

# Módulo 5 - Hairs and Furs

Neste módulo aprendemos:

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

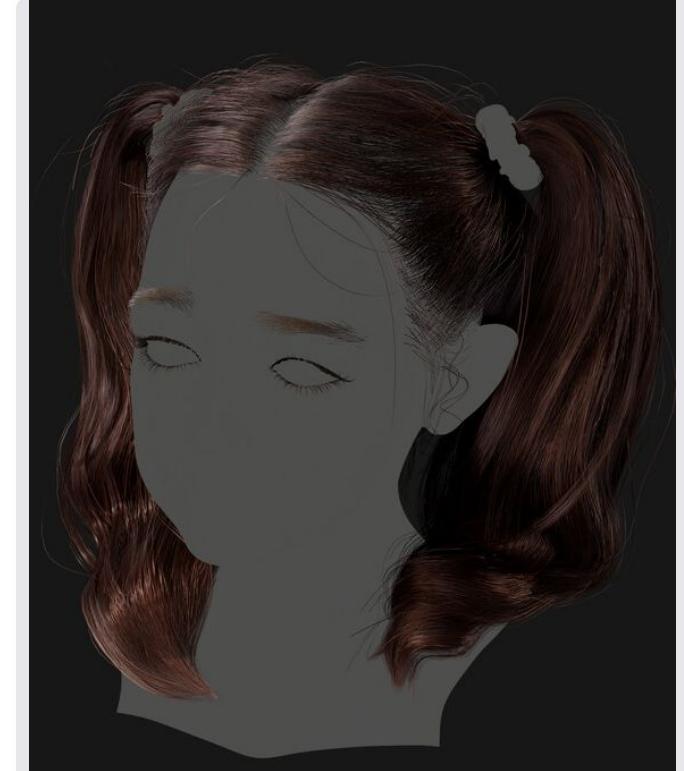
Professor **Daniel Rivers**



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**

# Módulo 5 - Hairs and Furs



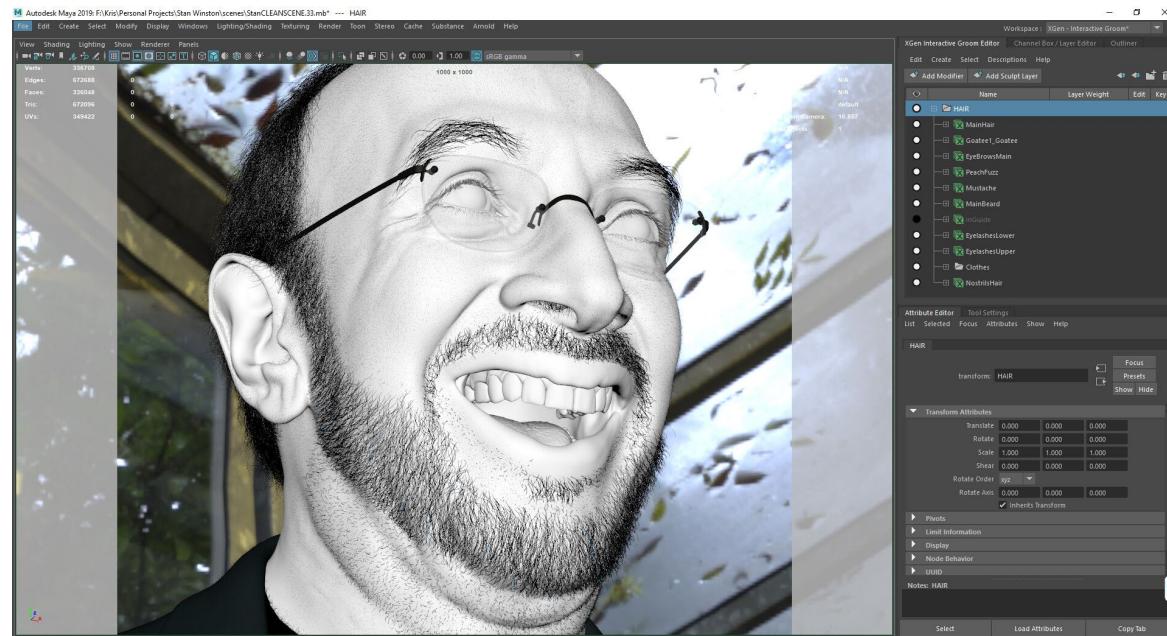
Abby de The Last of Us (Danilo Athayde)



Felipe Covre

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 ai 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**

