

1.1. Exercícios Fixação

- 1) Modele uma das orelhas do personagem.
- 2) A seguir, delete todos os vértices do centro (exatamente do centro) para o lado que você ainda não modelou a orelha.
- 3) Por fim, tire a seleção de quaisquer vértices que ainda estejam selecionados e utilize o Modifier “Symetry” para criar uma copia do lado do personagem que você modelou a orelha para o outro lado ainda não modelado.

Este é o resultado final deste exercício.

