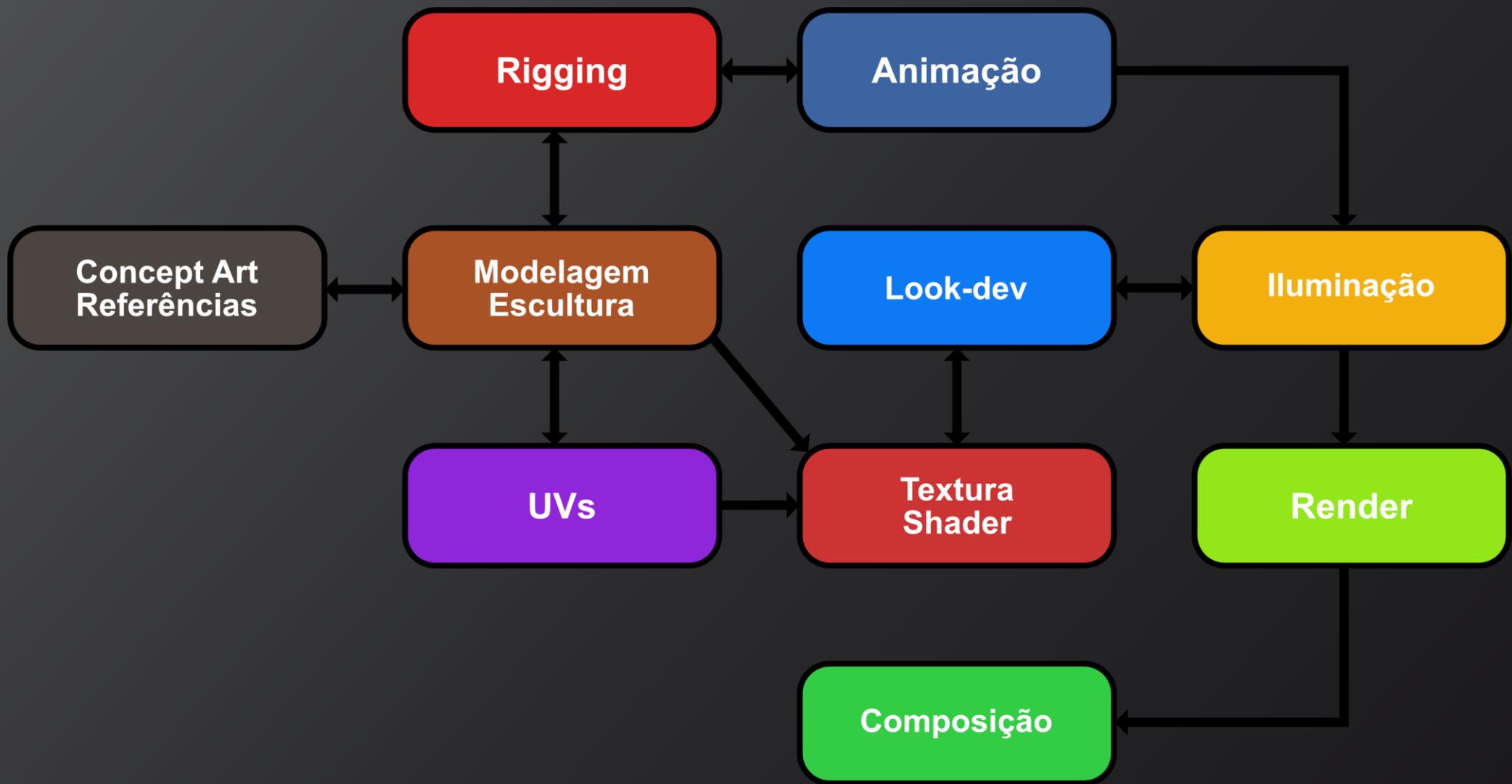
## ◇ Cronograma

# CG II



01   12/08 Introdução à disciplina	02   19/08 Introdução a modelagem orgânica	03   26/08 Personagem simplificado	04   02/09 Sculpt rosto
05   09/09 Modelagem personagem Blocagem - parte 1	06   16/09 Modelagem personagem Blocagem - parte 2	07   23/09 Modelagem personagem Blocagem - parte 3	08   30/09 Modelagem personagem Blocagem - parte 4
09   05/10* <b>Entrega via Black: Avaliação I</b> <small>*Não temos encontro nesta data</small>	10   07/10 Preparação e sculpt roupas	11   19/10* <b>Entrega via Black: Avaliação II</b> <small>*Não temos encontro nesta data</small>	12   21/10 Criação de cabelo e outros itens
13   28/10 Revisão Personagem <b>03/11 AVALIAÇÃO III</b>	14   04/11 Retopologia	15   11/11 Abertura de UV's para personagem	16   18/11 Bake e criação de texturas
17   25/11 Iluminação e render para personagens	18   02/12 Revisão para entrega	19   09/12 <b>Entrega AVALIAÇÃO IV</b>	20   16/12 <b>Entrega: Recuperação</b>

O que será abordado na disciplina?



