

# Módulo 14 - Base Mesh e Pose

Neste módulo aprendemos:

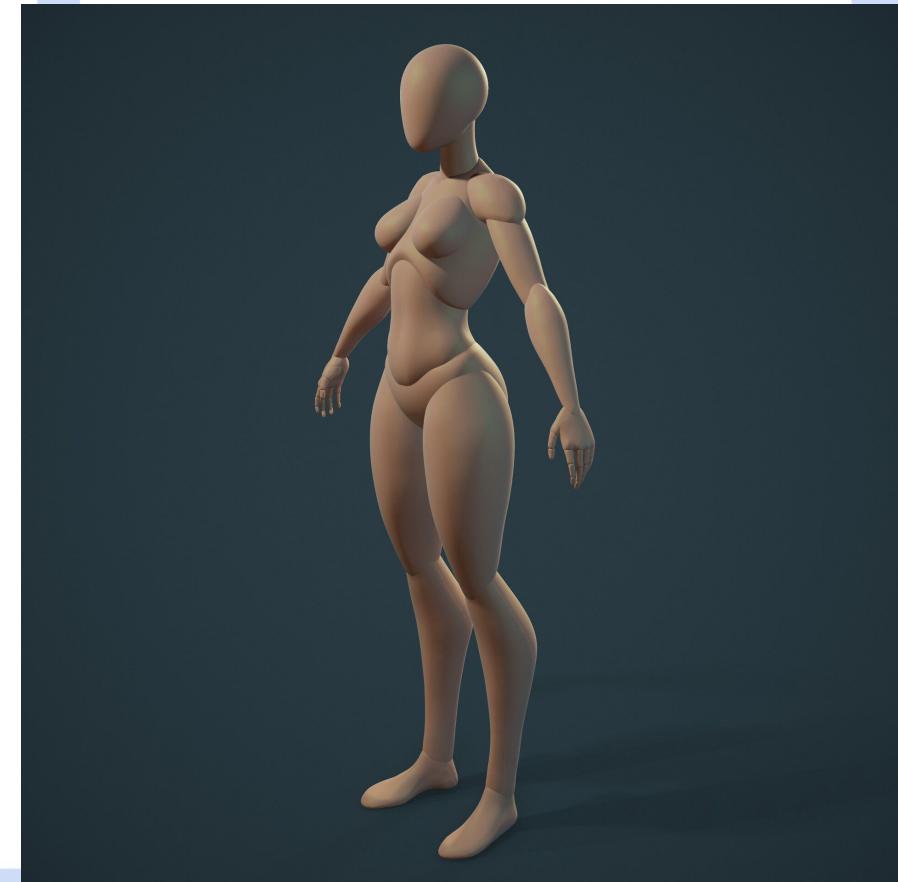
- Conceito de Malhas Bases
- Polycount e Limitações
- Polygroups
- Acting



Alex Lashko

# Módulo 14 - Base Mesh e Pose

- O que são Base Meshes
- Mercados que usam
- Tipos de Base Meshes (o que adiantam)
  - Formas
  - Facilitar para texturizar
  - Facilitar para animar
- Polycount
- Acting



Professor Daniel Rivers

Salvatori Ditrani

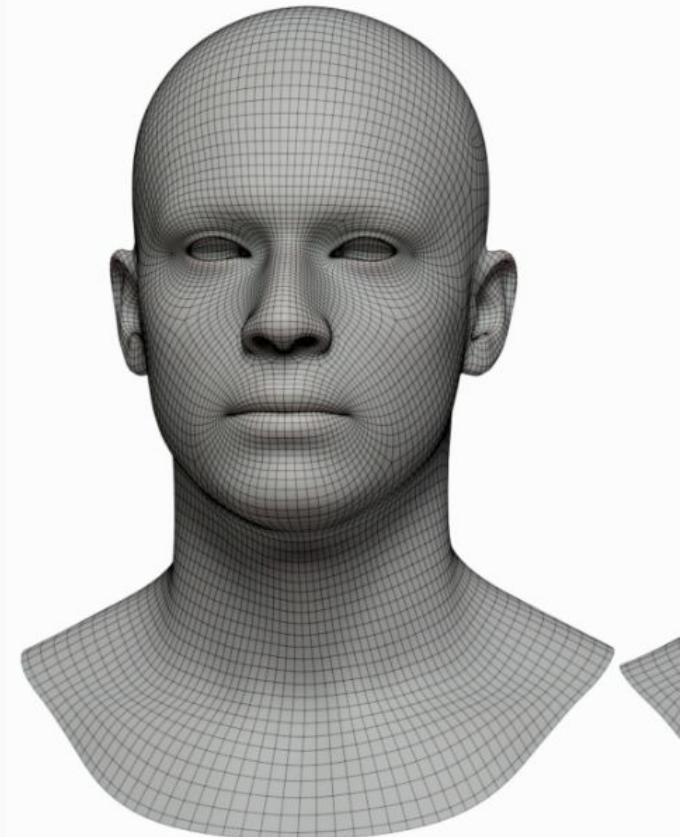
# Módulo 14 - Base Mesh e Pose



Hector Moran

# Módulo 14 - Base Mesh e Pose

- Pipelines
  - Base Mesh -> High Poly
  - Base Mesh -> Formas -> High Poly
- Polycount
  - Imagens e Vídeos = Alta contagem
  - Realtime = Baixa contagem
- Problemas e necessidades
  - Usar subdivisões da Base Mesh
  - Reconstruir Malha



3D Scan Store

Professor Daniel Rivers

## Módulo 14 - Base Mesh e Pose



Rafa Souza

# Módulo 14 - Base Mesh e Pose

Usar Base Mesh disponibilizada, separar por polygroups e pousar:

- Mask tool (com a seleção em Laço (Lasso)) para mascarar regiões
- Ctrl + W (com seleção feita em máscara) para criar polygroup
- Gizmo tool para rotacionar (Apertando W para aparecer e alt + segurando clique para mudar posição)

Formato do arquivo

Escolher um bom angulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Usar Malha Base, escolher uma pose e pousar personagem

Professor Daniel Rivers

