

## 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

Professor **Daniel Rivers**



**Felipe Covre**

## 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**

