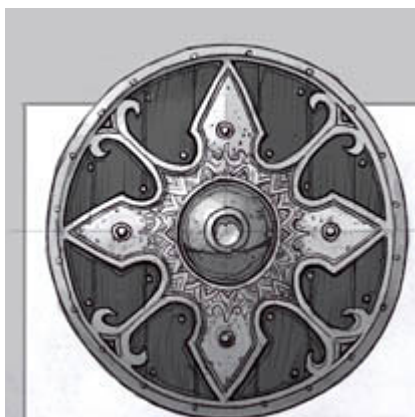


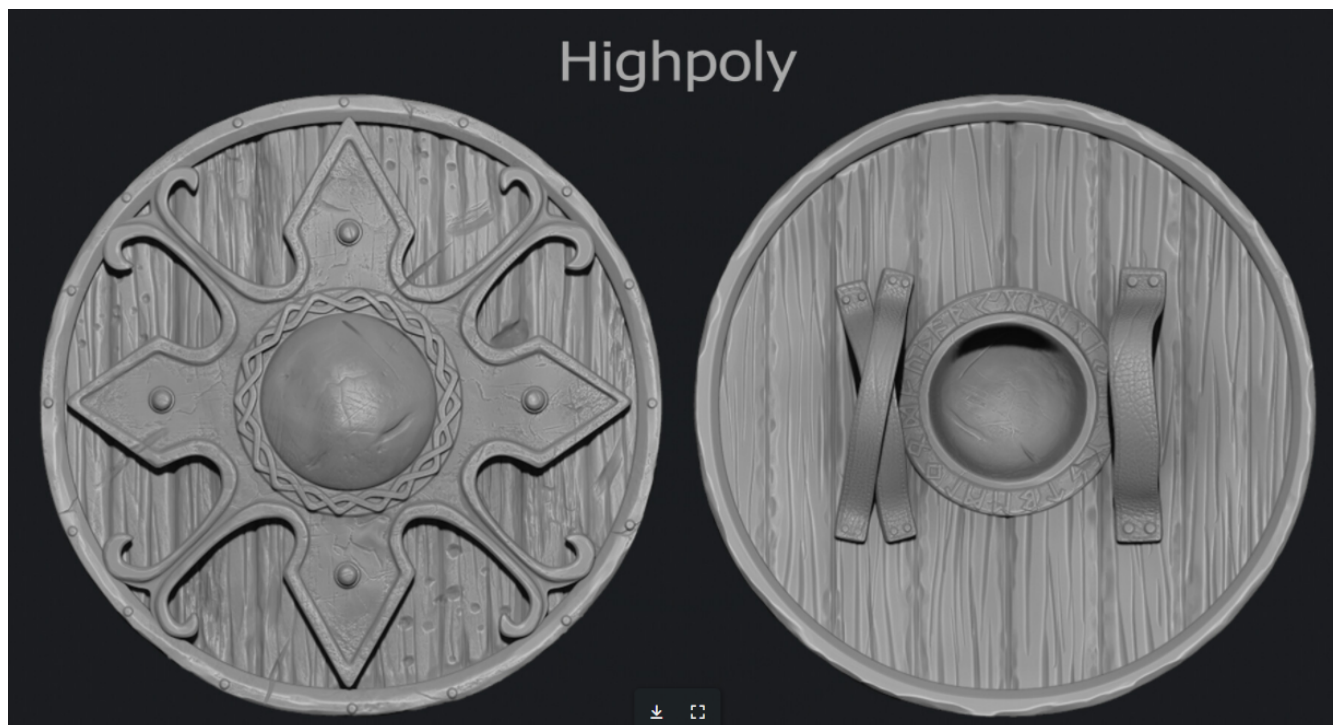
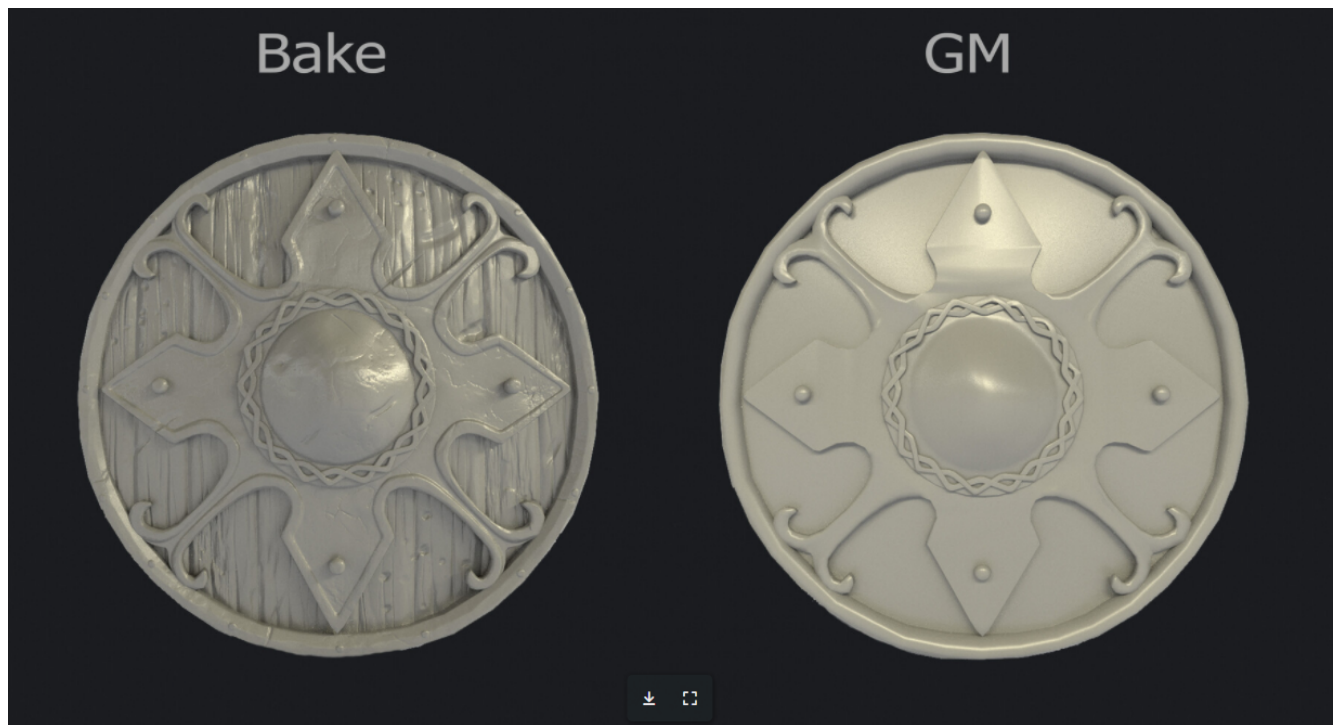
## 04

