

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

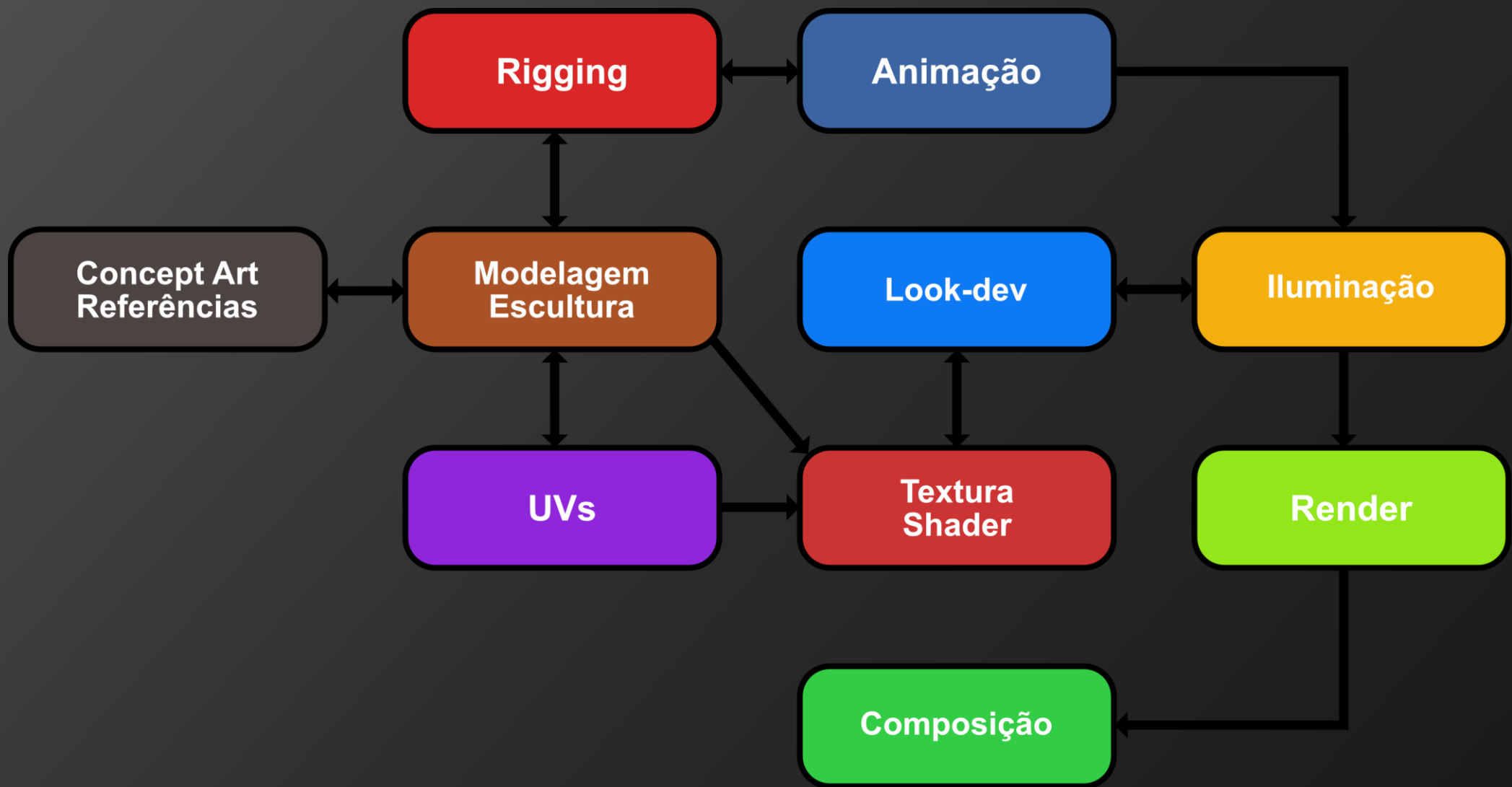
◇ Cronograma

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* Entrega via Black: Avaliação I <small>*Não temos encontro nesta data</small>	10 07/10 Preparação e sculpt roupas	11 19/10* Entrega via Black: Avaliação II <small>*Não temos encontro nesta data</small>	12 21/10 Criação de cabelo e outros itens
13 28/10 Revisão Personagem 03/11 AVALIAÇÃO III	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 Entrega AVALIAÇÃO IV	20 16/12 Entrega: Recuperação

O que será abordado na disciplina?



O que será abordado
na disciplina?

