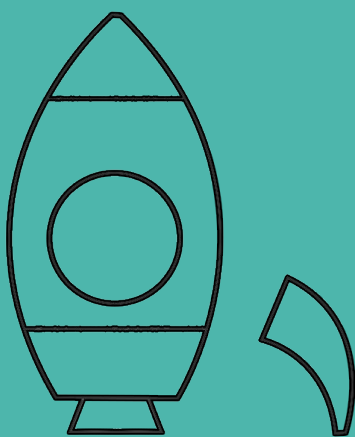

Bro Tips!

Alguns tips para que sua experiência com
modelagem seja melhor

Use referencias

Concept art / model sheet / inspiração

Usar referências vai ser sem dúvidas um fator diferencial nos seus modelos já que permite você entender muito melhor como funciona o que você está modelando. Geralmente nós pensamos que lembramos e sabemos como é o que queremos criar, mais realmente estamos nos enganando. Se você deixar todo o processo de modelagem de um objeto/personagem, /o que seja para a sua imaginação, provavelmente você não vai conseguir atingir o seu objetivo. O seu objeto/personagem não vai resultar como você esperava. Quando nós trabalhamos usando referências, nosso workflow melhora muito e o resultado certamente é melhor. Então gente, referências são muuuuuuito importantes.



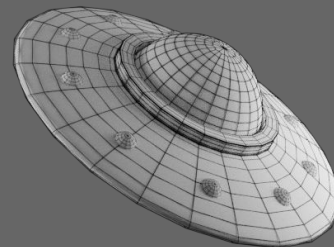
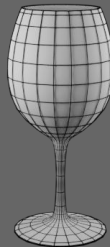
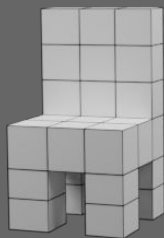
Não se apresse

Não cubra mais do que você pode entender. Para modelar algo, você deve visualizá-lo primeiro.

A ambição é excelente. É o que nos mantém buscando maiores e melhores coisas, nos desafia, nos torna melhores. Mas se você está pensando que vai pular em um pacote de modelagem em 3D e produzir uma obra-prima de uma complexidade surpreendente sua primeira vez, provavelmente está enganado. Se um projeto exigirá que você experimente conceitos novos, provavelmente seja mais inteligente estudar cada um desses conceitos antes de tentar combiná-los.

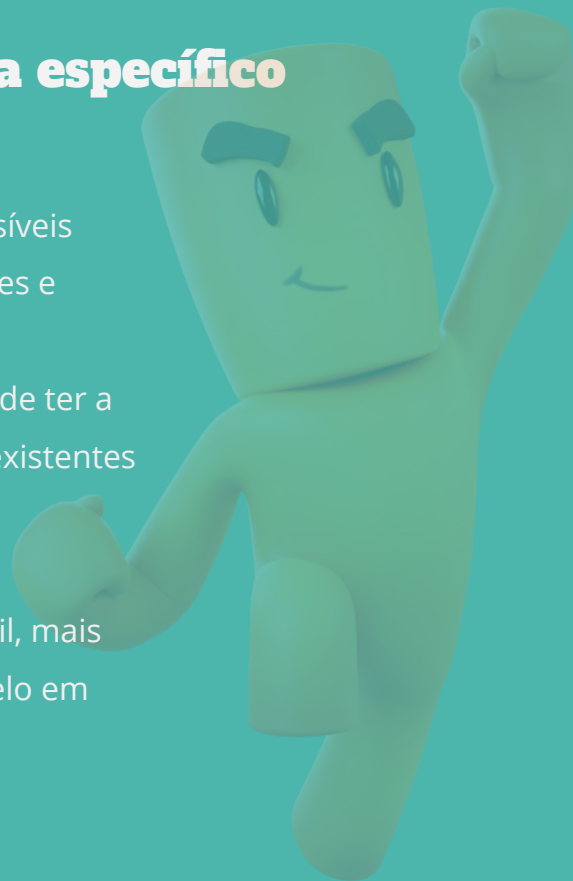
Desafie-se, mas tente saber quando sua ambição está melhorando com você. Comece com coisas básicas e vai aumentando a dificuldade gradualmente.

