

Módulo 5 - Hairs and Furs

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Cabelos em Produções Digitais / 3D
- Fibermesh (uma das técnicas de Groom)
- Hair Mesh

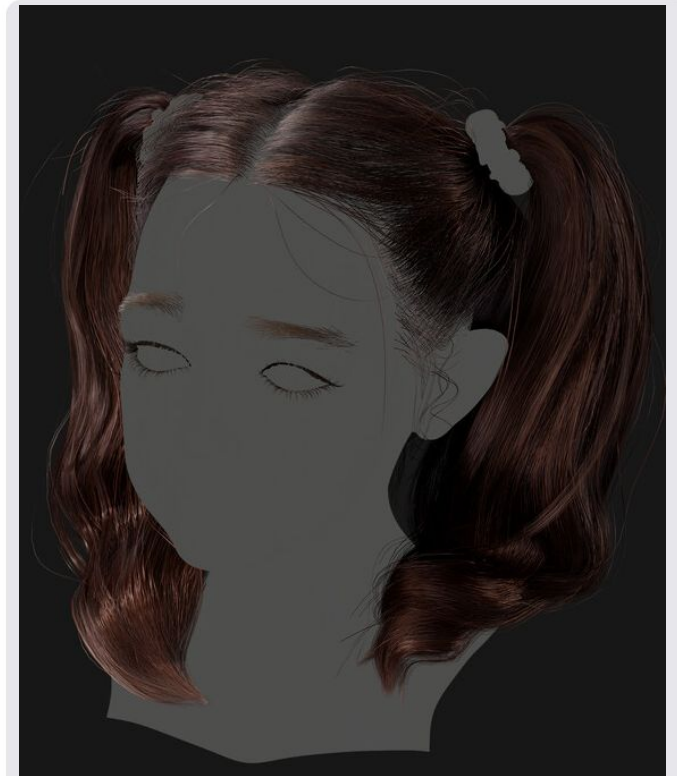
Professor **Daniel Rivers**



Vinicius Tokue

Módulo 5 - Hairs and Furs

- Existem técnicas diferentes
- Podem ou não ficar pesadas
- Exige estudo conceitual
- Existe um cargo só para isso
 - Groom Artist
- 3 Técnicas:
 - Fio a Fio (Groom)
 - Hair Cards
 - Hair Mesh
- Agora vamos conhecer o Groom e o Hair Mesh



Sushan Marandhar

Professor **Daniel Rivers**

Módulo 5 - Hairs and Furs



Abby de The Last of Us (Danilo Athayde)