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



Metas para a disciplina

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





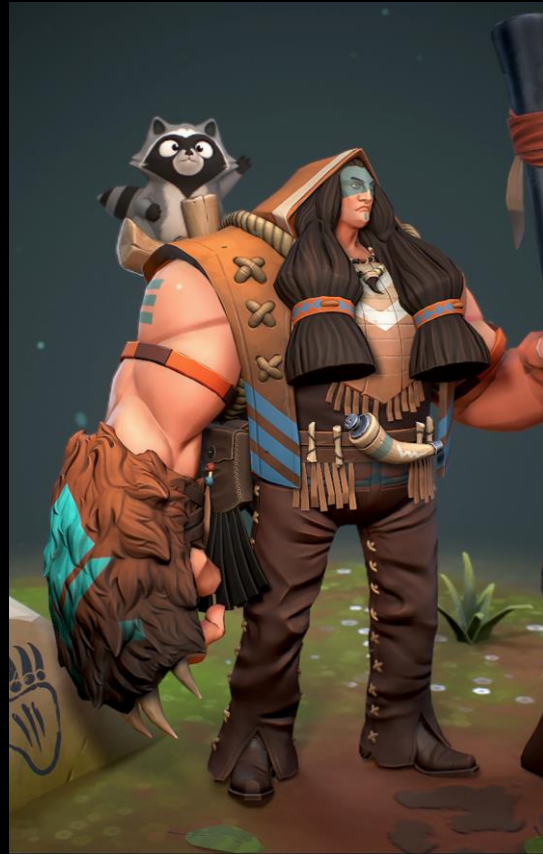
PLANET
OF HEROES



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>



