

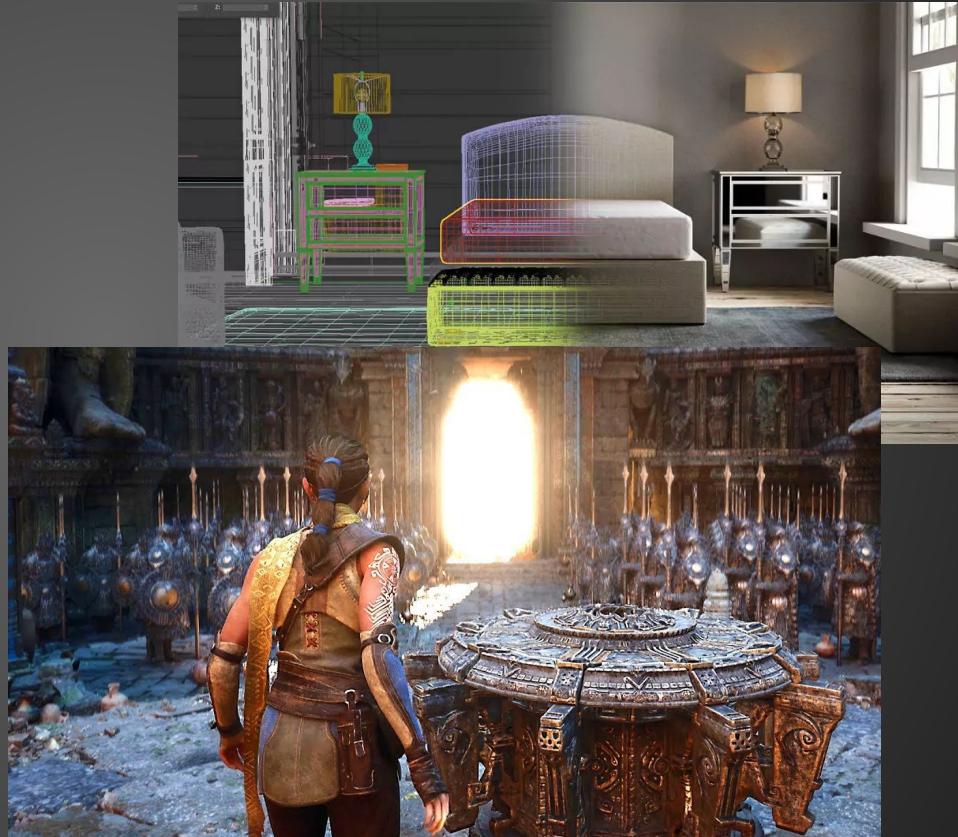
Profissão Artista 3D para Games - Módulo 18

