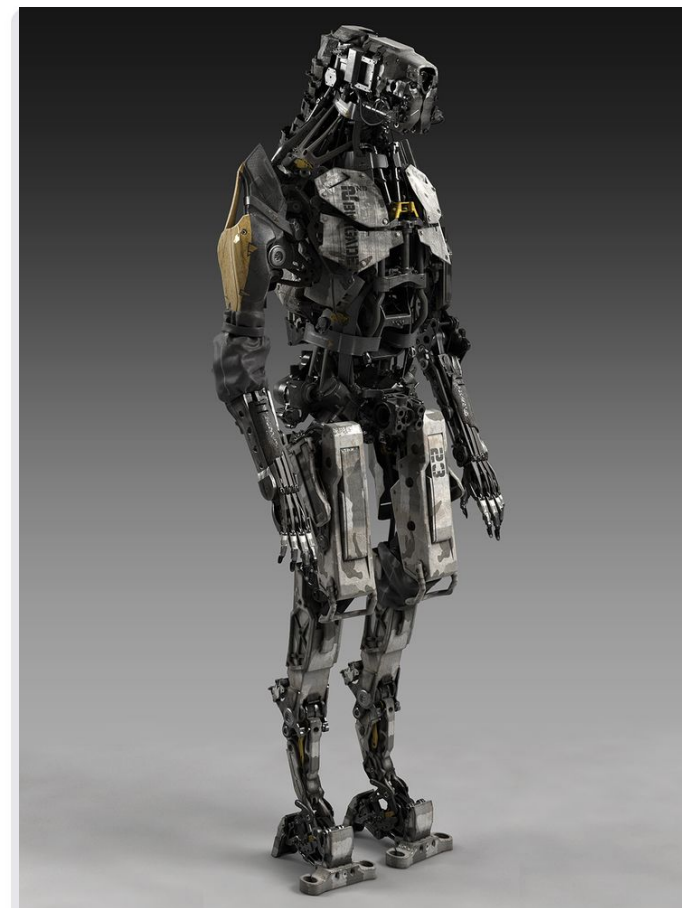


Módulo 7 - Peças Inorgânicas

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Peças Inorgânicas e Modelagem Poligonal
- ZModeler

Professor **Daniel Rivers**



Fausto De Martini

Módulo 7 - Peças Inorgânicas

- Inorgânicos
 - Peças duras
 - Quinas marcadas
 - Geralmente luz não atravessa
 - Objetos
- Orgânicos
 - Peças moles
 - Superfície lisa com menos quinas
 - Luz geralmente consegue penetrar
 - Humanos



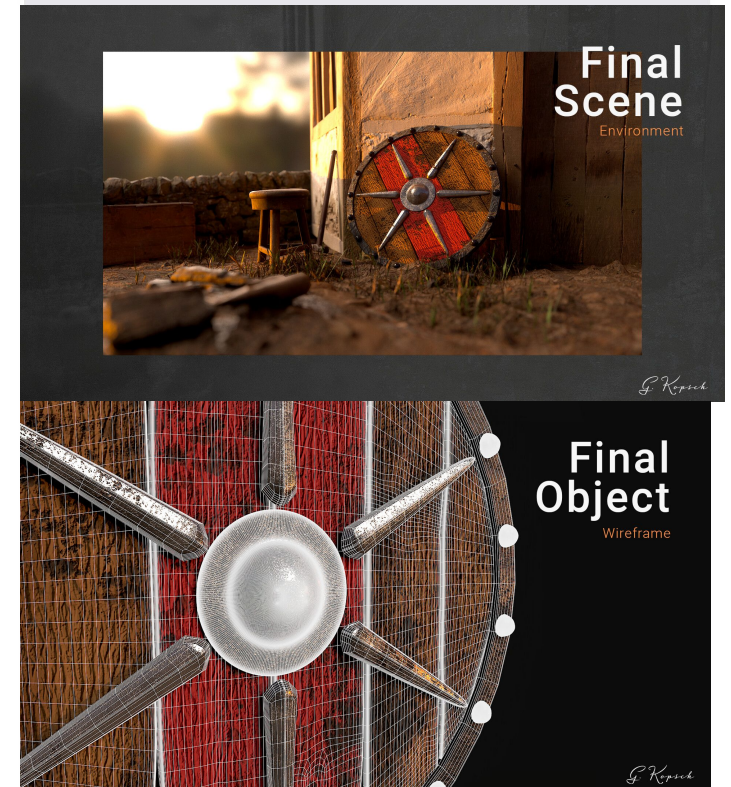
**Submersível de Transformers 5
(Fausto De Martini)**