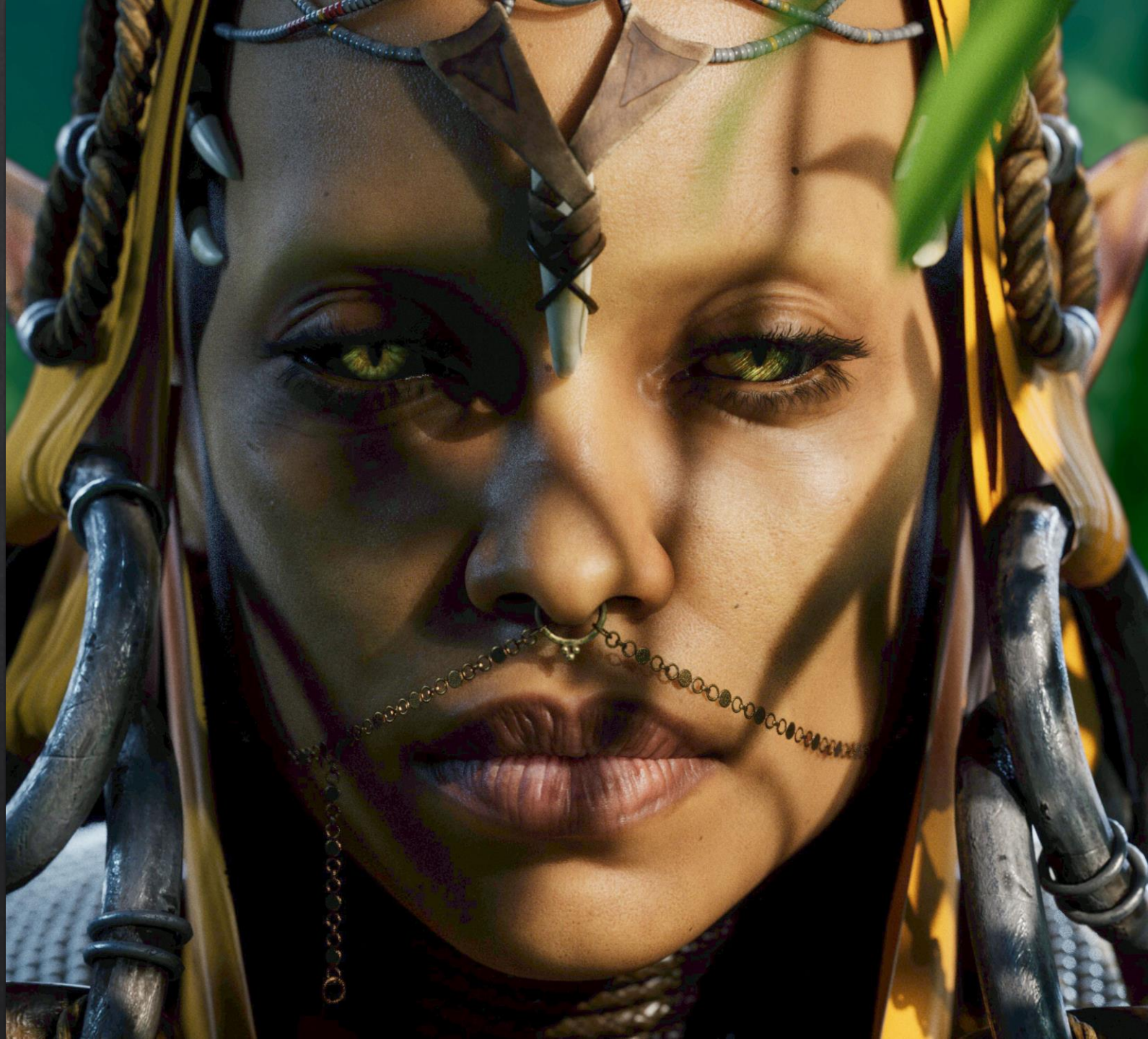
Ian Spriggs

[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>



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?



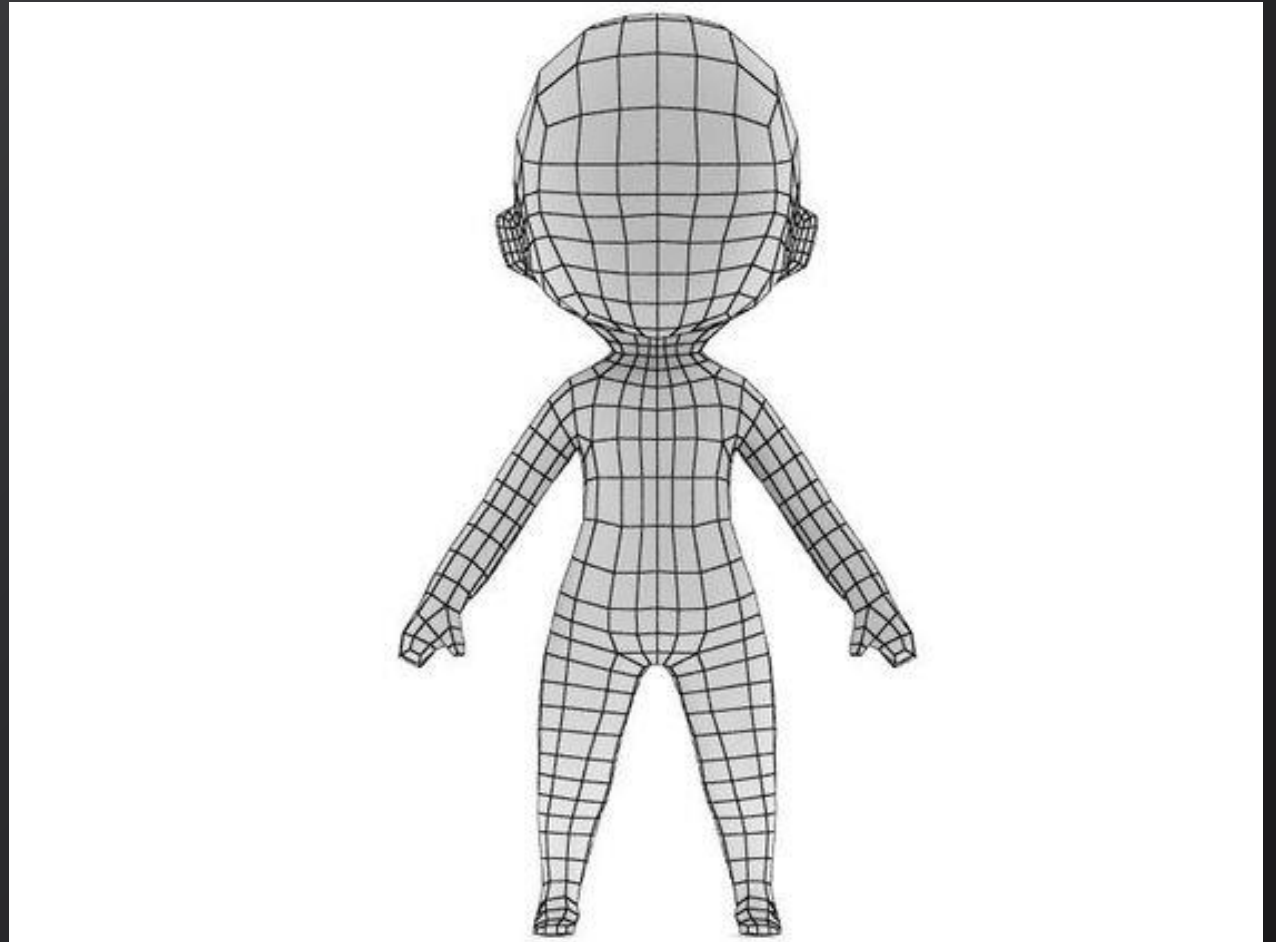
Na prática

- ◆ 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?