Escultura Digital Pt.1

Professor: Daniel Rivers

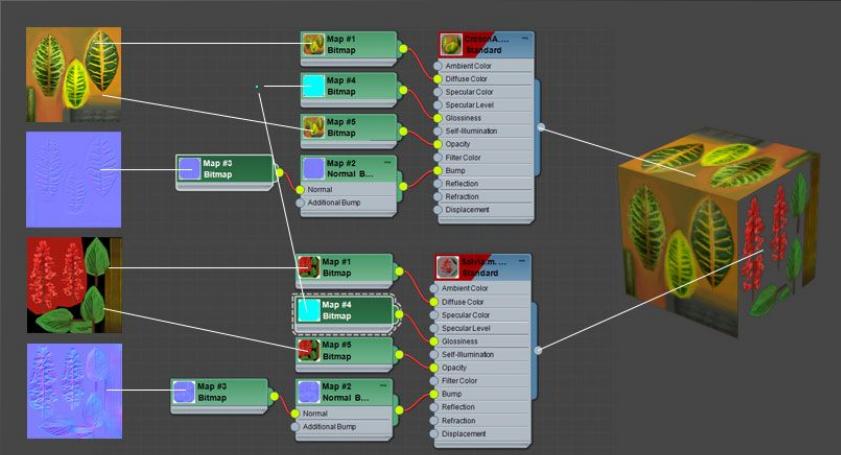
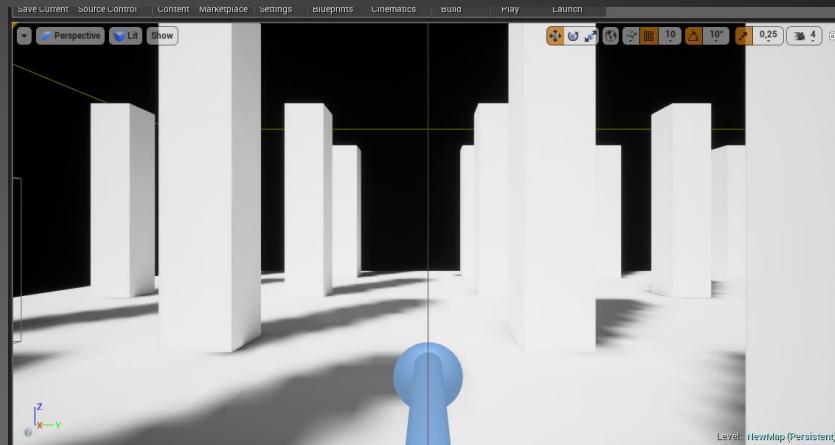
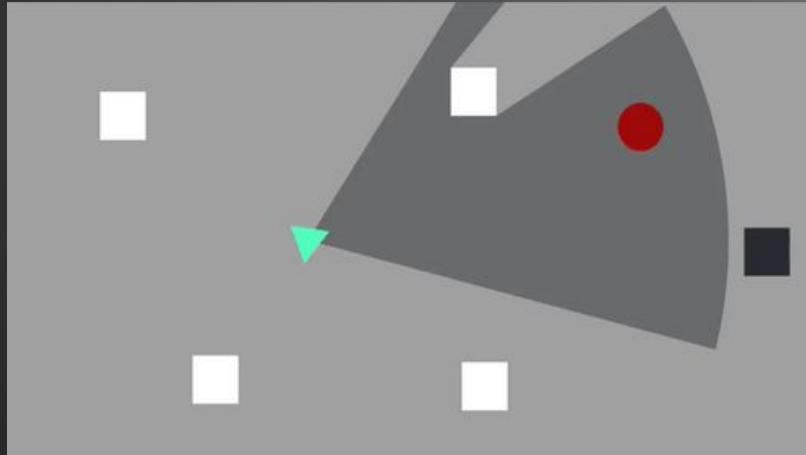
PRODUÇÃO EM REAL TIME

- RENDER EM PIXELS / POR CICLOS
 - PIXEL
 - POSIÇÃO X E Y
 - RGB
- SHADER E MATERIAIS
 - MATERIAIS
 - CANAIS
 - SHADERS E AUTORIZAÇÕES
- REAL TIME RENDERING
 - ECONÔMICO
 - EXIGÊNCIAS



