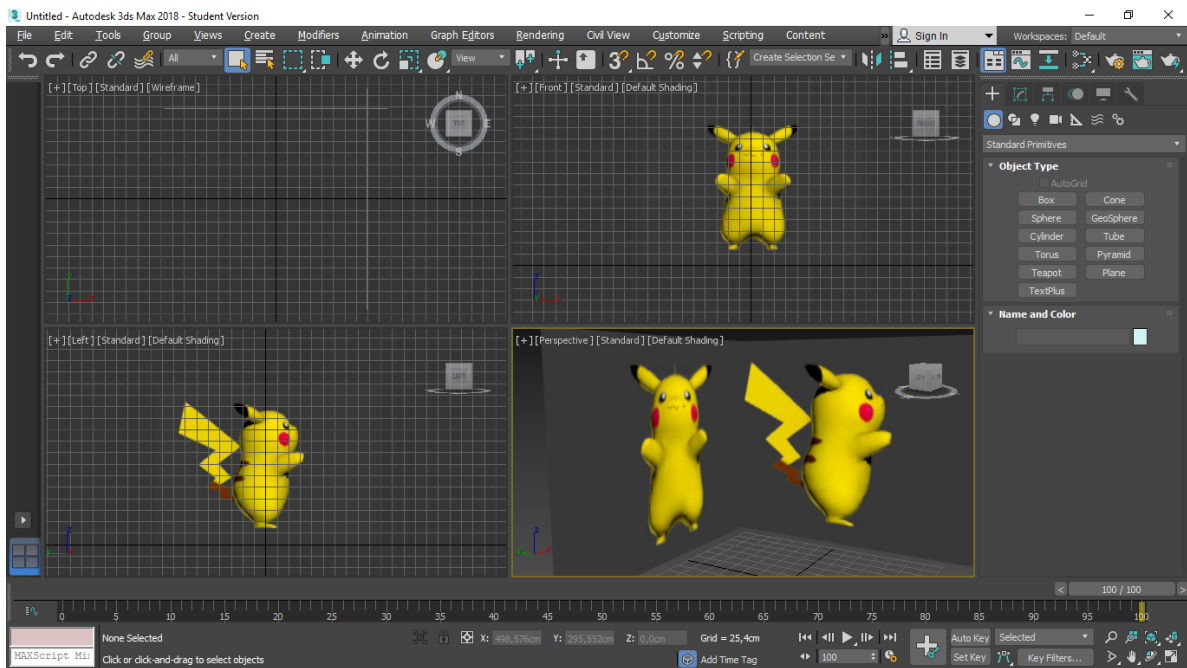


## 1. Aula 12

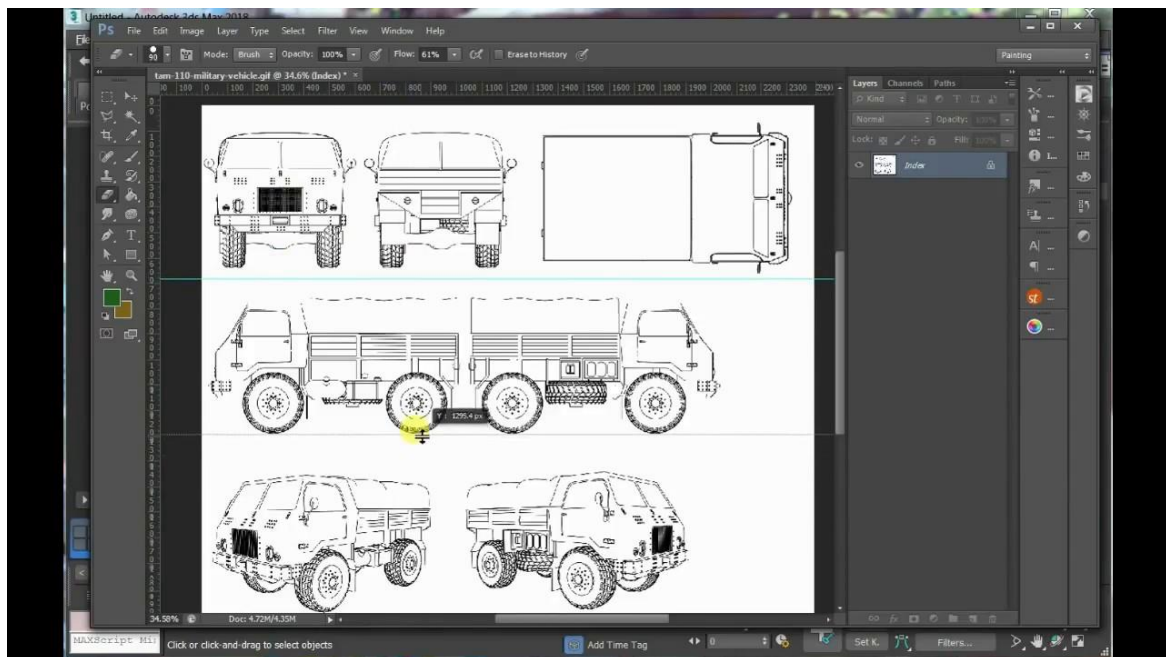
### 1.1. Imagens de referência

Imagens de referência são extremamente importantes para a configuração de modelagem da cena.

Utilizando imagens de referência você consegue ter uma noção exata do espaço necessário, bem como ajustes como