O que será abordado  
na disciplina?

- ◊ Criação de personagens
- ◊ Modelo low e high poly
- ◊ UV
- ◊ Iluminação

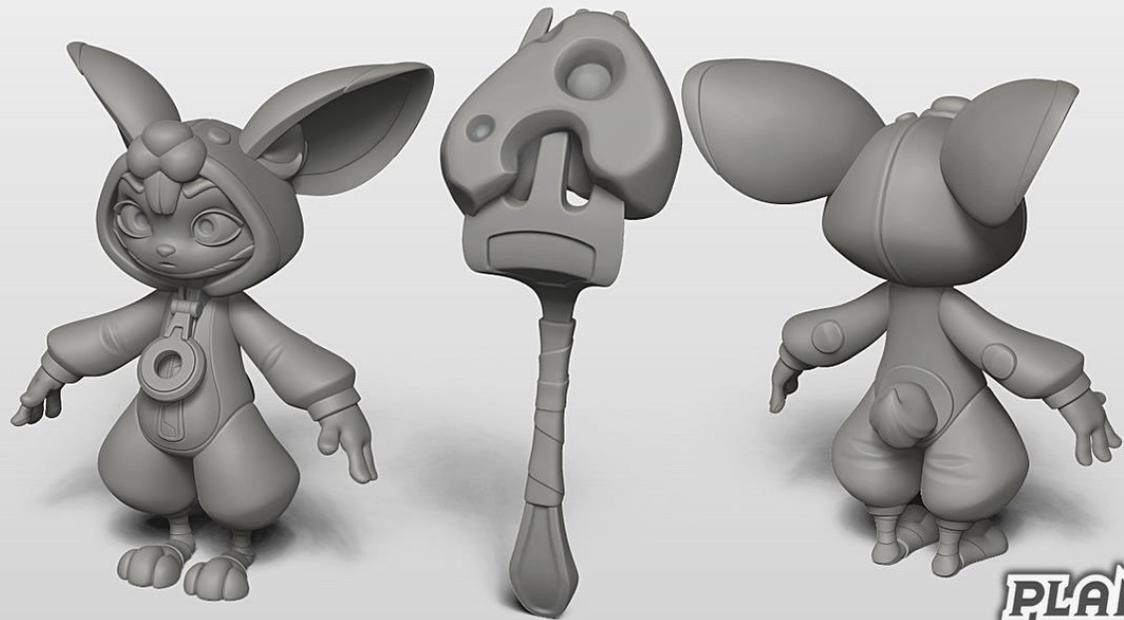


Disney Infinity: Marvel Super Heroes (2.0 Edition)

# Metas para a disciplina

- ◆ Escultura do personagem
- ◆ Personagem em pose 'T'





PLANET  
OF HEROES



PLANET  
OF HEROES



Diferentes estilos



WILD WEST CHALLENGE GAME CHARACTER (REALTIME)

GUILAUME MAHEU











Emoção







A inspiration art and concepts by Chris Ryniak and Amanda Louise





Artistas para seguir

Dan Eder

<https://www.artstation.com/daneder>



# Fabiano Carlos

<https://www.artstation.com/fabianocarlos>



玩  
GANTA

# Gabriel Soares

<https://www.artstation.com/gabrielsoaresz>



# Ian Spriggs

[https://www.artstation.com/  
ianspriggs](https://www.artstation.com/ianspriggs)



J Hill

<https://www.artstation.com/jhill>



**Kris Costa  
(Antropus)**

[https://www.artstation.com/  
theantropus](https://www.artstation.com/theantropus)





Leticia Gillett

<https://www.artstation.com/leticiarg>

**Natalia Freitas**

[https://www.artstation.com/  
nataliafreitas](https://www.artstation.com/nataliafreitas)



Pascal Blanché

<https://www.artstation.com/pascalblanche>



# Rafael Grassetti

[https://www.artstation.com/  
grassetti](https://www.artstation.com/grassetti)



**Roger Magrini**

[https://www.artstation.com/  
rogermagrini](https://www.artstation.com/rogermagrini)



**Şefki Ibrahim**

[https://www.artstation.com/  
sefki\\_i](https://www.artstation.com/sefki_i)



# Victor Hugo

<https://www.artstation.com/vitorugo>



# Criação de personagens



## Criação de personagens

- ◆ Mesma base para  
todos



## Criação de personagens

- ◆ Mesma base para todos
- ◆ Criação de props para personalidade.