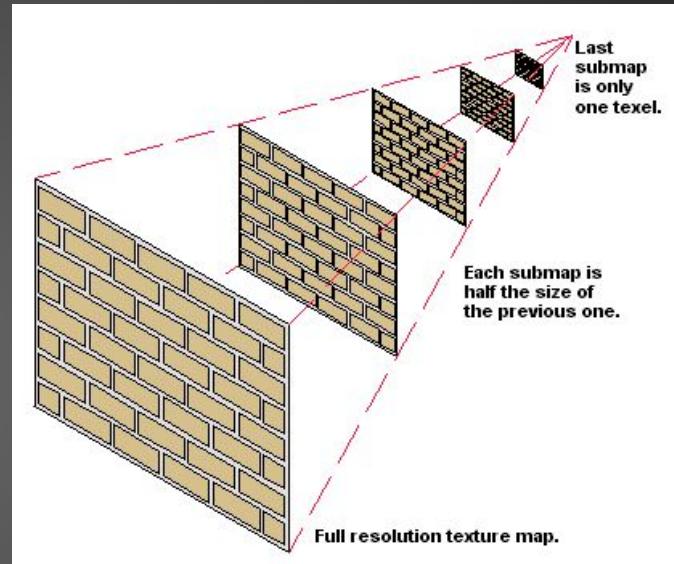
PRODUÇÃO EM REAL TIME

- BUILD LIGHT
 - MATERIAIS E DRAW CALLS
 - OCCLUSION CULLING / RAY CAST



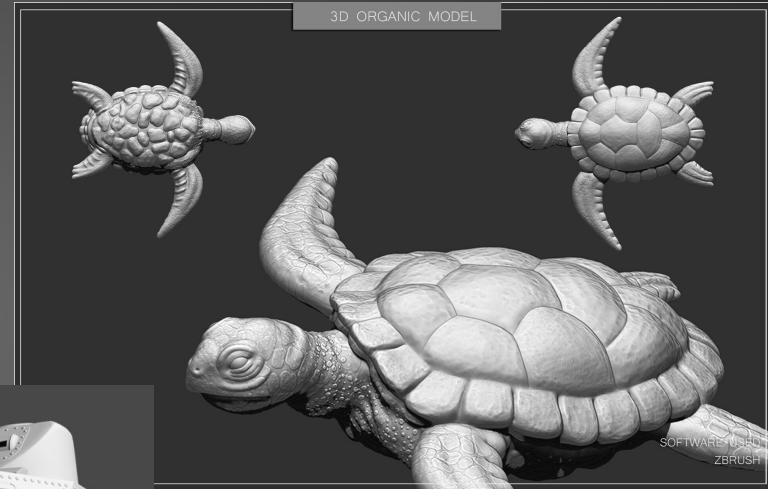
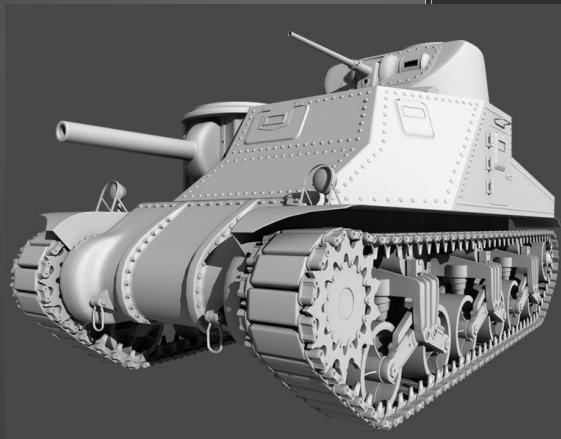
PRODUÇÃO EM REAL TIME