Professor **Daniel Rivers**

Módulo 7 - Peças Inorgânicas

- Wireframe
- Topologia
- Cautela com cada polígono
- Pontos = Points / Vertex
- Arestas = Edges
- Faces = Polygons / Faces

Professor **Daniel Rivers**



Exercício final do curso Modelagem 3D do
Zero da EBAC - Aluna Gabriela Kopsch

Módulo 7 - Peças Inorgânicas

- Softwares Poligonais:
 - Maya
 - Blender
 - 3ds Max
- ZBrush possui o ZModeler
- Cargos:
 - Prop Artist
 - Environment Artist (Cenário)
 - Em Character Art existe necessidade de domínio de Modelagem Poligonal de Objetos Inorgânicos



Baú de God of War (Cliff Schonewill)

Professor **Daniel Rivers**

Módulo 7 - Peças Inorgânicas



Star Wars: Jedi Fallen Order (Oskar Matula)



Lobo (Romell Chopraa)

Módulo 7 - Peças Inorgânicas

Escolher uma peça apenas de armadura. Para isso você precisará:

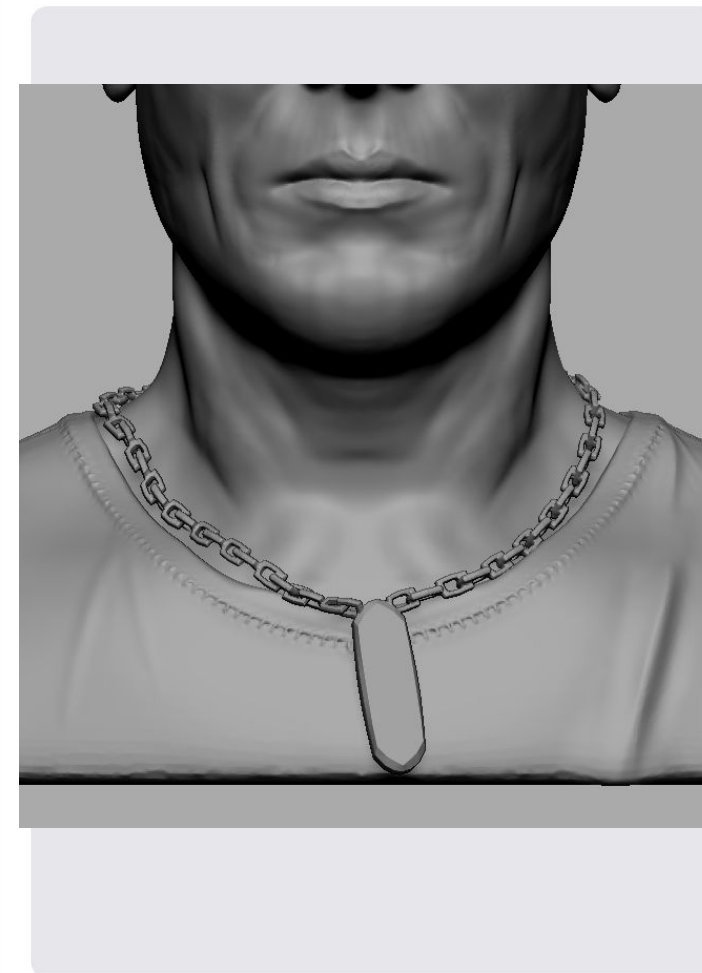
- Gerar as formas e terminar a modelagem
- Usar ZModeler

Formato do arquivo

Escolher um bom ângulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Identificar a peça inorgânica feita no ZModeler. Caso tenha sido feita em outro software, só espero que no print tenha o personagem + a peça



Professor Daniel Rivers