# Criação de personagens

- ◆ Mesma base para todos
- ◆ Criação de props
- ◆ Pode gerar outros personagens.



Na prática

◆ Planejamento –  
Quem é o  
personagem a ser  
feito?



# Na prática

- ◆ Planejamento – Quem é o personagem a ser feito?



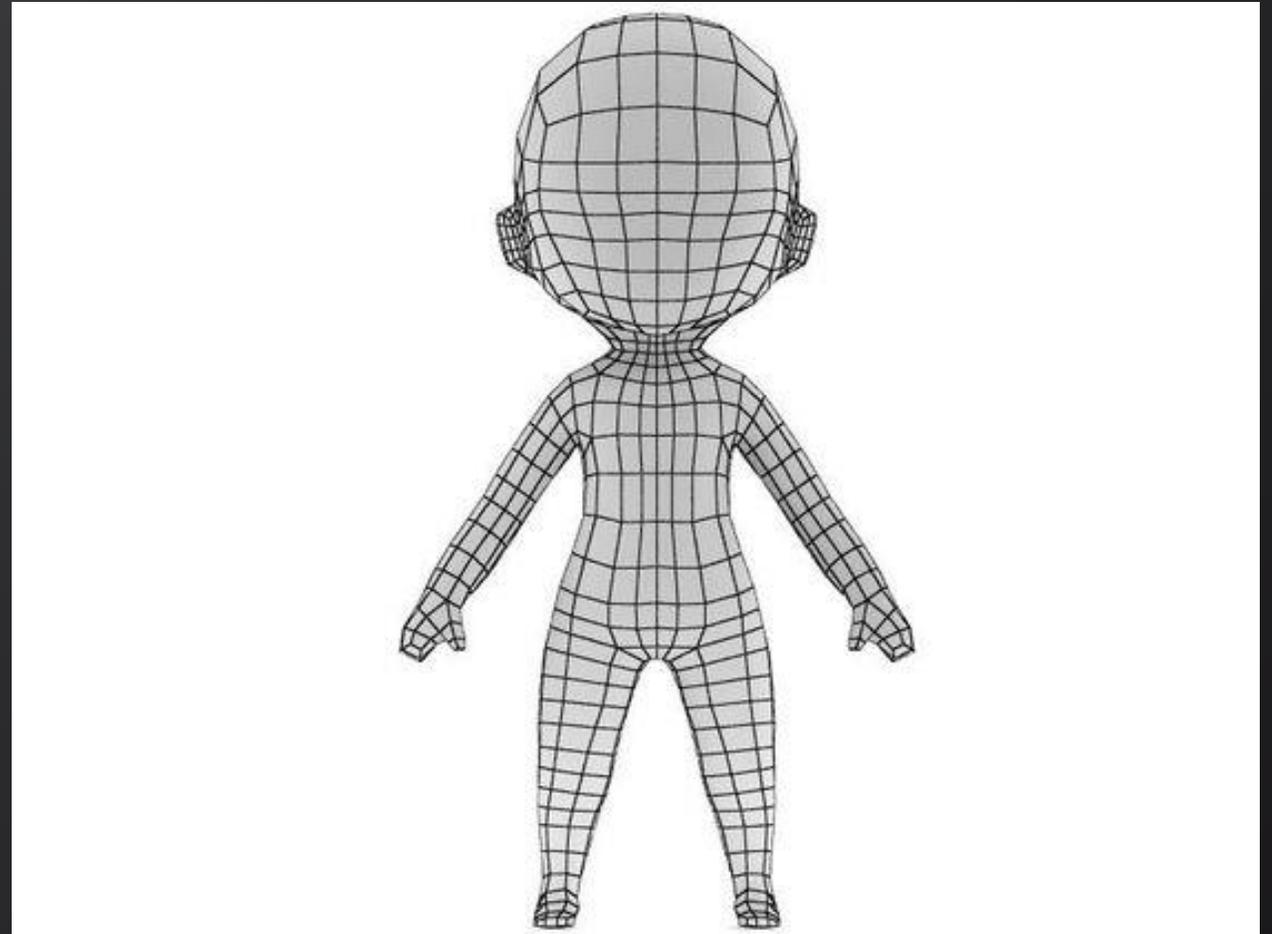
## Na prática

- ◆ Planejamento – Quem é o personagem a ser feito?
- ◆ Escolha das referencias



## Na prática

- ◆ Criação de uma base mesh
- ◆ Uso das ferramentas de sculpt e modelagem
- ◆ Anatomia aplicada a personagens cartoons



Vamos começar?