- LOW POLY
- STATIC MESHES
- MIP MAPS



ESCULTURA DIGITAL E SUA PRODUÇÃO

- TIPOS DE MODELOS
 - ORGÂNICOS
 - INORGÂNICOS
- TÉCNICAS DE MODELAGEM
 - POLIGONAL
 - ESCULTURA DIGITAL

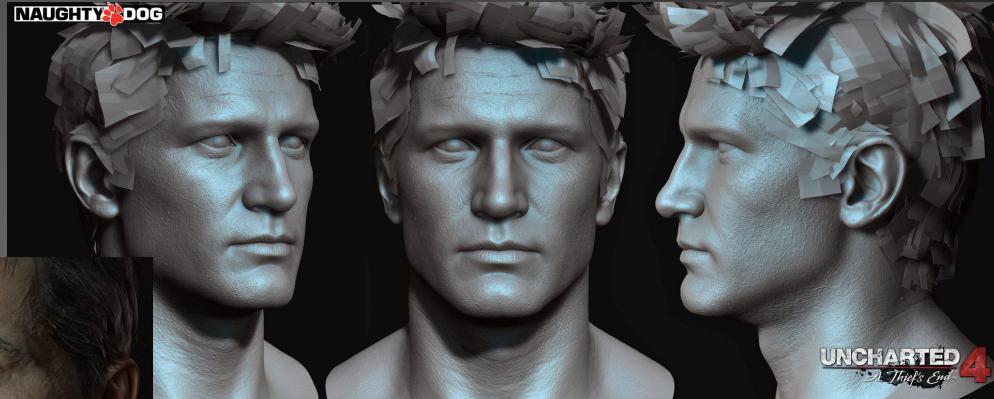


ESCULTURA DIGITAL E SUA PRODUÇÃO

- HIGH POLY
- LOW POLY
- SHADER VERSION

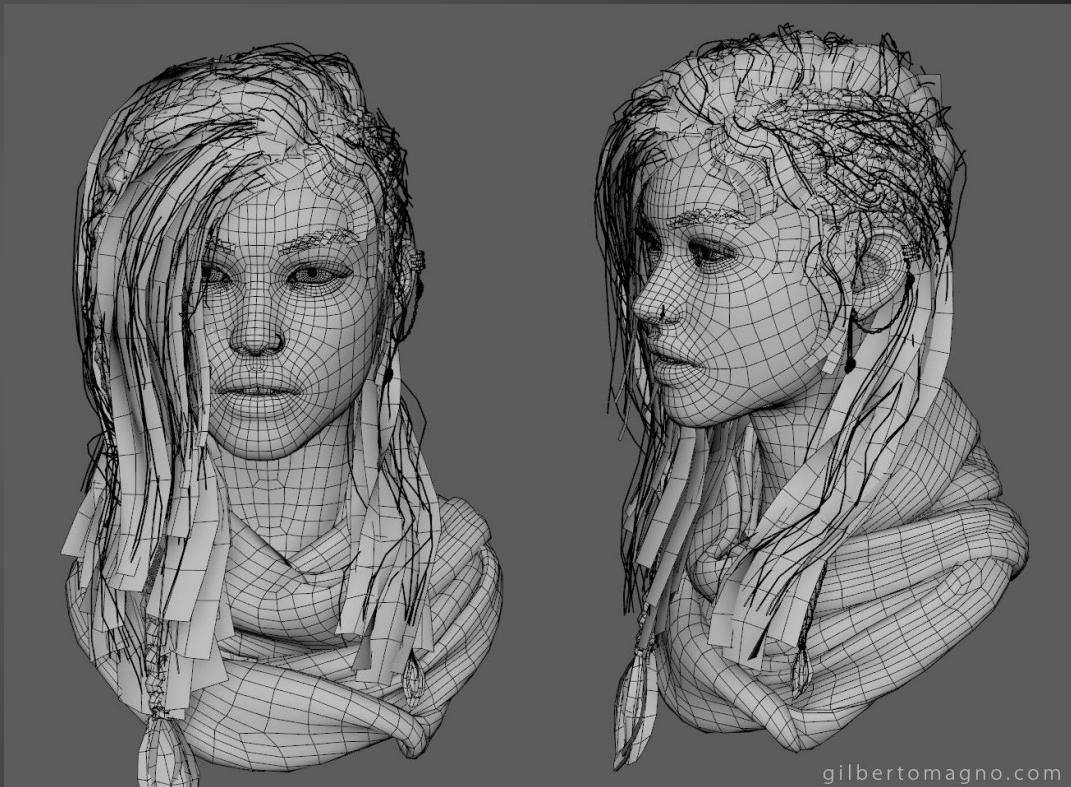


Nathan Drake (Uncharted 4) - Frank Tzeng



ESCULTURA DIGITAL E SUA PRODUÇÃO

- ESTRUTURA POLIGONAL



Janie - Gilberto Magno

INTRODUÇÃO À ESCULTURA DIGITAL BÁSICA

