

Módulo 14 - Base Mesh e Pose

Neste módulo aprendemos:

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

Professor **Daniel Rivers**



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

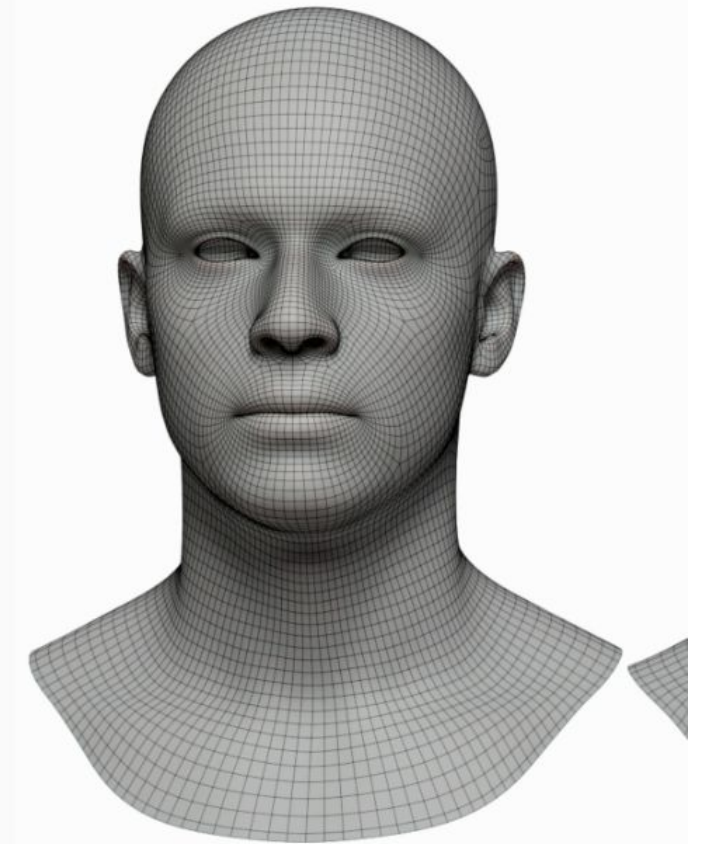


Hector Moran

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

Professor **Daniel Rivers**



3D Scan Store

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**