Lembre-se que não é o mesmo um modelo **atraente** do que um modelo **complexo**. Então na minha opinião, um produto ruim é ainda melhor que um inacabado.



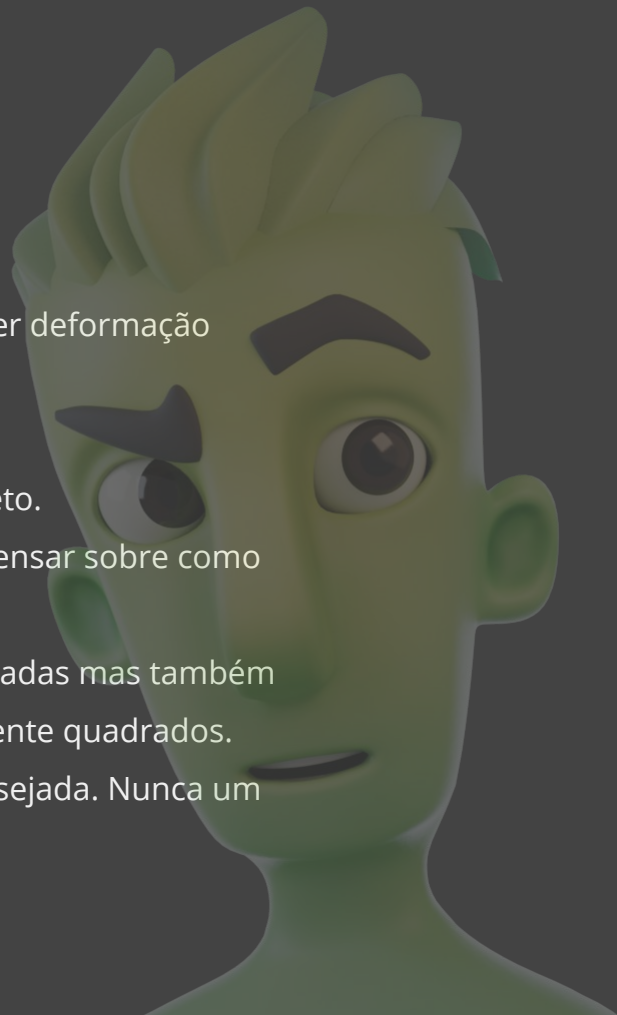
Modelo de genérico a específico

- Comece sempre com a menor quantidade de polígonos possíveis
- Identifica figuras geométricas e tente encontrar as proporções e formas básicas primeiro
- Como regra básica, não adicione resolução até estar seguro de ter a forma e silhueta acertadas com a quantidade de polígonos existentes na malha
- Nada é feito só de uma peça. Pequenas peças dispostas corretamente criam algo complexo. Sempre resulta mais fácil, mais ordenado e melhora o seu fluxo de trabalho separar o modelo em várias peças.



Topología

- Modele sempre com Quads (polígonos de cuatro vértices)
- Evite triângulos e n-gons.
- Adicione segmentos (subdivisões, loops, etc) nas áreas onde vai ter deformação para malhas animadas.(cotovelos, joelhos, olhos, dedos, etc.).
- Evite sobreposições de faces
- Use a subdivisão para verificar se o que você está fazendo é correto.
- Se você suavizar seu modelo e notar formatos estranhos, tente pensar sobre como você pode alterar os vértices para que sua malha seja melhor..
- Evite faces esticadas. Tente ter subdivisões uniformemente espaçadas mas também tenha em mente que seus polígonos não precisam ser perfeitamente quadrados.
- Para obter bordas duras, adicione loop cuts próximos à borda desejada. Nunca um em cima do outro.



O mais importante!

Para melhorar, uma peça muuuito importante é a repetição. Não serve de nada tomar a quantidade de cursos que seja se depois o aprendido não é posto em prática. Praticar todos os dias ou almenos uma vez por semana é o que vai levar você a reforçar conceitos e aprender novos. Com cada modelo novo, você irá se sentir mais confortável e cada vez que olhar para trás, sem dúvidas você vai perceber os seus avances. Tome como uma rotina modelar algo, o que seja, de forma metódica e ordenada. Somente dessa maneira é criada a disciplina. Então...

**PRATIQUE,
PRATIQUE,
PRATIQUE.**