- BRUSH SETUP BÁSICO
 - SCULPTING BRUSH
 - STROKE
 - ALPHA
 - SIZE
 - Z INTENSITY
 - FOCAL SHIFT



FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO

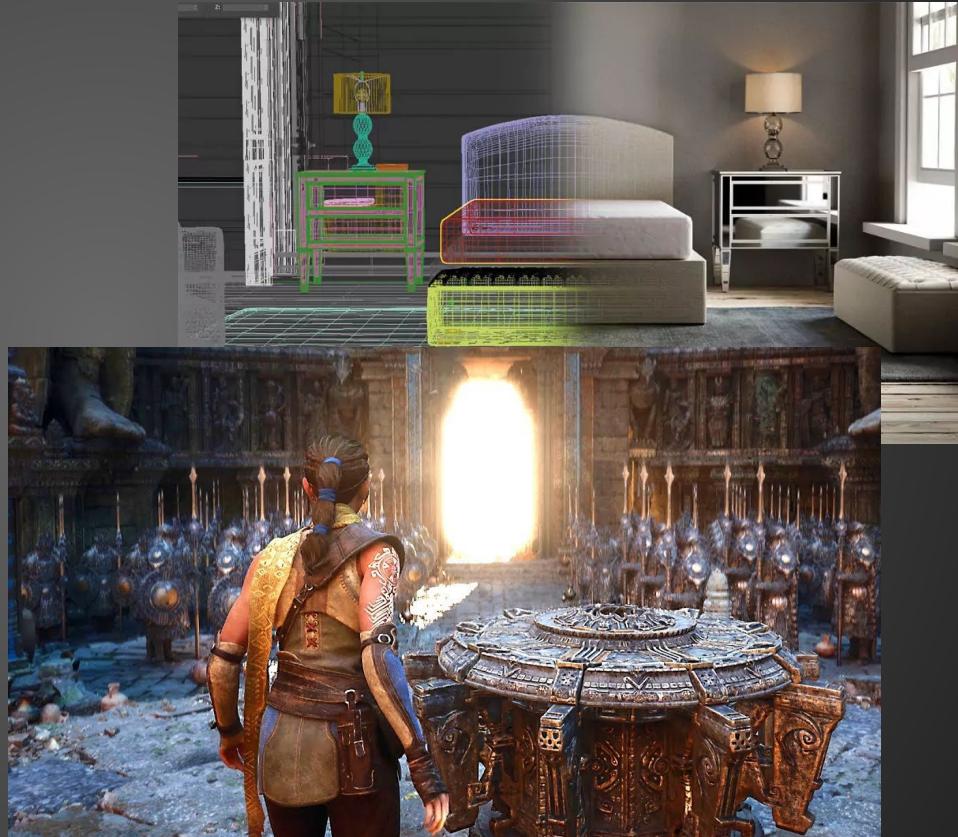
- FORMAS VS TOPOLOGIA
- EDGES LOOPS AFASTADAS
 - PROBLEMAS PARA ESCULPIR
 - EDGES AFASTADAS = ATRAPALHA DETALHAR
 - EDGES PRÓXIMAS = FACILITA DETALHAR
- DYNAMESH
 - CORRIGE AFASTAMENTO
 - FACILITA CRIAÇÃO DE FORMAS
 - SEM AFASTAMENTOS
 - NO FINAL NECESSITA CORRIGIR TOPOLOGIA
- ZREMESHER
 - ORGANIZA TOPOLOGIA