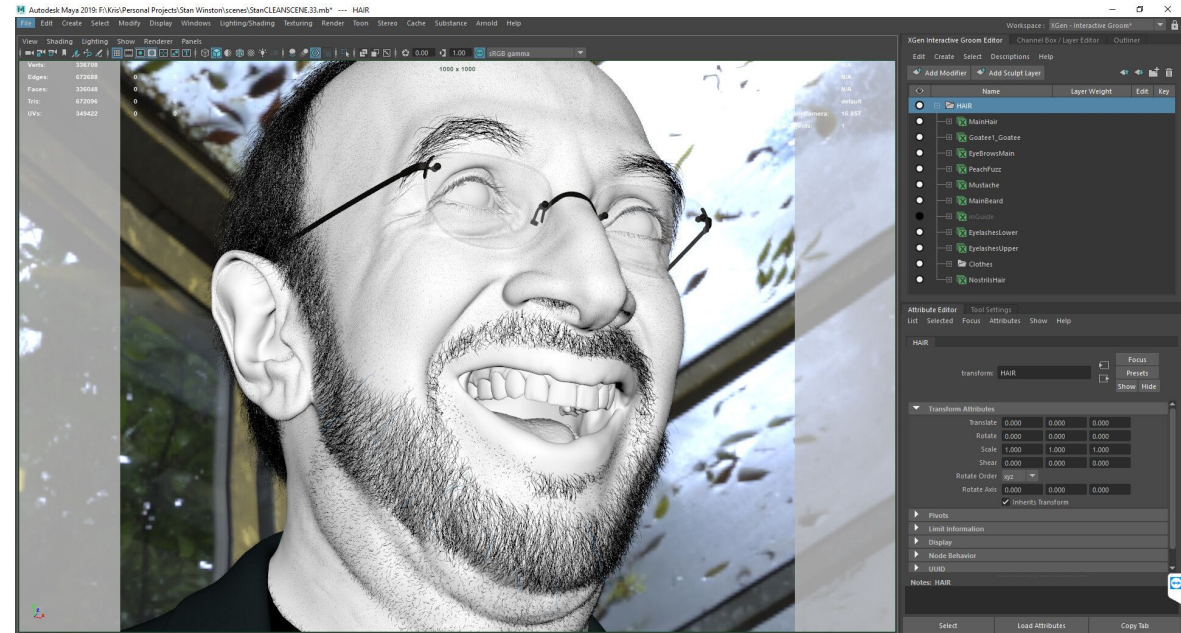


Felipe Covre

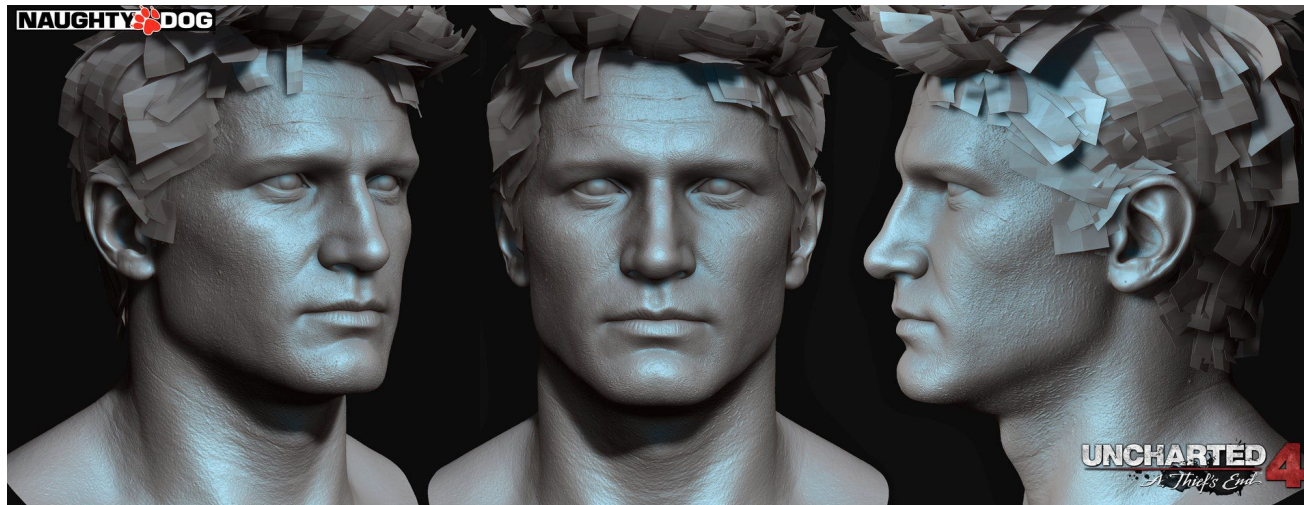
Módulo 5 - Hairs and Furs



Stan Winston (Kris “Antropus” Costa)



Módulo 5 - Hairs and Furs



Nathan Drake de Uncharted 4 (Frank Tzeng)

Módulo 5 - Hairs and Furs



Iván Sobrino Ollé

Módulo 5 - Hairs and Furs

Escolher uma das duas técnicas e criar um penteado simples.

Para isso você precisará:

- **Opção 1: Criar uma forma básica (com esfera e Dynamesh), ir deformando para se adequar a forma de algum corte e detalhar com brushes**
- **Para a Opção 1 é recomendado usar Move com Dynamesh para gerar formas e Clay com um Alpha 61 e 62.**
- **Opção 2: Usar Fybermesh para criar fios**
- **Para a Opção 2 é recomendado mascarar a região do couro cabeludo e aí sim gerar os cabelos**

Formato do arquivo

Escolher um bom angulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Criar um cabelo criado com Dynamesh ou Fybermesh



Professor Daniel Rivers