tamanho, formas, curvatura, todos os nuances que a modelagem 3D necessita.

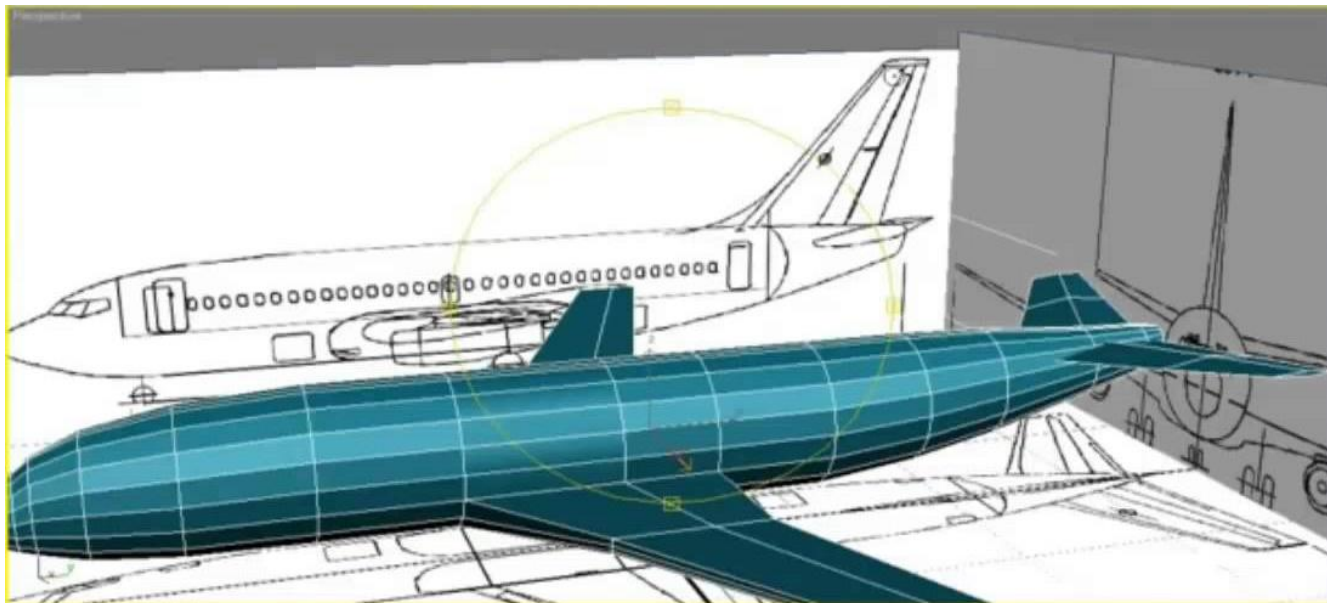


Você pode criar suas imagens de referência utilizando aplicativos como Photoshop:



O único detalhe que você deve tomar extremo cuidado é para que suas imagens de referência tenham os mesmos parâmetros entre as views.