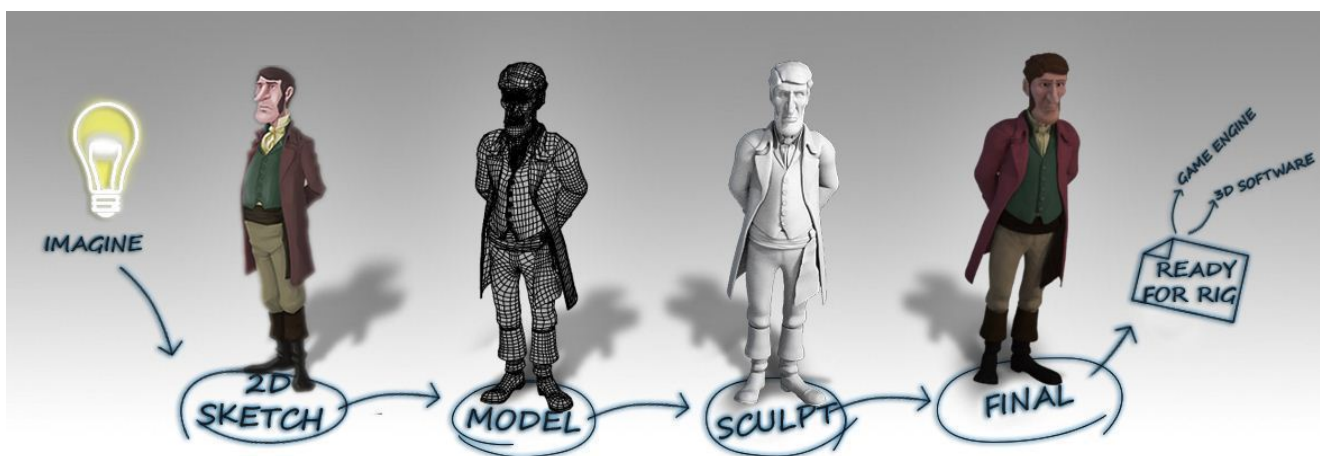
## Para saber mais: Entendendo as etapas da modelagem

