

Módulo 20 - Interactive Groom

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Cabelos em Personagens
- Groom e Hair Mesh

Professor Daniel Rivers



Crystal Bretz

Módulo 20 - Interactive Groom

- Como funcionam os cabelos em personagens?
 - Groom (fio a fio)
 - Hair Cards
 - Hair Mesh
- Etapas comuns:
 - Estudo
 - Blocagem
 - Criação
 - Penteados
 - Finalização



Felipe Covre

Professor Daniel Rivers

Módulo 20 - Interactive Groom



Felipe Covre



William Silva

Módulo 20 - Interactive Groom



Anderson Galhardo

Módulo 20 - Interactive Groom

Crie cabelos via Hair Mesh. Crie Sobrancelhas e Cílios via XGen:

- Baixar do Marketplace do Artstation o IMM Hair Brush
- Bloquear malhas bases com Dynamesh, Move e Snake Hook
- Criar mechas com o Hair Brush
- No XGen criar coleção do personagem / Criar descrição das sobrancelhas e cílios
- Aumentar tamanhos dos pelos, cortar e pentear até chegar no resultado esperado

Formato do arquivo

Escolher um bom ângulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Criar padrões de cabelo com penteado usando o XGen do Maya

Professor **Daniel Rivers**