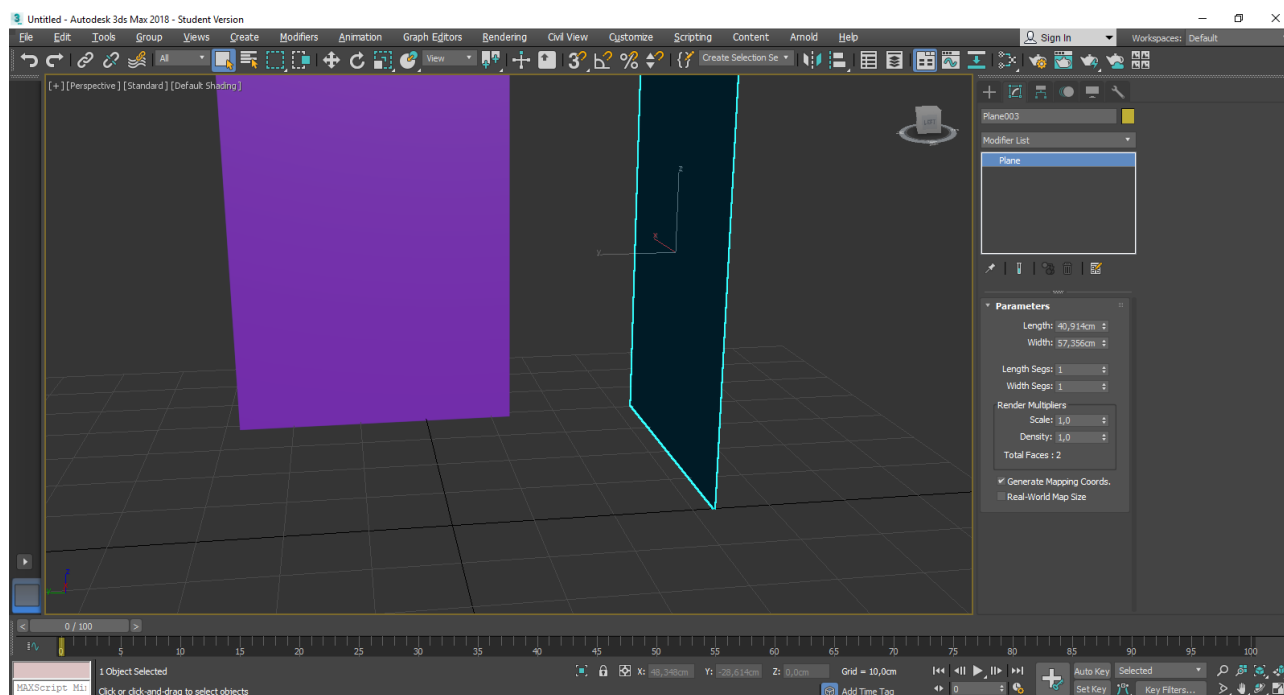
Por exemplo, se você tiver uma imagem de referência na view “Front” com uma altura, sua imagem na view “Left” ou “Right” deverá ter a mesma altura dela. Caso contrário, na hora de modelar você jamais conseguirá definir se a altura do modelo está correta ou não.