Quando estamos criando um modelo 3D, seja para um estudo ou para nosso portfólio, nós seguimos algumas etapas que vão desde o entendimento sobre o conceito até o render final, que é a imagem que vamos apresentar para o público. Muitas vezes, achamos que todos os modelos têm que seguir a mesma premissa e fazer as mesmas etapas até a sua finalização e isso não é a realidade.

Quando estamos trabalhando com modelos mais complexos e realistas, temos todo o processo, que vai desde a concepção 2D do personagem ou do objeto, depois para a blocagem e topologia, detalhamento (que chamamos de HighPoly), UV, textura e, por fim, o render final do nosso modelo, como podemos ver nas imagens abaixo:

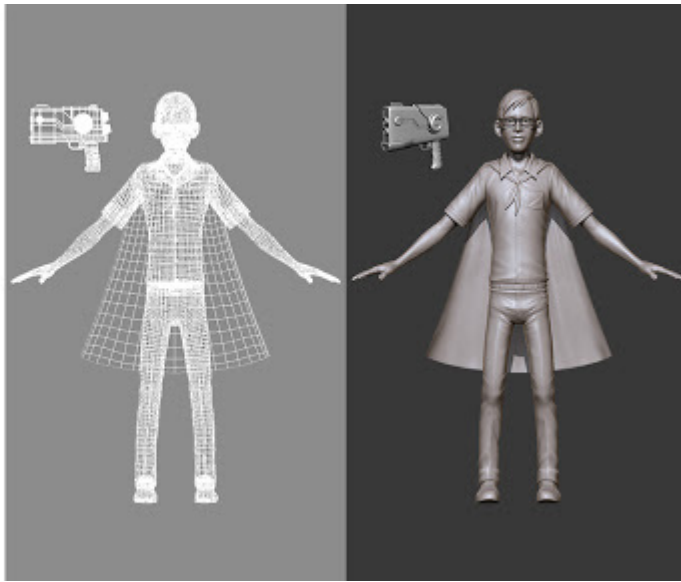






Quando estamos trabalhando com modelos mais simples e com pouca complexidade, esse processo de criação tem uma pequena alteração em comparação com modelos mais complexos e realistas. Isso porque não têm a parte de detalhamento massivo, que seria o que chamamos de HighPoly.

A própria blocagem e topologia se tornam o modelo final que vamos trabalhar e, por isso, temos as seguintes etapas: blocagem e topologia, abertura de UV, textura e o render final. Esse tipo de processo é bastante utilizado em elementos estilizados (dependendo do tipo de estilização que for fazer) e para a técnica de Low Poly World, conforme as imagens abaixo:









Com isso conseguimos entender como funcionam, de forma simples, os processos de modelagem para objetos e modelos mais complexos e mais simplificados.