CRIANDO UMA LINHA DE PRODUÇÃO

- REFERÊNCIAS
- LISTAGEM DE PEÇAS
- BLOCAGEM DA PEÇA PRINCIPAL
- SEPARAÇÃO DAS PEÇAS EM SUBTOOLS
- BLOCAGEM DAS PEÇAS

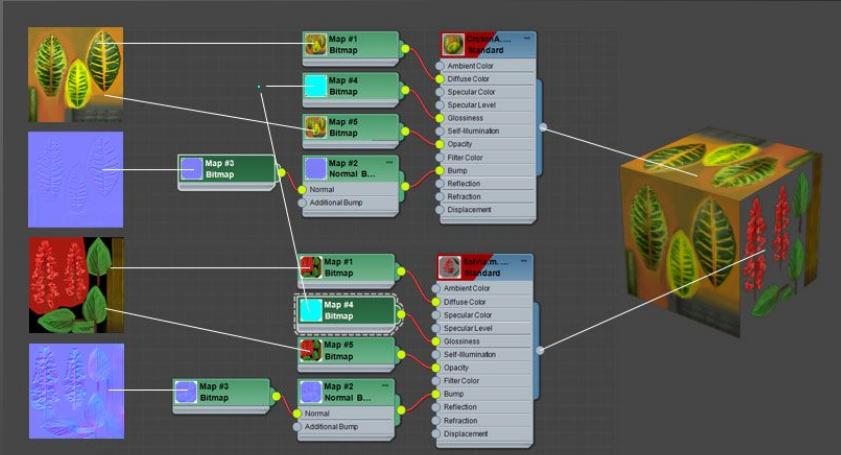
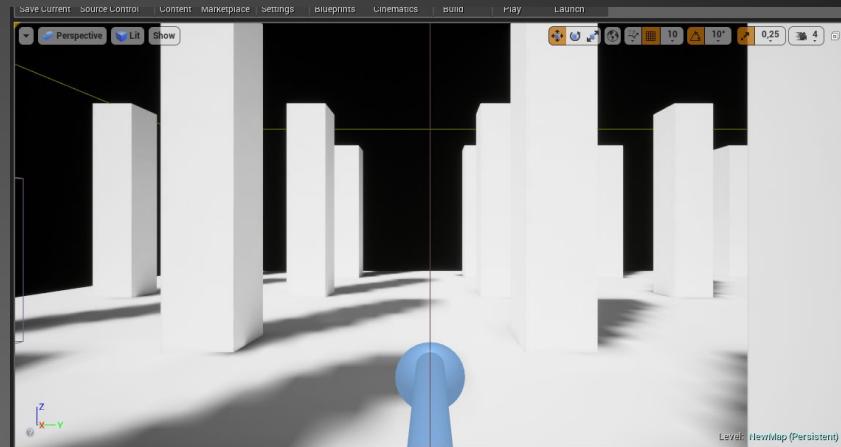
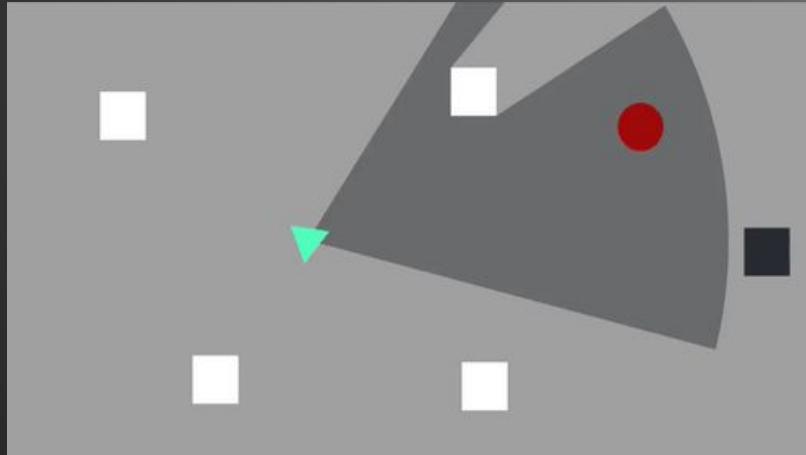
PRODUÇÃO EM REAL TIME

- RENDER EM PIXELS / POR CICLOS
 - PIXEL
 - POSIÇÃO X E Y
 - RGB
- SHADER E MATERIAIS
 - MATERIAIS
 - CANAIS
 - SHADERS E AUTORIZAÇÕES
- REAL TIME RENDERING
 - ECONÔMICO
 - EXIGÊNCIAS



PRODUÇÃO EM REAL TIME

- BUILD LIGHT
- MATERIAIS E DRAW CALLS
- OCCLUSION CULLING / RAY CAST



PRODUÇÃO EM REAL TIME

- LOW POLY
- STATIC MESHES
- MIP MAPS