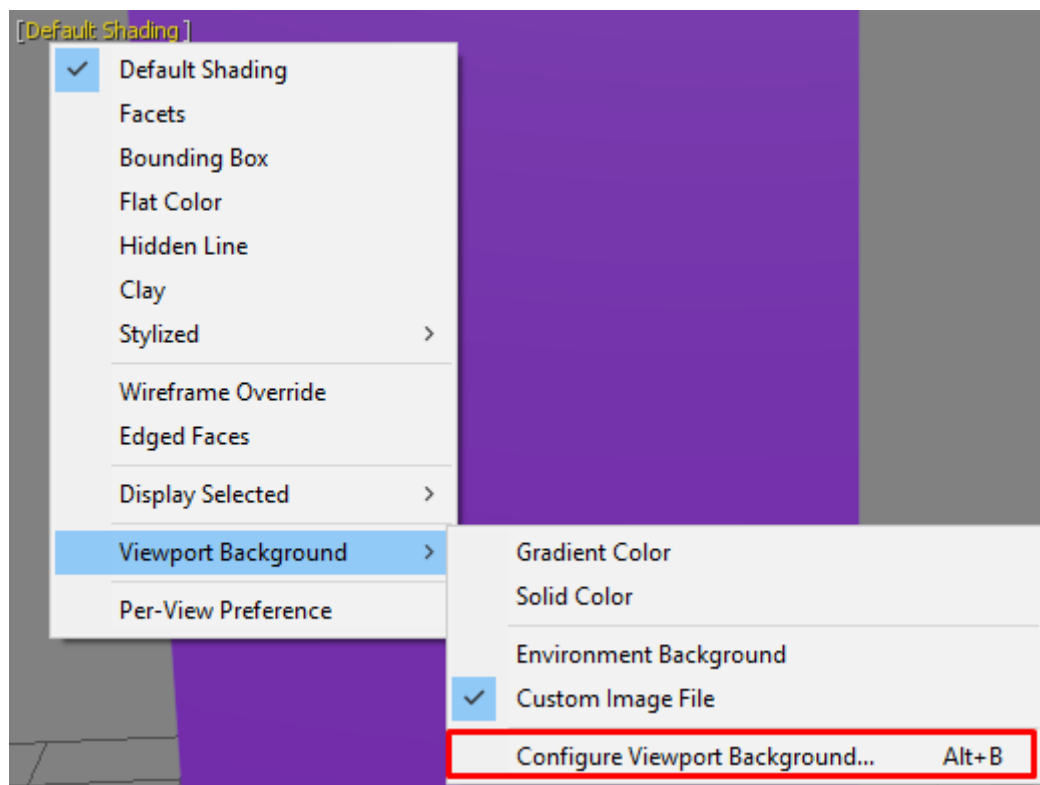
## 1.2. Inserindo imagens de referência

Existem basicamente duas formas para você inserir e visualizar imagens de referência em seus projetos.

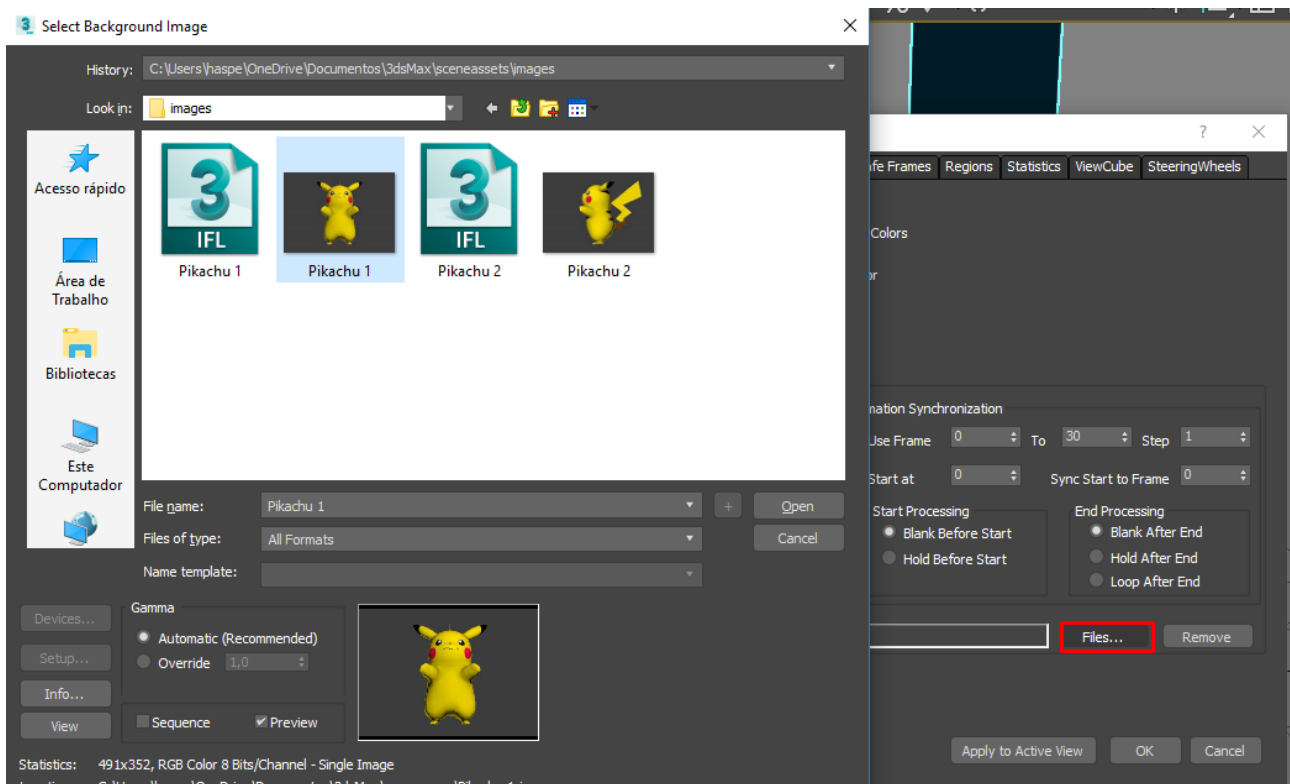
A primeira delas consiste na criação de um (ou mais) planos e anexar as imagens a eles. Esta é também a mais utilizada delas, por sua facilidade de manuseio e perfeição de referência.



A segunda forma de inserir uma imagem de referência é utilizando o menu “Configure Viewport Background”



Depois, você escolhe a imagem que quer colocar no Background.



Por fim, selecione a imagem e ajuste sua área de trabalho ao tamanho da mesma.

