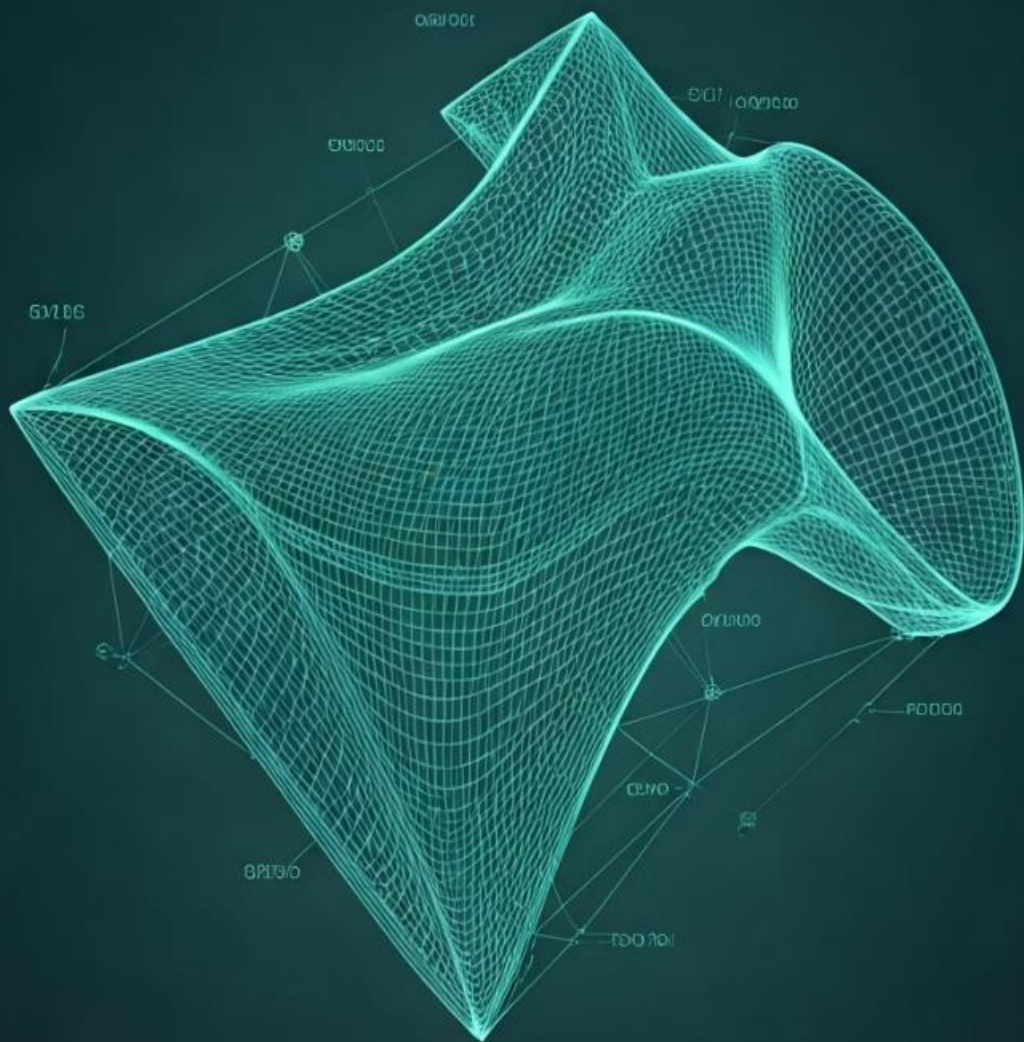


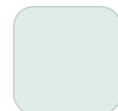


Design de Personagens 3D no Blender

Revisão interativa dos conceitos fundamentais para avaliação. Foco em esclarecer dúvidas e reforçar conhecimentos essenciais.

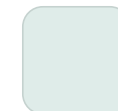


Malha: A Base do Objeto 3D



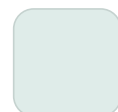
Vértices

Pontos no espaço 3D que definem a estrutura básica.



Arestas

Linhas que conectam dois vértices adjacentes na malha.



Faces

Superfícies formadas por três ou mais vértices conectados.

Modos de Edição Essenciais



- Modo Objeto**
Manipula o objeto como um todo
- Atalho Tab**
Alterna entre os modos rapidamente
- Modo Edição**
Edita componentes individuais da malha



Modificadores para Personagens

Mirror (Espelho)

Modela um lado e replica automaticamente no outro.
Essencial para simetria de personagens.

Subdivision Surface

Divide malha em polígonos menores. Suaviza aparência do modelo 3D.

Ferramentas de Modelagem



Extrusão

Cria geometrias a partir de faces selecionadas



Loop Cut

Adiciona loops circulares para expressões faciais



Wireframe

Visualiza através do objeto para seleção

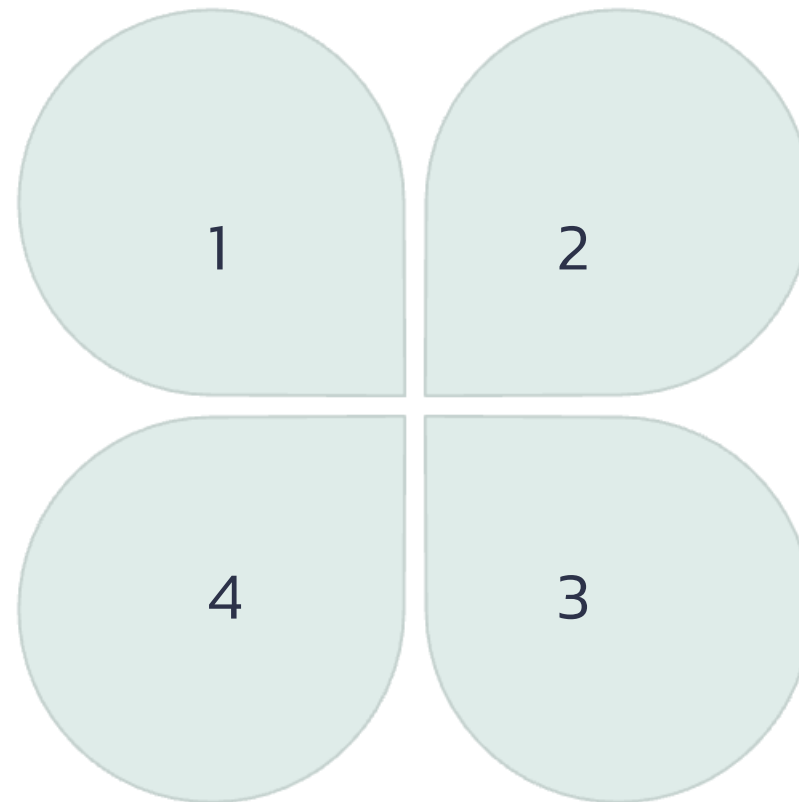


Topologia na Modelagem 3D



Áreas Críticas de Topologia

Olhos
Loops para pálpebras e expressões



Boca
Fluxo para fala e sorrisos

Sobrancelhas
Movimentos faciais expressivos

Articulações
Joelhos e cotovelos para animação

Controle de Subdivision Surface

Loop Cuts Próximos

Inserir loops perto de áreas definidas. Mantém bordas afiadas após subdivisão.

Edge Crease

Aumentar dureza de arestas específicas. Impede suavização completa do modificador.

Controle Preciso

Combinar técnicas para resultado ideal. Balancear suavidade e definição.

