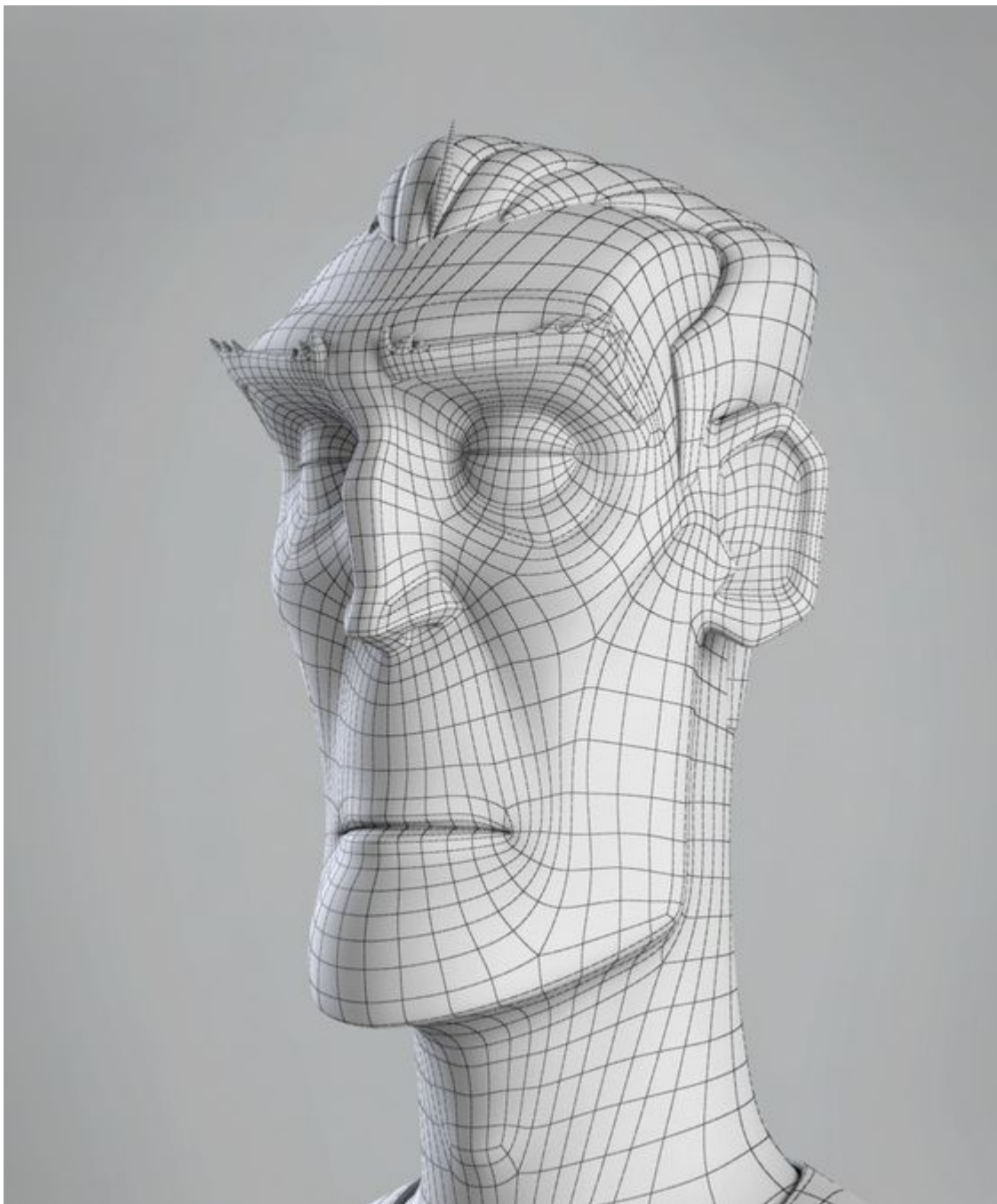




Para saber mais: Os loops da orelha

A etapa de topologia da orelha pode ser feita de duas maneiras, dependendo do estilo do personagem que você está construindo. Se o personagem é no estilo cartoon, deverá ser feito e planejado com um certo tipo de loop. Se for feito para ser no estilo realista, seguirá por outros modos. Isso se dá pelo fato que, quando criamos uma orelha cartoon, alguns elementos que estão presentes em uma orelha realista não existem, por isso é mais limpo e fácil fazer os loops para este tipo de modelo.



Sendo no estilo realista ela tem que seguir não só o formato externo da orelha, como a sua parte interna, que é composta pelo trago, lóbulo, concha, hélice e por aí vai. Podemos ver na imagem a seguir a diferença entre a topologia de uma orelha cartoon e uma orelha realista.

